

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era modernisasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia Pendidikan dan seni. Di bidang seni rupa, teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga media eksplorasi artistik yang memperluas batas-batas kreativitas. Salah satu wujud nyata dari kemajuan ini adalah pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran seni.

Menurut Zulkifli (2021: 134–142.), teknologi digital dalam era disrupsi telah membawa perubahan besar dalam dunia seni rupa. Teknologi mendukung sistem kerja yang lebih praktis dan produktif dalam penciptaan karya seni, serta memperluas jangkauan sosialisasi dan promosi karya melalui media virtual. Namun, nilai-nilai estetika dan ekspresi artistik tetap menjadi inti dari seni rupa, yang tidak dapat digantikan oleh teknologi. Peserta didik cenderung memiliki ketertarikan tinggi terhadap media visual dan teknologi interaktif sedangkan pembelajaran dengan pendekatan konvensional seperti menggambar manual dengan kertas dan pensil kerap dianggap membosankan, bahkan menyulitkan.

Salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran seni rupa adalah menggambar perspektif. Perspektif merupakan teknik menggambar yang bertujuan menciptakan ilusi ruang tiga dimensi pada bidang dua dimensi. Teknik ini penting untuk mengembangkan pemahaman kemampuan visualisasi bentuk secara realistis. Perspektif dua titik (*two-point perspective*) adalah cara menggambar objek dari sudut menyamping, di mana semua garis-garis benda mengarah ke dua titik yang

letaknya ada di ujung kiri dan kanan garis lurus sejajar dengan pandangan mata. Garis ini disebut garis horizon, yaitu garis yang membatasi antara langit dan tanah jika kita melihat lurus ke depan.

Meskipun begitu, hasil pengamatan di kelas menunjukkan bahwa umumnya siswa masih kesulitan memahami konsep yang diajarkan dalam menggambar perspektif dua titik hilang. Masalah yang umumnya muncul adalah siswa belum memahami tentang posisi titik hilang, cara membuat garis bantu, mengatur ukuran benda (proporsi), dan bagaimana melihat gambar agar tampak seperti aslinya. Saat harus menggambar manual, siswa seringkali merasa bingung, apalagi bagi siswa yang belum terbiasa menggunakan teknik-teknik dasar dalam seni rupa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pemanfaatan teknologi digital sebagai media yang dapat membantu mempermudah pemahaman konsep serta meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Salah satu media digital yang berpotensi mendukung proses pembelajaran seni rupa, khususnya dalam materi perspektif dua titik hilang adalah Ibis Paint X. Ibis Paint X merupakan aplikasi menggambar digital perangkat *mobile* yang dilengkapi berbagai fitur unggulan, seperti alat bantu penggaris perspektif, *layer*, berbagai jenis kuas, dan fitur pendukung lainnya yang dapat memfasilitasi siswa dalam mengeksplorasi ide visual secara lebih fleksibel dan menarik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Ibis Paint X memiliki potensi yang besar dalam mendukung pembelajaran seni rupa, khususnya pada materi perspektif dua titik hilang. Namun, meskipun penggunaan aplikasi ini telah mulai diperkenalkan di berbagai institusi pendidikan, kajian ilmiah yang

secara khusus meneliti pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan guna memperoleh data empiris mengenai efektivitas penggunaan aplikasi Ibis Paint X dalam konteks pembelajaran perspektif dua titik hilang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran seni rupa yang lebih inovasi, efisien, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Umumnya siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar perspektif seperti titik hilang, garis bantu, proporsi, dan arah perspektif. Hambatan ini kerap membuat hasil karya mereka kurang sesuai dengan prinsip perspektif dua titik hilang yang benar.
2. Pembelajaran perspektif dua titik hilang yang menekankan teknik manual sebagai dasar belum diimbangi dengan pemanfaatan media digital sebagai alternatif pendukung, sehingga pemahaman sebagian siswa masih kurang optimal.
3. Meskipun telah tersedia berbagai media pembelajaran digital seperti Ibis Paint X, pemanfaatannya dalam pembelajaran seni rupa belum banyak dikaji pengaruhnya terhadap peningkatan kemampuan menggambar perspektif dua titik hilang.

4. Ibis Paint X memiliki berbagai fitur menggambar digital yang mendukung prinsip seni rupa, namun penerapannya di sekolah masih jarang dilakukan secara maksimal akibat minimnya pelatihan dan pendampingan.

Berdasarkan kondisi tersebut, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana penggunaan Ibis Paint X dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam menggambar perspektif dua titik hilang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, lingkup permasalahan yang dikaji dibatasi pada beberapa hal berikut:

1. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas XI F4C dan XI F1D yang mengikuti pembelajaran seni rupa di MAN 2 Model Medan.
2. Aspek yang diteliti hanya berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menggambar perspektif dua titik hilang, baik dari perspektif, ketepatan, kejelasan garis, hingga kerapian gambar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi Ibis Paint X dan pembelajaran menggambar secara manual terhadap kemampuan menggambar perspektif dua titik hilang siswa kelas XI MAN 2 Model Medan?
2. Seberapa besar perbedaan pengaruh antara penggunaan aplikasi Ibis Paint X dan pembelajaran menggambar secara manual terhadap

kemampuan menggambar perspektif dua titik hilang siswa kelas XI
MAN 2 Model Medan

E. Tujuan Penelitian

Berkenaan dengan adanya rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi Ibis Paint X dan pembelajaran menggambar secara manual terhadap kemampuan menggambar perspektif dua titik hilang siswa kelas XI MAN 2 Model Medan?
2. Seberapa besar perbedaan pengaruh antara penggunaan aplikasi Ibis Paint X dan pembelajaran menggambar secara manual terhadap kemampuan menggambar perspektif dua titik hilang siswa XI MAN 2 Model Medan?

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini terbagi dalam manfaat teoritis dan praktis. Kedua manfaat tersebut, adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau bahan bacaan bagi penelitian-penelitian sejenis yang ingin menggali topik ini lebih lanjut.

2. Manfaat secara praktis :

a. Bagi Siswa:

Penelitian ini memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam menggambar perspektif dua titik hilang menggunakan media digital. Siswa dapat lebih mudah memahami konsep perspektif secara visual dan

interaktif, sehingga meningkatkan motivasi, kreativitas, dan hasil belajar mereka dalam bidang seni rupa.

b. Bagi Guru Seni Budaya

Guru memperoleh alternatif media pembelajaran yang efektif dan menarik, yakni aplikasi Ibis Paint X. Dengan pendekatan digital, guru dapat menyampaikan materi perspektif dengan cara yang lebih modern dan sesuai dengan perkembangan zaman serta karakteristik generasi digital.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi dalam mata pelajaran seni budaya. Hal ini dapat mendukung program digitalisasi pendidikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih inovatif.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi awal untuk studi lanjutan yang berkaitan dengan pembelajaran seni rupa berbasis aplikasi digital, baik dari segi media pembelajaran, metode pengajaran, maupun pengaruh teknologi terhadap keterampilan seni siswa.

e. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai sumber informasi dan menjadi bahan pembandingan bagi penelitian-penelitian yang relevan.