

Penerapan Teknik Arsir Untuk Meningkatkan Hasil Karya Sketsa Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X Smk Negeri 2 Gorontalo

Erwin Tilola¹, Hasdiana², I Wayan Seriyoga Parta³

¹ Seni Rupa dan Desain, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

² Seni Rupa dan Desain, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

³ Seni Rupa dan Desain, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Email :-

Abstrak

Penelitian melakukan penerapan teknik arsir untuk meningkatkan hasil karya Siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya kelas X SMK Negeri 2 Gorontalo dengan menggunakan metode penelitian pendidikan kuantitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian adalah Siswa kelas X SMK Negeri 2 Gorontalo tahun pelajaran 2017/2018, dengan jumlah 56 Siswa dengan populasi yang berjumlah 369 diuraikan dari 15% atau $0,15 \times 369$ dibulatkan menjadi 56 sampel Siswa terdiri dari 16 Siswa laki-laki dan 40 Siswa perempuan. Objek dalam penelitian adalah penerapan teknik arsir pada pembelajaran Seni Rupa. Berdasarkan penilaian hasil karya Siswa kelas X SMK Negeri 2 Gorontalo dalam menerapkan teknik arsir pada mata pelajaran Seni Budaya terdiri dari tiga aspek yang berdasarkan dasar-dasar menggambar yaitu proporsi, ketepatan bentuk, dan gelap terang. Untuk penilaian proporsi dinilai dari suatu bentuk wajah yang secara keseluruhan yaitu bentuk anatomi seperti alis, mata, hidung, dan mulut/bibir secara perbandingan antara ukuran panjang, lebar, dan tinggi. Dan untuk gelap terang dinilai dari suatu arsiran yang memiliki kesan gelap terangnya arsir baik dari ketebalan dan kehalusan yang ada pada suatu bentuk karakter objek.

Penilaian karya Siswa pada proses pembelajaran Sketsa dengan menerapkan teknik arsir untuk meningkatkan hasil karya Siswa kelas X SMK Negeri 2 Gorontalo maka diperoleh sebagai berikut. Dari penilaian hasil karya Sketsa dengan jumlah 36 Siswa atau 64,28% dengan kategori Sangat Baik (SB), hasil nilai diperoleh berkisar 81,32 sampai 88,32 yang dinilai dari ketiga aspek yaitu proporsi, ketepatan bentuk, dan gelap terang. Dan untuk 20 Siswa atau 35,71% masuk kategori Baik (B), hasil nilai yang diperoleh berkisar 74,33 sampai 80,99 yang dinilai dari ketiga aspek yaitu proporsi, ketepatan bentuk, dan gelap terang. Peneliti menyimpulkan dari hasil penilaian karya Siswa lebih meningkat dalam kegiatan tindak praktek yang dilaksanakan oleh Siswa kelas X SMK Negeri 2 Gorontalo. Hasil penelitian tindak praktek dalam kegiatan proses pembelajaran Seni Rupa dengan menerapkan teknik arsir untuk meningkatkan hasil karya Siswa kelas X SMK Negeri 2 Gorontalo dilakukan tiga tahap yaitu : tahap persiapan, tahap proses kerja atau (pembuatan desain), dan tahap proses arsir atau (hasil arsir).

Kata kunci : Penerapan, Teknik Arsir, Sketsa.

Application Of Showing Techniques To Increase Results Of Sketch Works In Class X Arts Culture Lessons Smk Negeri 2 Gorontalo

Abstract

The study applied shading techniques to improve student work in the subjects of Cultural Arts class X SMK Negeri 2 Gorontalo by using descriptive quantitative educational research methods. The subjects in the study were students of class X SMK Negeri 2 Gorontalo in the 2017/2018 academic year, with a total of 56 students with a population of 369 described from 15% or 0.15×369 rounded up to 56 samples. Students consisted of 16 male students and 40 Female student. The object of the research is the application of shading techniques in learning Fine Arts. Based on the assessment of

the work of class X students of SMK Negeri 2 Gorontalo in applying shading techniques in the Cultural Arts subject, it consists of three aspects based on the basics of drawing, namely proportion, shape accuracy, and light and dark. For proportion assessment, it is assessed from a face shape which as a whole is an anatomical form such as eyebrows, eyes, nose, and mouth/lips in a comparison between length, width, and height. And for light and dark, it is judged from a shading that has the impression of dark and light shading both from the thickness and smoothness that exist in an object's character form.

Assessment of student work in the process of learning Sketch by applying shading techniques to improve the work of class X students of SMK Negeri 2 Gorontalo, the results obtained are as follows. From the assessment of the results of the Sketches with a total of 36 students or 64.28% in the Very Good (SB) category, the results obtained ranged from 81.32 to 88.32 which were assessed from three aspects, namely proportion, accuracy of shape, and darkness. And for 20 students or 35.71% in the Good (B) category, the results obtained ranged from 74.33 to 80.99 which were assessed from three aspects, namely proportion, shape accuracy, and light and dark. The researcher concludes from the results of the assessment of student work that there is an increase in practical action activities carried out by class X students of SMK Negeri 2 Gorontalo. The results of practical action research in the activities of the Fine Arts learning process by applying shading techniques to improve the work of class X students of SMK Negeri 2 Gorontalo carried out three stages, namely: the preparation stage, the work process stage or (design making), and the shading process stage or (shading results)

Keywords: Application, Shading Technique, Sketch.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya adalah sebuah proses belajar dalam membentuk kepribadian yang dilakukan secara terus menerus oleh Masyarakat baik dalam lingkungan keluarga dan lingkungan Sekolah, dalam hal untuk meningkatkan kemampuan dan pola pikir Masyarakat terutama pada pendidikan Sekolah.

Menurut Ahmadi (2003: 75) "Dalam GBHN (Tap. MPR No. IV/MPR/1973)

dirumuskan bahwa : Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam maupun di luar Sekolah dan berlangsung seumur hidup".

Pendidikan di Indonesia sudah tersebar secara merata diberbagai daerah hingga ke pelosok negeri. Sebagaimana halnya di daerah Gorontalo. Secara umum di

Gorontalo terdapat berbagai macam lembaga pendidikan formal yang berjenjang, salah satunya pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Gorontalo. SMK Negeri 2 Gorontalo memiliki enam kompetensi keahlian yaitu Tata

Boga, Tata Busana, Perhotelan, Kecantikan, Multimedia, dan TPHP (Teknik Pengolahan Hasil Pertanian). Sebagaimana Sekolah lainnya di Sekolah ini juga diajarkan mata pelajaran Seni Budaya, yang meliputi empat kompetensi dasar yaitu Seni Rupa, Musik, Tari, dan Teater.

Dari empat kompetensi dasar tersebut, peneliti mengkaji salah satu kompetensi yang dipelajari yaitu Seni Rupa dengan materi dua dimensi dan tiga dimensi. Proses pembelajaran kompetensi Seni Rupa

merupakan salah satu program produktif yaitu membedakan jenis karya dua dimensi dan tiga dimensi, mengidentifikasi jenis karya Seni Rupa dua dimensi dan tiga dimensi, membandingkan unsur-unsur Seni Rupa dan prinsip penataan dalam karya Seni Rupa dua dimensi. Serta kegiatan praktek membuat Sketsa karya Seni Rupa dua dimensi dengan melihat model makhluk hidup dan model benda, dan membuat gambar atau lukisan karya Seni Rupa dua dimensi dengan melihat model makhluk hidup dan melihat model benda.

Sumber : Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya (Sufri).

Menurut Pak Sufri sebagai tenaga pengajar Seni Budaya di kelas X SMK Negeri 2 Gorontalo menyatakan proses pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya sesuai standar berbasis kurikulum 2013. Menggunakan metode pembelajaran yang diterapkan berupa menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh Siswa, mengajarkan materi dan praktek, dan memberikan penilaian pada Siswa. (Wawancara, 2 Februari 2017-9.54 WITA).

Selanjutnya menurut Pak Sufri, dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Seni Budaya tersebut beliau lebih dominan menjelaskan teori tidak melakukan bimbingan langsung pada kegiatan praktek seperti pada materi Sketsa baik dua dimensi dan tiga dimensi. Dengan keterbatasan bimbingan langsung dari Guru

tersebut, akhirnya Siswa mempraktekkan sendiri tanpa ada bimbingan langsung dalam proses kegiatan tindak praktek. Dan Siswa tersebut diberikan kebebasan berkarya sesuai bakat mereka sendiri tidak terikat dengan ketentuan-ketentuan dasar dalam praktek menggambar Sketsa Seperti ketentuan bentuk alami, ketepatan bentuk, prespektif, dan proporsi.

Kondisi tersebut menjadikan proses pembelajaran Seni Rupa masih mengalami kendala dalam hal pembimbingan oleh Guru. Hal ini menjadikan kurangnya kemampuan dan keterampilan Siswa dalam berkarya yaitu membuat Sketsa karya Seni Rupa dua dimensi.

Dari pemaparan di atas, dapat dinyatakan bahwa proses pembelajaran Seni Budaya khususnya yaitu kompetensi Seni Rupa dengan materi Sketsa belum begitu optimal karena tidak adanya pembimbingan langsung dalam kegiatan praktek. Guru hanya bertindak sebagai informan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan teori atau materi. Namun tidak melakukan bimbingan tindakan praktek dalam proses pembelajaran Seni Rupa, sehingga hasil gambar yang seharusnya diselesaikan dengan teknik-teknik tertentu untuk menyempurnakan dan meningkatkan kualitas hasil gambar kerja tersebut tidak dilaksanakan. Pembelajaran tidak didukung dengan standar panduan teknik menggambar Sketsa dan beberapa teknik

penyempurnaan gambar diantaranya seperti teknik arsir.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mencoba menerapkan bimbingan teknis berdasarkan teknik-teknik dasar praktek Sketsa. Dengan harapan agar nantinya dapat meningkatkan hasil karya Sketsa di kelas X SMK Negeri 2 Gorontalo. Untuk tujuan tersebut, maka dilakukan pendekatan tindakan praktek pada proses pembelajaran membuat Sketsa dengan teknik arsir. Penerapan teknik arsir dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas hasil gambar Sketsa pada pembelajaran Seni Budaya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti merumuskan judul penelitian ini adalah “Penerapan Teknik Arsir Untuk Meningkatkan Hasil Karya Sketsa Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas XSMK Negeri 2 Gorontalo”

Adapun tujuan peneliti adalah melakukan penerapan teknik arsir untuk meningkatkan hasil karya Sketsa dalam mata pelajaran Seni Budaya kelas XSMK Negeri 2 Gorontalo.

II. METODE

Penelitian ditetapkan di SMK Negeri 2 Gorontalo, terletak di jalan Raden Saleh Kota Gorontalo. Dipilihnya lokasi tersebut karena dari hasil wawancara dan observasi. Sekolah ini memiliki beberapa kompetensi bidang keahlian salah satunya kelas X yang juga mempelajari mata pelajaran Seni Rupa

dua dimensi dan tiga dimensi dengan materi Sketsa. Waktu Penelitian ini dimulai pada bulan Agustus 2017-Maret 2018 di kelas X SMK Negeri 2 Gorontalo. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif. Bentuk penelitian ini menggunakan penelitian pendidikan jenis penerapan di kelas X SMK Negeri 2 Gorontalo yang menjadi subjek penelitian. Dan untuk objeknya menerapkan teknik arsir untuk meningkatkan hasil karya Sketsa dalam mata pelajaran Seni Budaya. Populasi dalam penelitian terdiri dari enam kompetensi keahlian yaitu Tata Boga berjumlah 50 Siswa, Tata Busana berjumlah 45 Siswa, Perhotelan 88 Siswa, Kecantikan 21 Siswa, Multimedia 35 Siswa, dan TPHP (Teknik Pengolahan Hasil Pertanian) berjumlah 130 Siswa. Tata Boga berjumlah 50 Siswa, Tata Busana berjumlah 45 Siswa, Perhotelan 88 Siswa, Kecantikan 21 Siswa, Multimedia 35 Siswa, dan TPHP (Teknik Pengolahan Hasil Pertanian) berjumlah 130 Siswa dengan jumlah 369 Siswa. Besarnya sampel diambil 15% dari seluruh populasi berjumlah 369 Siswa, yang diuraikan menjadi $0,15 \times 369 = 55,35$ dibulatkan menjadi 56 sampel. Referensi dari Mulyatiningsih (2014 : 18-20). Dari hasil perhitungan keseluruhan berjumlah 56 sampel yang diambil secara acak (random) dari enam prodi keahlian dengan cara melakukan cabut lot. Maka hal ini peneliti menetapkan hasil sampel dalam penelitian

berjumlah 56 Siswa yaitu dengan menerapkan tindak praktek teknik arsir untuk meningkatkan hasil karya Sketsa pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X SMK Negeri 2 Gorontalo.

Pengumpulan data dengan cara : Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Analisis data menggunakan rumus prosentase yaitu mengukur hasil karya Siswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Tahap Persiapan

Kegiatan proses pembelajaran dengan menerapkan teknik pada Sketsa peneliti melakukan persiapan sebagai berikut: 1). Mempersiapkan alat dan bahan pembelajaran Sketsa. 2). Mempersiapkan model Sketsa yang akan digunakan dalam proses pembelajaran Sketsa dengan menerapkan teknik arsir. 3). Mempersiapkan media berupa Sketchbook yang akan dibagikan pada Siswa kelas X SMK Negeri 2 Gorontalo pada saat proses pembelajaran Sketsa dengan menerapkan teknik arsir. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penerapan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan hasil karya Sketsa menggunakan teknik arsir. Hal ini sejalan dengan pendapat

B. Uno (2012: 47) seperti yang dijelaskan pada halaman (5).

b. Tahap Pembelajaran

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran Sketsa peneliti menyampaikan dengan singkat, maksud dan tujuan pembelajaran Sketsa yaitu Peneliti memberikan materi

Sketsa dengan menggunakan teknik arsir sebagai pembuka dalam kegiatan proses pembelajaran. Dengan pembelajaran tersebut peneliti memberikan bimbingan berupa arsiran pada Siswa bagaimana cara menggunakan arsiran pada model Sketsa. Arsiran tersebut merupakan karakter dalam pembentukan model Sketsa dengan terbentuknya suatu kesan pencahayaan yang memiliki kepadatan isi pada objek gambar. Sejalan dengan Priatna (2014:13-16) seperti yang dijelaskan pada halaman (5).

Langkah – langkah yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran Sketsa seperti membuat model Sketsa menggunakan garis bantu atau teknik grid (garis kotak – kotak) baik dari pembuatan garis bentuk kepala, alis, mata, hidung, dan mulut/bibir dan dilanjutkan dengan proses pengarsiran. Hal ini sejalan dengan Rohman (2015:53-56) seperti diuraikan pada halaman (8-9).

c. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan pengukuran atau penilaian hasil karya siswa dalam proses pembelajaran Sketsa. Hal ini sesuai pendapat dari Menurut Zahroh (2015:124) pada halaman (60). Pendapat yang hampir sama dikemukakan oleh Mulyatiningsi (2014:109) pada halaman (60). Penilaian ini dilakukan berdasarkan dasar-dasar menggambar seperti proporsi, ketepatan bentuk, dan gelap terang. Hal ini sejalan

dengan Arsana (2013: 106-114) seperti dipaparkan pada halaman (9-10).

Dari hasil karya Siswa yaitu Sketsa, ditinjau berdasarkan dasar-dasar menggambar, secara visual model Sketsa terbentuk dari suatu perbandingan proporsi yaitu perbandingan panjang, lebar, dan tinggi pada suatu bentuk anatomi wajah. Dan ketepatan bentuk yang dihasilkan dari bentuk mata, hidung, alis, dan mulut/bibir yang secara realis. selanjutnya gelap terang yang dilihat dari bentuk arsiran sehingga dapat menghasilkan kesan gelap terangnya pada suatu objek tersebut.

Demikian setelah kegiatan proses pembelajaran Sketsa untuk pengetahuan dan keterampilan Siswa dalam mengarsir pada objek tersebut mengalami perkembangan, diantaranya sebagai berikut :

1. Siswa Mampu membuat model Sketsa dengan menggunakan teknik grid atau garis bantu yang diberikan oleh peneliti dari bentuk anatomi wajah seperti alis, mata, hidung, dan mulut/bibir.
2. Siswa mampu mengarsir dengan cara mereka sendiri setelah peneliti memberikan bimbingan pada proses pembelajaran Sketsa yaitu dengan melakukan teknik arsir.
3. Siswa dapat mengetahui tujuan dari alat (pensil) tersebut untuk membuat arsiran dengan menggunakan pensil yang berbeda – beda. Seperti yang

digunakan pada saat praktek menggunakan pensil 2B dan 4B dan 6B.

Berdasarkan pemaparan di atas dari beberapa poin tersebut bahwa perkembangan pengetahuan dan keterampilan Siswa dapat diuraikan sebagai berikut:

- Siswa mampu membuat model objek Sketsa. Sebelumnya Siswa hanya membuat model Sketsa atau gambar sesuai kemampuan mereka sendiri tanpa adanya bantuan pola atau dengan menggunakan teknik grid/garis bantu (garis kotak-kotak).
- Siswa mampu mengarsir. Sebelumnya pemahaman keterampilan dan kemampuan Siswa untuk mengarsir masih kurang sehingga cara pengarsiran Siswa tidak labil.
- Siswa mengetahui tujuan dari alat (pensil) untuk membuat arsiran menggunakan pensil 2B, 4B, dan 6B.

Sebelumnya Siswa hanya mengetahui bahwa pensil 2B digunakan hanya untuk menggambar dan mengarsir saja. Tetapi dalam pengarsiran pensil yang seharusnya digunakan untuk mengarsir ada beberapa macam seperti pensil 3B, 4B, 5B, 6B, 7B, dan 8B.

IV. KESIMPULAN

Hasil penelitian tindak praktek dalam kegiatan proses pembelajaran Seni Rupa dengan menerapkan teknik arsir untuk meningkatkan hasil karya Siswa kelas X SMK Negeri 2 Gorontalo dilakukan tiga tahap yaitu : tahap persiapan, tahap proses kerja atau (pembuatan Sketsa model), dan tahap proses arsir atau (hasil arsir). Adapun hasil evaluasi proses penilaian hasil karya Siswa dalam pembelajaran Seni Rupa dalam bentuk tindak praktek menggunakan teknik arsir dihitung menggunakan distribusi frekuensi yang dinilai dari ketiga aspek yaitu : proporsi, ketepatan bentuk, dan gelap terang. Untuk rentang nilai 82-92 yang terdiri 36 Siswa kurang lebih 64,28% masuk dalam kategori Sangat Baik (SB), dan untuk rentang nilai 70-81 terdiri dari 20 Siswa kurang lebih 35,71% masuk dalam kategori Baik (B), untuk rentang nilai 56-69 dan 48-58 terdiri dari Nol atau 0% dan masuk dalam kategori C (Cukup), dan KB (Kurang Baik). Berdasarkan hasil penelitian, dari hasil pembelajaran dan penilaian karya Siswa kelas X SMK Negeri 2 Gorontalo telah menunjukkan peningkatan dari hasil pembelajaran seperti yang ditunjukkan tabel di atas pada halaman (44).

REFERENSI

Arsana, Banu. 2013. Sketsa Dan Gambar 1. Jakarta; Kementerian Pendidikan

dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Arikunto, Suharsimi. 2007. Evaluasi Program Pendidikan. Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Ahmadi, H. Abu. Uhbiyati, Nur. 2003. Ilmu Pendidikan. Jakarta; PT Rineka Cipta.

Budi, Halim. 2015. Panduan Terlengkap Jago Gambar Dengan Pensil. Pustaka Diantara.

B. Uno, Hamzah. 2012. Profesi Kependidikan Problema, Solusi, Dan Reformasi Pendidikan Di Indonesia. Jakarta; Bumi Aksara.

C.Wang,Thomas. 2006. Sketsa Pensil. Erlangga.

Darmadi, Hamid. 2011. Metode penelitian pendidikan. Bandung; Alfabeta.

Mulyatiningsih, Dr. Endang. 2014. Metode penelitian terapan bidang pendidikan. Bandung; Alfabeta, cv.

Rohman, Irfan Abdul. 2015. Panduan Menggambar Ilustrasi & Wajah Dengan Pensil. Jakarta; Media Kita.

Sugiono. 2013. Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualilitaif dan R&D). Bandung; Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung ; PT Remaja Rosdakarya.

Sanjaya, Wina. 2013. Penelitian Pendidikan.Jakarta. Kencana.

Shovi, Ghifarin. 2017. Pembelajaran Seni Lukis Menggunakan Media Pasir Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 4 Gorontalo. Jurusan Seni Rupa Dan Desain. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Gorontalo.

Priatna, Angga. 2014. Jago Gambar Pake Pensil Dari Nol. Jakarta; Wahyu Media

Sumber Wawancara:

Supri. Wawancara, 2 Februari 2017.

Pukul 9:54 Wita

Supri. Wawancara, 25 Agustus 2017.

Pukul 9:15 Wita