

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri. 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 seni budaya yang akan berpengaruh terhadap keterampilan serta kualitas pendidikan.

Pembelajaran seni sangat penting dikarenakan seni dan manusia adalah dua objek yang tidak dapat dipisahkan, karena seni adalah bentuk ekspresi jiwa serta cermin tujuan hidup manusia. Keduanya akan selalu berkaitan dan memengaruhi satu sama lain. Oleh karena itu karya seni dapat dipandang sebagai fenomena tanda (Patriansyah, 2015).

Belajar melalui seni dapat mengembangkan dan kemampuan siswa dengan cara berkreasi lewat seni tersebut. Adanya keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan siswa disekolah, sehingga diberikan pendidikan dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi melalui pendekatan “belajar dengan seni”, “belajar melalui seni”, dan “belajar tentang seni” yang tidak terdapat dalam muatan pelajaran lainnya (Susanto, 2013). Dalam mengungkapkan ide, imajinasi, dan fantasi, dapat dilakukan dengan menciptakan karya seni rupa.

Seni rupa sendiri dalam hal ini merupakan pelajaran yang menyenangkan bagi siswa karena 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 atau desain.

Dalam desain grafis terdapat beberapa unsur penting yang memiliki kegunaan atau ciri khas tersendiri, baik untuk membuat gambar atau mengedit suatu gambar berikut merupakan penjelasan singkat dari setiap unsur yang ada dalam desain grafis. Menurut Cahyaningsih (2022) unsur-unsur desain grafis tersebut antara lain: Garis (*line*), bidang (*shape*), warna (*colour*), tekstur (*texture*), gelap dan terang. Agar mendapatkan suatu karya desain grafis yang memiliki nilai estetis/indah harus memenuhi elemen visual tersebut.

Dalam memberikan pembelajaran keterampilan tentunya harus melihat kebutuhan dan hambatan siswa, sehingga saat diberikan pembelajaran keterampilan akan membuat anak lebih mudah menyerap pelajaran. Salah satunya keterampilan desain grafis. Begitu banyak peluang yang bisa didapatkan siswa jika mampu menguasai keterampilan desain grafis, salah satunya membuat desain kemasan.

Bagi siswa pada umumnya mempelajari keterampilan ini tidaklah menjadi hambatan, namun bagi siswa tunarungu menjadi tidak mudah, karena hambatan yang mereka miliki. Pembelajaran desain grafis ini memberikan sebuah keterampilan yang mengembangkan bakat siswa tunarungu tentang bagaimana

membuat desain makanan ringan, kemudian akan dilihat dari elemen visual seni rupa dan kesesuaian konsep, dengan menggunakan program aplikasi Corel Draw.

Keterampilan ini cocok bagi siswa tunarungu karena pembelajarannya yang bersifat visual. Siswa tunarungu adalah insan visual, yaitu manusia yang lebih memanfaatkan fungsi visualnya untuk memahami situasi di sekitarnya bahkan untuk belajar, karena memang fungsi auditorisnya tidak terlalu banyak berfungsi. Dengan diberikan pembelajaran yang bersifat visual akan lebih memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami pelajaran tak terkecuali pelajaran keterampilan dengan menggunakan komputer. Siswa akan dapat berkreasi dan berimajinasi dengan objek yang pernah dilihatnya ataupun dibayangkannya dan dituangkan dalam bentuk gambar.

Dalam membuat desain makanan ringan diharapkan siswa tunarungu juga lebih berani dalam menuangkan idenya secara variatif. Namun Guru merupakan faktor penting dalam penyelenggaraan pendidikan di Sekolah yang diharapkan mampu dan siap secara professional dalam memberikan pengajaran, termasuk peran sebagai guru seni rupa (Prawira dan Tarjo, 2018:205).

Setelah melakukan peninjauan saat melakukan observasi di kelas XI SLBE Negeri Pembina Tingkat Provinsi bersama guru kelas, yaitu Ibu Ramini. Guru mengalami kesulitan dalam hal menyampaikan materi Pembelajaran desain grafis yang menggunakan program aplikasi Corel Draw serta penguasaan atau pemahaman yang masih kurang. Beberapa siswa juga belum mampu memahami materi pembelajaran desain grafis dan bagaimana cara mendesain dikomputer.

Karena di SLBE Negeri Pembina Tingkat Provinsi guru yang mengampu keterampilan tersebut tidak berlatar belakang pendidikan seni rupa.

Dalam hal ini, seorang guru dalam melakukan penilaian harus mempunyai pedoman atau acuan penilaian yang benar (Uno dan Koni, 2014). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, beliau mengatakan bahwa tidak menggunakan instrument penilaian untuk menilai hasil karya anak tunarunggu. Guru hanya memberikan nilai berdasarkan akhir desain grafis yang dibuat siswa tunarunggu tanpa berpedoman pada instrument penilaian.

Hasil permasalahan yang telah diuraikan didukung dengan data hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa kelas XI Tunarunggu SLBE Negeri Pembina Tingkat Provinsi, dari 10 siswa yang sudah mendapatkan nilai diatas KKM hanya ada 5 siswa, sisanya mereka hanya memenuhi KKM. Mereka belum bisa mendapatkan nilai yang tinggi dikarenakan hasil karya yang kurang bagus. KKM di sekolah SLBE Negeri Pembina Tingkat Provinsi yaitu 75. Suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika sudah mencapai 75% jumlah siswa mencapai KKM, dan jika kurang dari 75% maka harus diadakan remedial (Djamarah, 2002).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti, yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah analisis desain kemasan makanan ringan pada siswa kelas XI SLBE Negeri Pembina Tingkat Provinsi, kemudian akan dilihat dari Elemen Visual Seni Rupa dan kesesuaian konsep.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Siswa yang belum mampu memahami materi pembelajaran desain grafis sebanyak 50% hal ini dikarenakan guru yang mengampu keterampilan tersebut tidak berlatar belakang pendidikan seni rupa.
2. Guru mengalami kesulitan dalam hal menyampaikan materi pembelajaran desain grafis yang menggunakan program aplikasi Corel Draw serta penguasaan atau pemahaman yang masih kurang, sehingga desain yang dihasilkan kurang menarik perhatian.
3. Hasil desain grafis siswa tidak sesuai dengan elemen visual seni rupa sehingga hasil karya yang dihasilkan kurang bagus dan menarik.

## **C. Batasan Masalah**

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda-beda dalam penelitian ini, maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini yaitu, hasil desain Kemasan Makanan ringan pada siswa Kelas IX Tunarungu SLBE Negeri Pembina tingkat Provinsi harus sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan siswa Kelas IX Tunarungu SLBE Negeri Pembina dalam pengaplikasian materi desain kemasan dengan program aplikasi Corel Draw ?

2. Bagaimana kemampuan Siswa Kelas IX Tunarungu dalam mendesain kemasan dalam menggunakan program aplikasi Corel Draw agar karya yang dihasilkan lebih bagus dan menarik?
3. Bagaimana hasil desain Kemasan Makanan ringan karya siswa Kelas IX Tunarungu SLBE Negeri Pembina tingkat Provinsi yang dilihat dari elemen visual seni rupa?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meninjau kemampuan siswa Kelas IX Tunarungu SLBE Negeri Pembina dalam pengaplikasian materi desain kemasan dengan program aplikasi coreldraw.
2. Merancang kemasan agar lebih kreatif, dengan bentuk karya komunikasi visual, serta kemasan terlihat lebih efisien dan lebih elegan.
3. Meninjau hasil desain Kemasan Makanan ringan pada siswa Kelas IX Tunarungu SLBE Negeri Pembina sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan.

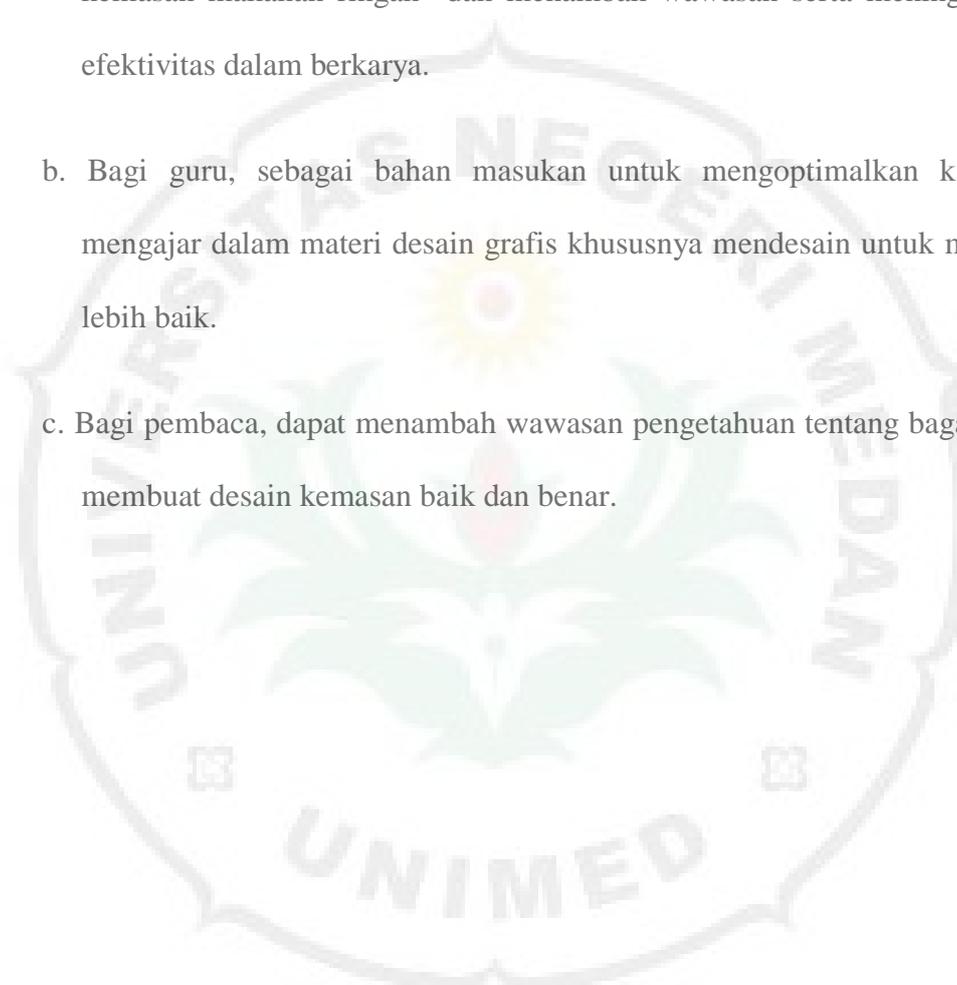
#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini menjadi referensi untuk guru-guru dan memberikan landasan bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian yang sejenis dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi siswa, untuk menumbuhkan minat siswa dalam berkarya membuat kemasan makanan ringan dan menambah wawasan serta meningkatkan efektivitas dalam berkarya.
- b. Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk mengoptimalkan kegiatan mengajar dalam materi desain grafis khususnya mendesain untuk menjadi lebih baik.
- c. Bagi pembaca, dapat menambah wawasan pengetahuan tentang bagaimana membuat desain kemasan baik dan benar.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY