

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar mengajar merupakan sebuah kegiatan pendidikan yang formal yang melibatkan guru dan siswa di sebuah sekolah. Dalam kegiatan belajar mengajar siswa tidak hanya diajari mengenai pengetahuan dalam sebuah bidang studi tapi juga keterampilan yang ada pada bidang studi tersebut yang akan berpengaruh terhadap kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan yang baik tidak terlepas dari beberapa komponen seperti siswa, guru, materi yang diajarkan alat serta media. Peran guru disini sangatlah penting dalam proses pembelajaran serta berupaya untuk menciptakan suasana yang menyenangkan selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya dalam tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Dalam tingkat SMP, siswa dituntut agar dapat belajar lebih kreatif dan dapat menghasilkan nilai yang baik dengan proses belajar yang menarik dan tidak membosankan, dan biasanya pelajaran ini berhubungan dengan pelajaran seni budaya. Dalam pelajaran seni budaya tingkat SMP pada Kurikulum 2013 dibagi menjadi beberapa bagian yaitu Seni Rupa, Seni Musik dan Seni Tari.

Seni Rupa sendiri dalam hal ini merupakan pelajaran yang menyenangkan bagi siswa karena siswa lebih banyak berimajinasi dan menghasilkan karya sesuka hati mereka dan dengan hal ini siswa menjadi tidak bosan dalam belajar teori saja. Walau demikian dalam Seni Rupa juga diajarkan beberapa teori untuk memberi

pengetahuan bagi siswa dalam menghasilkan sebuah karya seni, dan kegiatan ini biasanya pada praktek membuat gambar.

Aktivitas menggambar yang merupakan karakteristik pembelajaran Seni Rupa, aktivitas ini disusun dalam kurikulum mata pelajaran seni budaya. Pada mata pelajaran seni budaya salah satu materi yang terdapat pada Seni Rupa adalah Menggambar ilustrasi di kelas VIII tingkat SMP. Menggambar ilustrasi dalam hal ini juga dibagi berbagai jenis, seperti ilustrasi kartun, ilustrasi komik, ilustrasi karikatur, dan lain sebagainya. Dengan berbagainya jenis ilustrasi ini tidak mudah bagi siswa untuk dapat menghasilkan karya seni gambar yang maksimal karena ada beberapa faktor yang harus dipenuhi agar hasil gambar siswa tersebut menjadi karya yang baik.

Menggambar ilustrasi kartun khususnya ada beberapa faktor yang mendorong agar hasil karya gambar ini maksimal adalah dengan menyesuaikan berbagai prinsip Seni Rupa juga objek gambar yang akan dibuat. Selain itu, lingkungan, sarana dan fasilitas yang memadai serta kondisi dari siswa itu sendiri.

Hasil wawancara penulis dengan guru bidang studi Seni Rupa yaitu Pak Jevon Sembiring (JR) pada hari Sabtu, 17 Oktober 2020 melalui *Via WhatsApps* (WA), mengatakan bahwa “masih banyak siswa yang hasil gambarnya kurang maksimal walaupun sudah mengikuti contoh yang telah diberikan. Kebanyakan siswa menggambar sesuka hatinya sehingga, terkadang contoh yang diberikan juga tidak sesuai dengan gambar yang dihasilkan. Namun ada juga beberapa siswa yang hasil gambarnya sudah bagus, hanya saja sebatas mirip dan terlalu monoton karena mengikuti contoh yang diberikan sehingga dalam

berekspresi siswa masih sangat kurang”. Dalam mencapai keahlian dan prestasi di bidang Seni Rupa tersebut diharapkan perlu didukung oleh bakat, minat, dan pembinaan. Pembinaan yang dilakukan baik pembinaan formal maupun non-formal.

Permasalahan pada pembelajaran seni gambar juga disebabkan oleh guru, sebagai perencana pembelajaran masih beranggapan bahwa mata pelajaran Seni Rupa kurang penting dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Hal ini di juga diungkapkan oleh salah satu guru bidang studi seni budaya Pak Jevon Sembiring (JR) yang mengatakan di sekolah tersebut Seni Rupa dan Seni Musik dibedakan, namun dalam penilaian rapot nilainya tetap sama menjadi seni budaya. Namun di sekolah tersebut jam Seni Rupa dibandingkan dengan Seni Musik jauh berbeda. Seni Musik ada 16 les dalam 1 minggu, dihitung dari delapan kelas sedangkan Seni Rupa hanya 8 les dalam 1 minggu, hal ini sangat membuat keterbatasan guru untuk memberikan pembelajaran kepada siswa mengenai menggambar, bagaimana mungkin dalam 1 les membuat gambar dan memperhatikan seluruh siswa, keadaan ini sangat tidak efisien untuk Seni Rupa khususnya dalam menggambar praktik.

Perencanaan yang kurang matang mengenai metode, ataupun media pada proses pembelajaran praktik menggambar, khususnya menggambar ilustrasi yang terdiri dari banyak jenis, seperti kartun, karikatur, dan komik. Dalam ilustrasi kartun siswa membutuhkan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat karya yang bisa diciptakan karena sering berlatih, melihat dan juga diajarkan cara membuat karya tersebut. Namun karena kurangnya penerapan tersebut

menyebabkan siswa bingung dalam proses menggambar, siswa cenderung menggambar yang biasa ia gambar, maka yang terjadi adalah kemonotonan dalam menggambar bagi siswa dan gambar yang dihasilkan banyak yang kurang maksimal, terutama dalam menggambar ilustrasi kartun unsur bentuk sangatlah penting untuk dijadikan sebuah indikator penilaian, misalnya bentuk kartun ilustrasi buaya namun terlihat seperti bentuk cicak, atau kurangnya ekor, mulut atau sebagainya disini sangat terlihat bahwa siswa kurang mampu dalam menggambar ilustrasi kartun yang sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Tidak hanya itu, dalam menggambar ilustrasi kartun warna sangat penting, selain merupakan unsur dari gambar kartun, warna juga membuat karya semakin menarik dan indah. Namun disini, siswa juga dalam memberi warna pada ilustrasi kartun belum sesuai dengan warna yang seharusnya diwarnai, seperti warna buaya yang seharusnya berwarna hijau kecoklatan tapi diwarnai dengan kuning kemerahan, selain itu juga kerapian warna dan pencahayaannya. Dengan proses menggambar seperti itu, maka akan membuat hasil karya siswa dalam menggambar ilustrasi kartun berobjek binatang akan kurang maksimal.

NO	KELAS	JUMLAH SISWA	NILAI RATA-RATA
1	VIII - 1	32	75
2	VIII - 2	31	72
3	VIII - 3	28	73

Tabel 1.1 Nilai Rata- rata Keterampilan Siswa

(Sumber: Jevon Sembiring, 2020)

Tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai keterampilan siswa sangat kurang memuaskan. Adapun KKM di sekolah tersebut adalah 70, namun kebanyakan siswa hanya sedikit yang diatas KKM dan kebanyakan setara juga dengan nilai KKM. Dapat disimpulkan dari tabel nilai ini, bahwa kemampuan siswa dalam praktek khususnya dalam menggambar kurang maksimal.

Terkait dengan latar belakang yang dikemukakan diatas, peneliti merasa tertarik untuk meninjau hasil gambar ilustrasi kartun dengan objek binatang. Diharapkan tinjauan ini dapat berpengaruh kedepannya untuk metode pembelajaran bagi guru guna menghasilkan karya ilustrasi kartun dengan objek binatang di SMP Swasta Rakyat Pancur Batu.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Hasil karya siswa kelas VIII SMP Swasta Rakyat Pancur Batu dalam menggambar ilustrasi kartun masih belum maksimal.
2. Kurangnya pemahaman siswa tentang unsur Seni Rupa, yaitu bentuk dalam membuat karya ilustrasi kartun.
3. Kurangnya pemahaman siswa tentang unsur Seni Rupa, yaitu warna dalam membuat karya ilustrasi kartun.
4. Kurangnya pemahaman siswa tentang unsur Seni Rupa, yaitu gelap terang atau pencahayaan dalam membuat karya ilustrasi kartun.

5. Siswa menggambar terlalu mengikuti contoh sehingga gambar yang dihasilkan monoton.
6. Nilai keterampilan menggambar siswa kurang maksimal.
7. Pembelajaran Seni Rupa jauh lebih sedikit dibanding dengan Seni Musik sehingga kurangnya pembelajaran Seni Rupa khususnya praktek menggambar.
8. Terbatasnya sarana dan prasarana yang terdapat disekolah dalam menerapkan praktek menggambar disekolah tersebut.

C. Batasan Masalah

Melihat banyaknya masalah diatas, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti. Sehingga yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah Hasil Gambar Ilustrasi Kartun Siswa dengan objek Binatang pada Siswa Kelas VIII SMP Swasta Rakyat Pancur Batu, kemudian akan dilihat dari unsur-unsur Seni Rupa dan kesesuaian konsep.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka masalah dalam penulisan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penggarapan unsur ilustrasi kartun dengan objek binatang dalam gambar ilustrasi siswa kelas VIII SMP Swasta Rakyat Pancur Batu?
2. Bagaimanakah kesesuaian konsep yang terdapat pada hasil gambar ilustrasi kartun dengan objek binatang siswa kelas VIII SMP Swasta Rakyat Pancur Batu?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data dan informasi yang lebih akurat, jelas dan benar atas masalah yang dirumuskan, sehingga dapat memberikan keterangan yang akurat. Secara terperinci tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

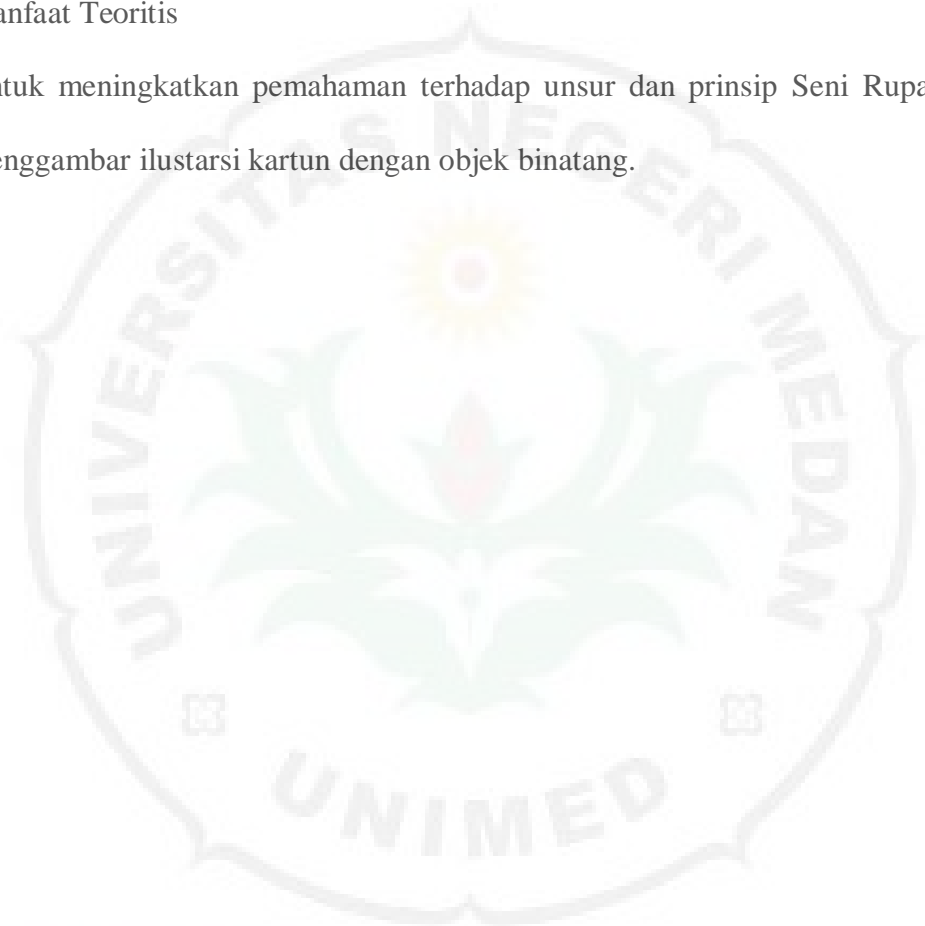
1. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meninjau gambar ilustrasi kartun dengan objek binatang dengan penggarapan unsur Seni Rupa terhadap hasil karya ilustrasi siswa kelas VIII SMP Swasta Rakyat Pancur Batu.
2. Untuk melihat kesesuaian konsep yang ditetapkan dengan hasil gambar ilustrasi kartun dengan objek binatang siswa kelas VIII SMP Swasta Rakyat Pancur Batu.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian mengenai tinjauan hasil gambar ilustrasi kartun dengan objek binatang karya siswa kelas VIII SMP Swasta Rakyat Pancur Batu T.A 2020/2021 diharapkan memberikan manfaat baik praktis maupun teoritis bagi semua pihak diantaranya:

1. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa, untuk menumbuhkan minat siswa dalam berkarya ilustrasi kartun dan menambah wawasan serta meningkatkan efektivitas dalam berkarya kartun dengan objek binatang dalam pembelajaran seni budaya.
 - b. Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk mengoptimalkan kegiatan mengajar dalam materi ilustrasi khususnya kartun menjadi lebih baik.

- c. Bagi peneliti, sebagai bahan acuan dalam pembelajaran Seni Rupa yang dapat diterapkan saat terjun kelapangan.
2. Manfaat Teoritis
- a. Untuk meningkatkan pemahaman terhadap unsur dan prinsip Seni Rupa dalam menggambar ilustrasi kartun dengan objek binatang.



THE
Character Building
UNIVERSITY