

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Seni Budaya khususnya dalam mata pelajaran seni rupa ditingkat Pendidikan SMA merupakan salah satu mata pelajaran yang masih perlu ditumbuh kembangkan. Di dalam mata pelajaran ini banyak sekali cabang-cabangnya, sehingga pada suatu sekolah tidak mungkin menerapkan semua yang terkandung di dalamnya.

Pendidikan seni rupa mempunyai peran penting bagi semua lapisan, sebagaimana dengan ilmu-ilmu lain. Pada hakikatnya pembelajaran seni rupa lebih ditekankan kepada *skill* yaitu dapat menghasilkan sebuah karya seni rupa yang layak dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari oleh banyak orang.

Pada pelajaran seni rupa, siswa diperkenalkan berbagai macam media, alat dan bahan untuk dapat menghasilkan karya seni. Dalam proses karya-karya seni rupa dipertimbangkan bahan dan alat yang digunakan dan disesuaikan dengan keterampilan teknik penggambarannya, agar karya yang dimiliki dapat mencapai hasil yang maksimal.

Kenyataannya dilapangan, dalam mata pelajaran seni rupa, ketersediaan jam pelajaran masih kurang sehingga dalam praktek berkarya seni rupa siswa tidak maksimal. Pembelajaran belum efektif dan efisien sesuai dengan pembelajaran seni rupa yaitu bersifat kreatif. Rendahnya penguasaan kemampuan

dan keterampilan dasar merupakan masalah yang harus mendapat perhatian karena merupakan awal untuk berkarya.

(Wawancara awal, 16 Desember 2017 dengan guru Seni Budaya di SMA Negeri 1 Tanjung Morawa; R. Karo karo, S.Pd) yang mengatakan: Hasil belajar siswa dalam membuat karya gambar bentuk teknik arsir jika dilihat dari proses pembelajaran keadaan siswa dianggap kurang berminat, mulai dari keterbatasan waktu dan hasil karya siswa yang kurang maksimal, sehingga pencapaian nilai kurang dari KKM. Hasil belajar siswa dalam membuat karya gambar bentuk teknik arsir jika dilihat dari prinsip-prinsip seni rupa, pada siswa kelas X IPA belum memenuhi KKM, yakni dengan nilai rata-rata 65 masih kurang dibawah nilai padahal KKM 70. Pada praktek berkarya, sebagian siswa kurang memiliki keterampilan dan minat dalam berkarya seni rupa, juga tidak menguasai prinsip-prinsip seni rupa untuk membuat karya gambar bentuk dengan teknik arsir.

Pada dasarnya pengetahuan siswa tentang gambar bentuk masih dapat dikatakan umum, dan pengolahan siswa dalam komposisi, proporsi, gelap terang, serta kemiripan bentuk sangat kurang. Sehingga karya kurang mencapai kemiripan terhadap objek karena siswa tidak bisa memadukan prinsip-prinsip seni rupa di dalam menggambar bentuk. Berdasarkan uraian di atas penulis sangat tertarik melakukan penelitian terhadap karya gambar bentuk teknik arsir seni rupa untuk mengetahui bagaimana Prinsip-prinsip Seni Rupa yang diterapkan pada gambar tersebut. Penelitian yang dilakukan dengan judul: Analisis Gambar

Bentuk Teknik Arsir ditinjau dari Prinsip-prinsip Seni Rupa Karya Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 1 Tanjung Morawa T.A 2017-2018.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Pengetahuan siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Tanjung Morawa dalam membuat gambar bentuk masih dikatakan umum.
2. Sebagian siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Tanjung Morawa belum memiliki keterampilan dan minat dalam berkarya seni rupa.
3. Hasil Belajar siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Tanjung Morawa dalam membuat karya gambar bentuk teknik arsir jika dilihat dari prinsip-prinsip seni rupa belum memenuhi KKM.
4. Pengetahuan siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Tanjung Morawa dalam menerapkan prinsip-prinsip seni rupa untuk membuat karya gambar bentuk teknik arsir sangat kurang.
5. Karya menggambar bentuk teknik arsir siswa kelas X IPA SMAN 1 Tanjung Morawa kurang menarik karena siswa belum bisa memadukan prinsip seni rupa di dalam pembuatan menggambar bentuk teknik arsir.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilaksanakan secara terarah, maka perlu adanya pembatasan masalah agar menjadi lebih fokus. Adapun penelitian ini akan dibatasi pada :

1. Pengetahuan siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Tanjung Morawa menerapkan teknik arsir dalam membuat karya gambar bentuk.
2. Tinjauan terhadap karya menggambar bentuk teknik arsir dibatasi pada prinsip seni rupa yaitu aspek komposisi, proporsi, gelap terang dan kemiripan bentuk.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pertanyaan yang mencakup ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti berdasarkan masalah. Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penerapan teknik arsir gambar bentuk pada siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Tanjung Morawa?
2. Bagaimanakah penerapan aspek komposisi, proporsi, gelap terang, dan kemiripan bentuk pada karya siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Tanjung Morawa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan hal yang paling penting untuk merumuskan suatu kegiatan penelitian guna mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimanakah penerapan teknik arsir gambar bentuk pada siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Tanjung Morawa.
2. Untuk mengetahui bagaimanakah penerapan aspek komposisi, proporsi, gelap terang, dan kemiripan bentuk pada karya siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Tanjung Morawa

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini manfaat yang diharapkan adalah :

1. Manfaat teoritis
 - a. Sebagai bahan pengembangan wawasan pengetahuan tentang produk seni rupa dua dimensi khususnya gambar bentuk dengan teknik arsir.
 - b. Sebagai salah satu referensi bagi pembaca dalam memperkaya pengetahuan keseni rupa dua dimensi.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi siswa untuk memperluas pengetahuan tentang membuat karya menggambar bentuk dengan teknik arsir.

- b. Bagi guru seni budaya, penelitian ini dapat dijadikan peningkatan kualitas pembelajaran siswa, khususnya dalam topik karya gambar bentuk teknik arsir .
- c. Bagi guru seni budaya sebagai salah satu acuan pengembangan dalam berkarya sesuai tujuan pembelajaran yang sudah dirancang.
- d. Bagi sekolah, sebagai alternatif dalam meningkatkan kreativitas siswa khususnya dalam bidang seni rupa.
- e. Bagi peneliti, dapat dijadikan salah satu modal pembelajaran yang nantinya dapat diterapkan pada saat terjun langsung di masyarakat.
- f. Bagi peneliti lain, sebagai tambahan literatur dalam membuat penelitian selanjutnya.

THE
Character Building
UNIVERSITY