

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seni ilustrasi sebagai bagian dari seni rupa dua dimensi yang salah satu jenisnya ini ialah ilustrasi kartun. Seni Ini berfungsi sebagai media berekspresi, berkegiatan, dan menuangkan ide yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman estetis seseorang. Seni ilustrasi diajarkan di sekolah-sekolah terutama pada tingkat kurikulum 2013 SMP untuk mengembangkan kreativitas para siswa, dan sebagai sarana untuk berekspresi. Hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran Seni Rupa yang dinyatakan dalam kurikulum mata pelajaran Seni Budaya yaitu mata pelajaran seni budaya berfungsi mengembangkan kepekaan rasa, kreativitas dan cita rasa estetis siswa dalam berkesenian.

Siswa akan merasa terdorong dan semakin bersemangat untuk berkarya bila hasil yang diwujudkan dapat mewartakan keinginannya dalam berekspresi. Tentu tidak mudah untuk memenuhi keinginan tersebut, karena banyak faktor yang harus dipenuhi agar karya gambar ilustrasi khususnya pada ilustrasi kartun yang diwujudkan siswa dapat menjadi karya yang baik. Salah satu faktor di antaranya adalah kemampuan siswa dalam mengolah beberapa unsur dalam gambar ilustrasi kartun baik itu garis, bentuk maupun warna.

Kemampuan siswa dalam menyusun/mengorganisir beberapa unsur-unsur dalam gambar ilustrasi kartun tersebut merupakan faktor yang sangat

penting dalam mewujudkan gambar ilustrasi kartun yang imajinatif. Namun Berdasarkan pengamatan awal observasi yang dilakukan pada tanggal 8 Maret 2021 menunjukkan siswa masih lemah dalam menerapkan mengorganisir unsur terpenting dalam gambar ilustrasi kartun seperti garis, bentuk dan warna. Terbukti banyaknya dijumpai karya gambar ilustrasi kartun siswa yang kurang tepat dalam menerapkan unsur-unsur ilustrasi. Mulai dari garis kontur yang terlalu tebal atau terlalu tipis bahkan tidak terlihat, bentuk objek yang digambar tidak berpola ataupun tidak sesuai dengan objek proporsi kartun yang di gambar, penerapan warna yang terkesan tidak representatif dari objek kartun yang di gambar, penggunaan warna ada yang tidak menyeluruh atau merata.

Kurangnya pemahaman siswa dalam menggambar ilustrasi kartun diindikasikan oleh beberapa faktor yang menjadi penyebab masalah tersebut. Diantaranya; kecenderungan metode ajar yang kurang variatif, yang mana sekolah ini lebih mengedepankan pada metode konvensional atau metode pembelajaran yang disebut juga dengan metode ceramah. Penggunaan metode konvensional/ceramah yang berpusat pada atau dalam otoritas guru mengakibatkan peserta didik terbiasa menerima ilmu pengetahuan secara instan, metode konvensional ini juga menjadikan siswa kurang aktif dalam menggali ilmu pengetahuan dari berbagai sumber belajar lainnya. Tidak hanya itu, metode konvensional ini juga cenderung monoton dan mudah membuat siswa bosan sehingga minat siswa kurang/lemah dalam belajar khususnya pada gambar ilustrasi kartun. Selain itu, metode konvensional juga menjadikan siswa tidak

berpikir mandiri, dan tidak menumbuhkan daya kreativitas dalam menggambar ilustrasi kartun.

Sejatinya metode belajar yang baik mampu menciptakan sinergi dan partisipasi yang aktif antara guru dan siswa serta memudahkan ilmu tersalurkan pada siswa itu juga kendati dalam hal ini guru harus memvariasikan metode belajar yang lain, dimana metode *discovery* belum sepenuhnya digunakan dalam pembelajaran. Barang kali metode *discovery* adalah pilihan metode yang tepat, yang mana metode ini mendorong terjadinya kemandirian dan inisiatif belajar pada siswa, mendorong siswa untuk mampu melakukan penyelidikan, penemuan dalam mencari sumber ilmu lain baik dari koran, majalah, televisi, internet ataupun sumber lainnya. Metode ini juga mendorong berkembangnya rasa ingin tahu secara alami pada siswa, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam dialog atau diskusi dengan siswa lain dan guru, serta menjadikan siswa lebih kreatif dan bebas untuk berekspresi.

Untuk membuktikan uraian diatas maka peneliti ingin melakukan penelitian untuk membuktikan bahwa metode *discovery* dapat mempengaruhi kemampuan menggambar ilustrasi kartun karya siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pegajahan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Siswa masih lemah dalam menerapkan mengorganisir unsur terpenting dalam gambar ilustrasi kartun.

2. Banyaknya dijumpai karya gambar ilustrasi kartun siswa yang kurang tepat dalam menerapkan unsur-unsur ilustrasi.
3. Penerapan warna yang terkesan tidak representatif dan penggunaan warna ada yang tidak menyeluruh/merata.
4. Kecenderungan metode ajar yang kurang variatif.
5. Penggunaan metode konvensional/ceramah yang berpusat pada atau dalam otoritas guru mengakibatkan peserta didik terbiasa menerima ilmu pengetahuan secara instan.
6. Metode konvensional ini juga menjadikan siswa kurang aktif dalam menggali ilmu pengetahuan dari berbagai sumber belajar lainnya.
7. Metode konvensional cenderung monoton dan mudah membuat siswa bosan sehingga minat siswa kurang/lemah dalam belajar khususnya pada gambar ilustrasi kartun.
8. Metode konvensional juga menjadikan siswa tidak berpikir mandiri, dan tidak menumbuhkan daya kreativitas dalam menggambar ilustrasi kartun.
9. Metode *discovery* belum sepenuhnya digunakan dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, untuk menghindari cakupan masalah yang terlalu luas dan untuk mengefisiensi waktu serta untuk menjawab masalah yang ada, maka penelitian ini memfokuskan penelitian dan membatasi masalah pada metode *discovery* dan kemampuan menggambar ilustrasi kartun siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pegajahan.

Metode *discovery* yang dimaksud adalah pembelajaran menggambar ilustrasi kartun dengan memberi bahan ajar berupa modul yang telah dirancang sedemikian rupa baik berkenaan dengan alat, bahan, maupun langkah pengerjaan menggambar ilustrasi kartun tersebut. Kemampuan menggambar ilustrasi kartun yang dimaksud ialah tes kemampuan siswa dalam menggambar ilustrasi kartun dengan tema kartun *super hero* baik sebelum menggunakan metode *discovery* maupun sesudahnya. Gambar ilustrasi kartun tersebut diaplikasikan dalam media kertas A4 dan memenuhi kriteria penilaian berupa; garis, bentuk, maupun warna. Kemudian, hasil dari tes tersebut dinilai untuk dilihat seberapa besar pengaruh dari penerapan pembelajaran metode *discovery*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan dari metode *discovery* terhadap kemampuan menggambar ilustrasi kartun karya siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pegajahan?
2. Seberapa besarkah pengaruh metode *discovery* terhadap kemampuan menggambar ilustrasi kartun karya siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pegajahan?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ditetapkan maka adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk membuktikan apakah ada pengaruh yang signifikan dari metode *discovery* terhadap kemampuan menggambar ilustrasi kartun karya siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pegajahan, Kec. Pegajahan, Kab. Serdang Bedagai Prov. Sumatera Utara.
2. Untuk melihat seberapa besar pengaruh metode *discovery* terhadap kemampuan menggambar ilustrasi kartun karya siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pegajahan, Kec. Pegajahan, Kab. Serdang Bedagai Prov. Sumatera Utara.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini manfaat yang diharapkan adalah :

1. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa untuk memperluas pengetahuan tentang gambar ilustrasi kartun.
 - b. Bagi guru Seni Budaya dan Prakarya, penelitian ini dapat dijadikan peningkatan kualitas pembelajaran siswa, khususnya dalam topik menggambar ilustrasi kartun.
 - c. Bagi guru sebagai salah satu acuan pengembangan dalam proses belajar mengajar.
 - d. Bagi sekolah, sebagai alternatif dalam meningkatkan kreativitas siswa khususnya dalam bidang menggambar ilustrasi.
 - e. Bagi peneliti, dapat dijadikan salah satu bahan ajar yang nantinya dapat diterapkan pada saat terjun langsung di dunia pendidikan dan dalam kehidupan bermasyarakat.

f. Bagi peneliti lain, sebagai tambahan literatur dalam membuat penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan pengembangan wawasan pengetahuan tentang dampak metode *discovery* terhadap kegiatan proses belajar mengajar.
- b. Sebagai salah satu referensi bagi pembaca dalam memperkaya pengetahuan tentang metode *discovery* dan ilmu seni rupa dua dimensi gambar ilustrasi kartun.

