

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilustrasi dewasa ini telah mengalami perkembangan yang signifikan, dengan banyaknya elemen media yang menggunakan ilustrasi sebagai daya tarik utama bagi siapa pun yang melihatnya. Bahkan hingga kini, ilustrasi telah mampu bertransformasi dalam berbagai media, berkolaborasi dalam ranah komunikasi visual yang semakin kaya dan mungkin akan terus berkembang di kemudian harinya. Ilustrasi menyajikan aspek estetis yang kaya akan imajinasi bagi siapapun yang melihatnya. Banyaknya jenis jenis ilustrasi yang sudah dikenal yaitu ilustrasi kartun, komik, karikatur, dan juga ilustrasi *Timeline*. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan fokus gambar ilustrasi kartun, dimana ilustrasi kartun merupakan jenis ilustrasi yang digambarkan dalam bentuk lucu, biasanya bersifat menghibur.

Dengan merujuk pada pengamatan awal yang dilakukan oleh penulis di sekolah SMK Swasta Harapan Al – Washliyah Medan terutama di kelas X ternyata masih banyak siswa yang kurang terampil dalam menggambar ilustrasi. Hal ini dapat diperhatikan dari hasil tinjauan awal tentang ilustrasi siswa kelas X yang telah dilakukan oleh guru, terutama dalam menerapkan warna dan gelap terang yang hasilnya masih jauh dari yang di harapkan. Berdasarkan hasil gambar siswa ditemukan ketidaksesuaian warna yang diterapkan pada objek gambar ilustrasi dan kurang tepatnya penempatan gelap terang. Dan juga masih ada yang belum faham dalam makna bentuk dalam ilustrasi kartun, seperti contohnya peneliti memberikan tugas kepada siswa untuk menggambar buaya, akan tetapi siswa tersebut malah mirip

menggambar seekor cicak. Dalam hal ini siswa belum faham betul dalam penempatan bentuk dalam ilustrasi.

Pada penelitian ini, peneliti akan memanfaatkan ilustrasi kartun yang bertemakan hewan, kemudian peneliti akan memberikan tugas kepada siswa untuk digambar sesuai dengan kriteria penilaian.

Dari hasil pengamatan karya menggambar ilustrasi siswa, terlihat bahwa kurang pemahaman siswa terhadap penggunaan warna dan gelap terang dalam ilustrasi yang mereka buat dan hal ini masih perlu di tingkatkan lagi, dikembangkan hingga mencapai tingkat yang lebih baik lagi. Peneliti menetapkan gambar ilustrasi sebagai objek penelitian untuk siswa bisa menerapkan warna dan gelap terang yang didasari pada unsur unsur seni rupa. Mengacu pada penjelasan dalam latar belakang, peneliti merasa terdorong untuk melakukan tinjauan lebih lanjut bagaimana hasil menggambar siswa memberikan warna, gelap terang, dan bentuk terhadap kajian gambar yang diberikan oleh peneliti untuk dilihat perkembangannya. Sehingga peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Karya Gambar Ilustrasi Ditinjau Dari Warna, Gelap Terang, Dan Bentuk Di Kelas X SMK Swasta Harapan AI – Washliyah Medan.”**

THE
Character Building
UNIVERSITY

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dalam latar belakang, maka identifikasi masalah dalam penelitian di SMK Swasta Harapan Al – Washliyah Medan ini adalah :

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan beberapa identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu

1. Kurangnya pemahaman siswa terhadap gambar ilustrasi
2. Kurangnya pemahaman siswa terhadap ilustrasi kartun
3. Kurangnya pemahaman siswa terhadap unsur unsur seni rupa
4. Kurangnya pemahaman siswa tentang unsur warna terhadap penerapan gambar ilustrai
5. Kurangnya pemahaman siswa tentang penempatan gelap terang terhadap gambar ilustrasi.
6. Kurangnya pemahaman siswa tentang penerapan bentuk terhadap gambar ilustrasi

C. Pembatasan Masalah

Luasnya permasalahan, keterbatasan waktu, dana dan kemampuan peneliti, maka Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, beberapa batasan batasan masalah dalam penelitian ini dapat disimpulkan, yakni :

1. Penerapan warna terhadap gambar ilustrasi di kelas X SMK Swasta Harapan Al – Washliyah Medan.
2. Penerapan gelap terang terhadap gambar ilustrasi di kelas X SMK Swasta Harapan Al – Washliyah Medan.

3. Penerapan Bentuk terhadap gambar ilustrasi kartun di Kelas X SMK Swasta Harapan Al – Washliyah Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah penerapan warna pada gambar ilustrasi kartun di kelas X SMK Swasta Harapan Al – Washliyah Medan ?
2. Bagaimanakah penerapan gelap terang pada gambar ilustrasi kartun di kelas X SMK Swasta Harapan Al – Washliyah Medan ?
3. Bagaimanakah penerapan bentuk pada gambar ilustrasi kartun di kelas X SMK Swasta Harapan Al – Washliyah Medan ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, beberapa tujuan dalam penelitian ini dapat disimpulkan, yaitu :

1. Untuk mengetahui penerapan warna pada gambar ilustrasi kartun di kelas X SMK Swasta Harapan Al – Washliyah Medan.
2. Untuk mengetahui penerapan gelap terang pada gambar ilustrasi di kelas X SMK Swasta Harapan Al – Washliyah Medan.
3. Untuk mengetahui penerapan bentuk pada gambar ilustrasi kartun di kelas X SMK Swasta Harapan Al – Washliyah Medan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan dunia pendidikan seni rupa khususnya dalam menggambar ilustrasi kartun.
- b. Bagi sekolah sebagai bahan pertimbangan bagi pihak sekolah khususnya guru yang mengajarkan pelajaran menggambar ilustrasi kartun.
- c. Bagi siswa sebagai bahan pertimbangan bagi siswa dalam proses belajar menggambar ilustrasi kartun.
- d. Bagi masyarakat untuk memperluas pengetahuan tentang ilustrasi kartun.

2. Manfaat Teoritis

- a. Bagi penulis sebagai kajian dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih lanjut berkenaan dengan ilustrasi kartun
- b. Bagi sekolah sebagai bahan pemikiran untuk pengembangan efektifitas dan efisiensi pembelajaran gambar ilustrasi dalam bentuk penelitian lebih lanjut