

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seni rupa terdiri dari beberapa jenis diantaranya seni lukis, seni gambar, seni patung, seni dekorasi, seni kerajinan/kriya dan seni bangunan dalam penelitian ini akan dibahas mengenai seni gambar khususnya menggambar fauna. Menggambar fauna merupakan salah satu keterampilan seni yang diajarkan pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP). SMP Negeri 3 Tanjung Morawa yang peneliti pilih sebagai tempat dilakukannya penelitian masih dalam kurikulum mata pelajaran seni budaya (SBK).

Pembelajaran dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) semester II di bagi menjadi 4 materi pembelajaran yaitu: menggambar, musik, tari, dan keterampilan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit dalam 3 kali pertemuan. Keterbatasan waktu pembelajaran di sekolah menyebabkan anak tidak memiliki waktu yang cukup untuk latihan menggambar. Kurangnya latihan pada anak dalam menggambar membuat anak tidak terbiasa dalam proses menggambar, menyebabkan tidak terlihatnya perkembangan potensi anak dalam menggambar.

Menggambar fauna pada dasarnya sama dengan menggambar hewan (*animals drawing*) adalah pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum

Secara mendasar tujuan menggambar fauna adalah mampu menggambar objek yang di jadikan model semirip mungkin, dengan menerapkan proporsi, ketepatan bentuk hewan tersebut dan menggunakan teknik arsir.

Melalui Observasi awal pada pelajaran seni rupa dengan materi menggambar fauna, siswa diperkenalkan berbagai macam media alat, bahan dan teknik dalam berolah seni. Dalam proses penciptaan karya seni rupa kelas VII di SMP Negeri 3 Tanjung Morawa kenyataannya di lapangan belum maksimal. Pada praktek penciptaan karya menggambar fauna siswa belum menggunakan atau menerapkan proporsi yang tepat di dalam menggambar, ketepatan bentuk hewan juga belum tampak seperti hewan aslinya. Hewan yang digambar yaitu Bebek, Ikan, dan Kucing.

Hasil karya menggambar Bebek siswa tidak proporsional, karna jika di lihat dari bentuk Bebek yang digambarkan siswa tidak sesuai dengan Bebek aslinya, pada bagian leher Bebek digambar sangat panjang dan kecil sehingga lebih mirip dengan leher angsa, kemudian paruh Bebek digambar seperti paruh Ayam, dan kaki Bebek tersebut juga digambar siswa tidak menyerupai kaki Bebek. Begitu juga dengan menggambar Kucing pada bagian tertentu seperti kaki, wajah dan pada bagian telinga juga tidak proporsional, banyak bagian-bagian yang tidak menyerupai Kucing pada umumnya, dan terakhir menggambar Ikan, siswa sangat kurang memperhatikan bentuk Ikan mulai dari mulut Ikan, sirip dan ekor kemudian cara menggambarkan sisik Ikan dengan menggunakan teknik arsir terhadap objek yang digambarkan sangat kurang sehingga tidak mampu membedakan dan menghadirkan anatomi objek tersebut secara proposional.

Hasil belajar siswa dalam membuat karya menggambar fauna teknik arsir jika dilihat dari prinsip seni rupa, ketepatan bentuk dan proporsi pada karya siswa kelas VII belum memenuhi KKM, yakni dengan nilai rata-rata 65 masih kurang di bawah nilai KKM 75. Masih banyak ditemukan siswa yang kurang memahami apa itu arsiran dan belum mampu mengaplikasikan ke objek gambar. Kurang tepatnya menempatkan arsiran pada bagian objek gambar juga mempengaruhi ketepatan bentuk dalam dimensional.

Dari masalah di atas maka muncul keinginan untuk meneliti bagaimana hasil karya menggambar fauna di SMP Negeri 3 Tanjung Morawa, dengan judul : **“Analisis ketepatan bentuk dan proporsi menggambar fauna dengan teknik arsir siswa karya kelas VII SMP Negeri 3 Tanjung Morawa T.A 2018/2019.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan dalam penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Keterbatasan waktu pembelajaran di sekolah menyebabkan anak tidak memiliki waktu yang cukup untuk latihan menggambar.
2. Kurangnya latihan pada anak dalam menggambar membuat anak tidak terbiasa dalam proses menggambar
3. Pada praktek penciptaan karya siswa kurang memiliki keterampilan juga tidak menguasai unsur-unsur rupa yakni kurang memahami ketepatan bentuk, proporsi, dan teknik arsir untuk membuat karya gambar fauna.

4. Siswa belum menggunakan atau menerapkan proporsi yang tepat di dalam menggambar, ketepatan bentuk hewan juga belum tampak seperti hewan aslinya.
5. Siswa sangat kurang memperhatikan bagaimana sebenarnya bentuk Bebek, Ikan dan Kucing sehingga belum mampu menghadirkan anatomi objek tersebut secara proposional.
6. Ditemukan siswa yang kurang memahami apa itu arsiran dan belum mampu mengaplikasikan ke objek gambar.
7. Hasil menggambar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tanjung Morawa dalam membuat karya gambar fauna teknik arsir jika di lihat dari penerapan ketepatan bentuk, menggunakan proporsi dan menggunakan teknik arsir belum memenuhi KMM (75).

C. Pembatasan Masalah.

Agar penelitian dapat terlaksana dan terarah dengan baik perlu adanya pembatasan masalah. Maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah penerapan ketepatan bentuk, menggunakan proporsi yang tepat dan teknik arsir dalam karya menggambar fauna pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tanjung Morawa.

D. Rumusan Masalah.

Perumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah..

1. Bagaimana ketepatan bentuk dalam menggambar fauna karya siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tanjung Morawa ?
2. Bagaimana proporsi dalam menggambar fauna karya siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tanjung Morawa ?

E. Tujuan Penelitian

Bertolak dari rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh hasil analisis ketepatan bentuk, proporsi, dan penerapan teknik arsir, dalam karya gambar fauna pada siswa. Sehubungan dengan itu, tujuan penelitian secara khusus dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk menerapkan ketepatan bentuk dalam menggambar fauna karya siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tanjung Morawa.
2. Untuk menerapkan proporsi dalam menggambar fauna karya siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tanjung Morawa.

F. Manfaat Penelitian.

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Sebagai salah satu acuan pengembangan dalam berkarya sesuai tujuan pembelajaran yang sudah dirancang.
2. Manfaat praktis
 - b. Bagi Siswa bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menggambar.

c. Sebagai salah satu referensi bagi pembaca dalam memperkaya pengetahuan keseni rupa dua dimensi.

a. Bagi Guru

- Sebagai masukan bagi guru pendidikan seni budaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di masa-masa yang akan datang dalam memenuhi tuntutan kurikulum pendidikan seni budaya.

b. Bagi Sekolah

- Sebagai masukan dan sumbangan pemikiran bagi sekolah untuk meningkatkan hasil belajar menggambar fauna menggunakan teknik arsir.

- Sebagai bahan pengembangan wawasan pengetahuan tentang produk seni dua dimensi khususnya gambar fauna dengan teknik arsir.

c. Bagi Peneliti

Sebagai acuan nantinya dalam praktek mengajar untuk meningkatkan hasil belajar pada pelajaran pendidikan seni budaya.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi penelitian berikutnya yang bersesuaian.

