

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi sangat cepat sehingga menuntut kita untuk memperoleh informasi secara cepat dan mudah, yang dewasa ini dirasakan semakin menjadi kebutuhan pokok yang mendesak. Banyaknya fasilitas kemudahan-kemudahan yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi secara langsung mempermudah seseorang untuk mengakses informasi.

Penggunaan teknologi oleh manusia dalam membantu menyelesaikan pekerjaan merupakan hal yang menjadi keharusan dalam kehidupan. Manusia sebagai pengguna teknologi harus mampu memanfaatkan teknologi yang ada saat ini, maupun perkembangan teknologi tersebut selanjutnya.

Sistem digitalisasi yang canggih terus berkembang, banyak memberikan kemudahan bagi setiap individu dalam berkarya, mengembangkan ide, kreatifitas, dan daya imajinasinya.

Dewasa ini internet hadir dengan keragaman fungsi khususnya yang mendukung kebutuhan informasi. Perkembangan teknologi informasi tersebut mampu mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui media animasi.

Animasi merupakan suatu media yang lahir dari dua konvensi atau disiplin yaitu film dan gambar. Untuk dapat mengerti dan memakai teknik animasi, kedua konvensi tersebut harus dipahami dan dimengerti. Selain itu juga harus mengetahui masalah teknik animasi dan masalah teknik mengkombinasikan sesuatu dengan animasi.

Dengan adanya media informasi menggunakan animasi maka proses penyampaian sesuatu informasi akan lebih mudah untuk di pahami dan dimengerti dibandingkan menggunakan lisan ataupun tulisan. Tentunya hal ini dapat membantu masyarakat dalam mempelajari sesuatu hal yang baru. Tetapi sayangnya media informasi menggunakan animasi masih sangat jarang ditemukan di Indonesia. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan menciptakan karya animasi yang berkualitas dan ketiadaan dukungan para pemangku kepentingan pada film animasi nasional, juga murahnya harga beli film (serial) animasi oleh sebuah stasiun televisi.

Animasi adalah salah satu pelajaran yang terdapat dalam mata pelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Salah satu yang paling erat hubungannya dengan animasi adalah sketsa. Pada pembelajaran animasi digital 2D yang terdapat dalam Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas XI Jurusan Animasi SMK NEGERI 9 MEDAN, penulis memperhatikan masih banyak kelemahan-kelemahan yang sifatnya sangat mendasar bagi keutuhan sebuah karya animasi 2 Dimensi. Kelemahan yang dimaksud seperti kemampuan melahirkan garis-garis yang spontan penuh ekspresi serta esensial dan tidak dapat menciptakan

bentuk-bentuk secara lancar pada bidang dua dimensional. Hal demikian terjadi, karena siswa kurang memiliki wawasan dan kemampuan dalam bersketsa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh penulis menurut hasil nilai pembelajaran Animasi Kelas XI di SMK Negeri 9 Medan tahun ajaran 2019/2020 diperoleh kualitas menggambar animasi masih rendah terbukti dari masih sedikit sekali siswa yang mampu menguasai materi pelajaran animasi dengan nilai yang mampu mencapai nilai KKM. Masalah tersebut tentu perlu dicari jalan pemecahan atau solusi agar dapat dilakukan peningkatan hasil menggambar animasi digital.

Sketsa pada hakikatnya adalah gambar ekspresif yang mengutamakan permainan spontanitas garis dalam menciptakannya, baik untuk karya sketsa yang bersifat rancangan (studi) maupun karya yang bersifat final. Sangat penting dan sangat baik memiliki kemampuan dalam menciptakan sketsa sebelum beranjak pada kegiatan menciptakan karya animasi 2 dimensi. Sehingga akibat dari kelemahan tersebut tentunya tidak menggembirakan semua pihak yang terkait dalam proses belajar dan mengajar termasuk siswa tersebut.

Guru sebagai yang mengajarkan animasi harus meningkatkan kemampuan siswa, dengan cara memberikan pengetahuan tentang prinsip dasar dalam menggambar animasi digital termasuk keterampilan / skill menggambar dan sikap.

Siswa diharapkan tidak sekedar mengetahui pengertian menggambar animasi digital dan kegiatan menggambar animasi digital. Tetapi siswa juga dapat memahami bagaimanakah proses menggambar animasi digital dengan prinsip-

prinsipnya, sehingga bisa dimengerti persoalan menggambar dengan benar dikarenakan memahami konteks dari pembelajaran menggambar animasi digital.

Dari beberapa alasan yang telah dikemukakan di atas, untuk mengetahui dan menjawab bagaimana sebenarnya pengaruh kemampuan menggambar sketsa terhadap kemampuan menggambar animasi digital maka diupayakan melalui penelitian ini, dan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh kemampuan menggambar sketsa terhadap kemampuan menggambar animasi digital pada siswa kelas XI SMK Jurusan Animasi.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Siswa cenderung kurang mampu dalam menerapkan prinsip-prinsip menggambar animasi.
2. Kemampuan menggambar animasi perlu ditingkatkan dengan kemampuan menggambar sketsa siswa Kelas XI Jurusan Animasi SMK Negeri 9 Medan.
3. Kurang baiknya hasil menggambar animasi digital yang dikerjakan siswa.
4. Perlunya meningkatkan kemampuan menciptakan sketsa.

### C. Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada hasil karya menggambar sketsa dan animasi 2 Dimensi menggunakan prinsip animasi *Straight Ahead and Pose to Pose* dengan durasi animasi 5 detik yang dibuat oleh siswa kelas XI Jurusan Animasi SMK Negeri 9 Medan.

### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan menggambar sketsa terhadap kemampuan menggambar animasi digital siswa kelas XI Jurusan Animasi SMK Negeri 9 Medan ?
2. Berapa besar pengaruh kemampuan menggambar sketsa terhadap kemampuan menggambar animasi digital siswa kelas XI Jurusan Animasi SMK Negeri 9 Medan ?

### E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara kemampuan menggambar sketsa dengan kemampuan menggambar animasi digital siswa kelas XI Jurusan Animasi SMK Negeri 9 Medan.

2. Untuk mengetahui berapa besar pengaruh kemampuan menggambar sketsa terhadap kemampuan menggambar animasi digital siswa kelas XI Jurusan Animasi SMK Negeri 9 Medan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

1. Manfaat praktis
  - a) Memberikan penguatan guru untuk memberikan anjuran pada siswa agar menguasai kemampuan menggambar sketsa dalam menggambar animasi digital.
  - b) Guru dapat menggunakan hasil penelitian sebagai dasar penerapan pembelajaran animasi secara terukur.
  - c) Kemampuan menggambar animasi digital di kelas XI Jurusan Animasi Digital dapat dikembangkan pada pembelajaran berikutnya.
  - d) Sebagai referensi dalam mengkaji pengaruh kemampuan menggambar sketsa terhadap kemampuan menggambar animasi digital.
2. Manfaat teoritis
  - a) Sebagai bahan pertimbangan guru tentang pentingnya dasar-dasar menggambar sketsa dalam menyusun pembelajaran atau penulisan ilmiah terhadap hasil menggambar animasi digital.

- b) Bagi jurusan pendidikan Seni Rupa di Unimed, penelitian ini akan digunakan sebagai jurnal Seni Rupa yang nantinya akan menjadi inspirasi bagi mahasiswa/pembaca sebagai dasar untuk meneliti.
- c) Bagi mahasiswa penelitian ini digunakan sebagai bahan referensi dan pembandingan untuk yang ingin meneliti tentang pengaruh kemampuan menggambar sketsa terhadap kemampuan menggambar animasi digital.
- d) Sebagai bahan motivasi bagi masyarakat luas, khususnya yang menekuni bidang Seni Rupa yakni menggambar sketsa dan menggambar animasi digital.
- e) Sebagai bahan informasi bagi mahasiswa sebagai calon guru tentang pentingnya kemampuan menggambar sketsa dalam hasil menggambar animasi digital.