

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar pada hakikatnya adalah upaya merubah perilaku manusia dari yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, dari malas menjadi rajin, dari lambat menjadi cepat dari bodoh menjadi pintar melalui sebuah proses yang sistematis menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran.

Belajar menggambar adalah upaya sistematis yang dilakukan untuk menjadikan siswa menjadi terampil dan lincah dalam menggerakkan tangannya terutama untuk mewujudkan gambar-gambar dalam berbagai bentuk seperti gambar manusia, hewan, alam benda maupun dalam bentuk desain. Menggambar huruf merupakan bagian dari proses menggambar yang membutuhkan keterampilan dalam mengelola bentuk-bentuk huruf seperti besar kecilnya huruf, panjang pendeknya kata, warna huruf dan mengelola penempatan antar huruf, kesemuanya itu membutuhkan keterampilan dan ketekunan. Walaupun saat sekarang ini untuk mengolah huruf banyak dikerjakan menggunakan komputer, namun keterampilan itu tidak cukup kalau tidak diajarkan bagaimana membuat dan mengembangkan gambar huruf secara manual terutama bagi siswa ditingkat SD, SMP maupun ditingkat SMA.

Kurikulum pendidikan tahun 2006 atau KTSP bidang seni budaya kelas VII semester II mengarahkan siswa agar mampu mengekspresikan diri melalui

karya seni rupa, mengharapkan semua siswa mampu menghasilkan karya seni rupa dalam bentuk 2 dan 3 dimensi untuk dipamerkan ditingkat kelas maupun tingkat sekolah dan kurikulum 2013 Seni budaya kelas VII mengarahkan siswa untuk mampu menggunakan kepekaan indrawi dan intelektual dalam memahami, mempresentasi tentang keragaman gagasan, teknik,

keahlian berkarya seni rupa dalam dua atau tiga dimensi, mampu menggunakan rasa estetika dalam mempersepsi, memahami, menanggapi, merefleksi, menganalisis, dan mengevaluasi ragam hias flora, fauna, dan bentuk geometris pada karya seni rupa bahan tekstil dan kayu sesuai dengan konteks budaya masyarakat. Mampu mengomunikasikan gagasan, teknik, materi, dan keahlian berkarya seni rupa melalui kegiatan menggambar

ragam hias flora, fauna, dan benda geometris pada bahan tekstil dan kayu dalam bentuk penampilan secara lisan maupun tulisan sederhana.

Walaupun secara khusus tidak dituliskan bahwa yang menjadi pokok bahasan adalah menggambar huruf namun dalam berekspresi siswa hendaknya dapat mengintegrasikan tulisan dan gambar melalui karya grafisnya berupa poster , spanduk dan lainnya.

Huruf merupakan salah satu hal yang sangat diperlukan ketika manusia akan melakukan komunikasi terutama dalam komunikasi tertulis. Pelajaran menulis huruf sudah dipelajari sejak anak masuk sekolah taman kanak-kanak, yang didahului dengan mengenalkan abjad kepada anak , dengan harapan sianak dapat menulis dan membaca buku atau tulisan.

Walaupun huruf sudah dikenalkan sejak dini namun secara khusus huruf baru diajarkan secara sistematis ketika anak sudah berada di Sekolah Menengah

menggambar reklame/iklan dan poster dengan kompetensi mengekspresikan diri melalui karya seni dua dimensi.

Dari hasil studi pendahuluan dan diskusi dengan Guru SMP Negeri 1 Blang Pegayon yaitu Bapak Armada, S.Pd. ditemukan fakta bahwa dalam pembelajaran seni budaya khususnya menggambar huruf beberapa hal yang mendapatkan perhatian adalah anak didik secara khusus sudah dapat membuat huruf namun ketika diberikan tugas untuk membuat judul tulisan, menulis pengumuman atau informasi atau poster sederhana pada selembar kertas maka muncul ketidakseragaman pada beberapa bagian huruf seperti pada bentuk huruf, huruf A pertama tingginya 72 point sementara huruf kedua menjadi 74 point dan huruf A ketiga tingginya bisa 73 point, begitu juga dengan lebar huruf yang sering bervariasi sebagian tipis dan sebagian tebal. Disisi lain memang diperlukan keragaman huruf untuk menghasilkan sebuah keindahan namun keragaman huruf yang dibuat peserta didik masih tidak beraturan sehingga terlihat kesan belum mengerti aturan menulis huruf atau tata keindahan huruf.

Hal lain yang mendapat perhatian dalam menulis huruf adalah banyaknya jenis huruf yang muncul dalam sebuah tulisan yang berakibat pada ketidakconsistenan dalam bentuk dan ukuran, lebih menarik lagi adalah bahwa guru hanya mengajarkan satu atau dua jenis huruf saja. Hal tersebut terjadi disebabkan oleh terbatasnya waktu dalam pembelajaran sehingga guru hanya menyampaikan satu jenis huruf saja misalnya huruf *Time New Roman* atau *Areal* saja sementara jenis huruf lainnya tidak diajarkan, sehingga siswa ketika membuat huruf dalam

sebuah tulisan terjadi keragaman bentuk tanpa adanya keseragaman pada bentuk dan ukuran.

Dari beberapa permasalahan di atas peneliti berkeinginan meneliti dan membahas bagaimana cara agar siswa dapat membuat huruf secara seragam dan konsisten terhadap ukuran dan bentuk dengan membandingkan dua cara yaitu cara yang diberlakukan selama ini adalah untuk kesamaan tinggi huruf dilakukan dengan menggunakan garis atas dan bawah, dengan cara menggunakan garis bantu atau sistem grid.

B. Identifikasi Masalah

Berangkat dari latar belakang masalah di atas, yaitu kurangnya kemampuan peserta didik dalam menggambar huruf pada reklame/iklan dan poster, maka perlu dilakukan identifikasi sebagai berikut:

1. Masalah motivasi belajar menggambar huruf peserta didik yang rendah.
2. Masalah kurang mampunya peserta didik terhadap penguasaan materi.
3. Masalah peserta didik yang relatif tidak memiliki keterampilan menggambar huruf.
4. Masalah pengetahuan teori menggambar huruf yang belum memadai.
5. Masalah waktu untuk berlatih menggambar huruf yang disediakan oleh sekolah masih relatif sedikit.
6. Masalah pengetahuan tentang sistem grid yang belum di ketahui oleh peserta didik.

Selanjutnya bagaimana cara menghadapi agar hasil belajar menggambar huruf siswa meningkat lebih baik? Apakah perlu motivasi belajar peserta didik yang rendah, ditingkatkan terlebih dahulu sebelum pembelajaran menggambar huruf dimulai? Apakah peserta didik perlu memiliki keterampilan dalam menggambar huruf? Apakah peserta didik perlu memiliki pengetahuan yang memadai tentang teori menggambar huruf, agar dapat menggambar huruf menjadi lebih baik? Apakah peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk berlatih belajar menggambar huruf, guna agar peserta didik dapat menghasilkan gambar huruf yang lebih baik?

C. Pembatasan Masalah

Dari beberapa masalah di atas maka untuk memudahkan pelaksanaan penelitian diperlukan pembatasan masalah, penelitian ini dibatasi pada upaya menemukan pengaruh metode atau teknik sistem grid terhadap hasil belajar menggambar huruf dalam penerapannya pada beberapa karya seni rupa.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan antara metode /teknik sistem grid dengan metode konvensional dalam meningkatkan hasil belajar menggambar huruf siswa SMP Negeri 1 BlangPegayon kelas VII TP.

2014/2015.

2. Apakah hasil belajar menggambar huruf siswa yang diajar dengan menggunakan metode sistem grid lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar menggambar huruf yang diajar dengan metode konvensional?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan dasar untuk mencapai sasaran penelitian.

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah :

1. Mengetahui adanya pengaruh yang signifikan antara metode sistem grid dengan metode konvensional dalam meningkatkan hasil belajar menggambar huruf siswa kelas VII SMP Negeri 1 Blang Pegayon.
2. Mengetahui apakah hasil belajar menggambar huruf siswa yang diajar dengan metode pembelajaran sistem grid lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar menggambar huruf siswa yang diajar dengan metode konvensional.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai bahan masukan khususnya bagi guru yang mengajar Seni Budaya di SMP
2. Sebagai masukan bagi mahasiswa jurusan seni rupa UNIMED dalam menggambar reklame/iklan dan poster.
3. Sebagai bahan masukan bagi pembaca tentang menggambar huruf .