BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan ini sangat penting bagi seseorang yang ingin memiliki ilmu pengetahuan yang lebih tinggi untuk meningkatkan sikap karakter, sehingga apa yang diinginkan pribadi sendiri dalam suatu minat dan bakatnya tercapai, dari beberapa bidang jurusan yang sudah disiapkan oleh beberapa pihak sekolah maupun penguruan tinggi, melalui Pendidikan ini akan menimbulkan perkembangan dan peningkatan dalam kualitas Pendidikan, agar seseorang memiliki kemampuan yang akan dicapai sesuai bidang jurusan masing-masing *(life skills)*, sehingga akan terus-menerus perubahan yang telah dilakukan oleh seseorang dalam kegiatan Pendidikan dan memiliki nilai-nilai Pancasila, sesuai apa yang dikeluarkan dalam UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sumber : www.kemdikbud.go.id, 2020).

Menurut Undang-undang Sisdiknas Bab II Pasal 3 No. 20 Tahun 2003 tentang Dasar, Fungsi dan Tujuan Pendidikan Nasional mengatakan Pendidikan Nasional adalah merupakan salah satu sekolah untuk mencari ilmu agar seseorang menunjukan minat dan bakat sesuai jurusan masing-masing, sehingga menimbulkan kemampuan dan keterampilan dalam bidang jurusan maupun membentuk karakter yang berkualitas tinggi, karena Pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan seseorang yang ingin mencari ilmu untuk membangun bangsa dan negaranya, sekaligus berkembangnya dan meningkatnya kemampuan dalam keterampilan karakter seseorang (*hard skill dan soft skill)* agar menjadi lebih baik sesuai menuntut ilmu yang professional, dan menjadi seseorang yang bertanggung jawab.

Melalui SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) pemerintah berupaya meningkatkan kualitas hidup, agar siswa mampu mengasah kemampuan yang dimiliki sesuai dengan bidang keahlian yang dipilih dapat dipergunakan sebagai modal utama dalam menghadapi dunia usaha atau dunia industri. Pendidikan seni, khususnya bidang keahlian seni dan industri kreatif dalam

program keahlian seni rupa yaitu salah satunya di kompetensi keahlian animasi (Spektrum Keahlian SMK) adalah bagian yang termasuk dalam kurikulum pendidikan nasional, sehingga tidak akan bisa dipisahkan *(permanent)*. Dalam kegiatan seni rupa menjadi dasar menggambar salah satunya menggambar perspektif dalam bentuk-bentuk geometris lengkap dengan perspektif dan dapat juga disusun menjadi suatu bangunan tertentu. Misalnya menggambar eksterior (gedung, sekolah, rumah, dan lain sebagainya) dan interior (ruang makan, ruang tidur, ruang kantor, ruang kelas dan lain sebagainya). Penilaian yang akan dilakukan oleh seorang guru adalah melakukan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Menggambar Perspektif.

Selain itu kemampuan menggambar perspektif akan sangat berguna untuk meningkatkan kualitas gambar dan memiliki perkembangan karakter maupun keterampilan yang lebih baik melalui Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), secara umum dapat di sederhanakan untuk dijadikan materi kesenirupaan, seperti : menggambar lukis, sketsa, maupun digital. Menggambar perspektif ini harus dipergunakan dengan gambar yang baik, jelas, dan benar. Karena sangat terlihat nilai-nilai kemampuan menggambar perspektif untuk membuat sebuah objek tiga dimensi seperti eksterior maupun interior. Hal tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan dan ilmu pengetahuan dalam suatu kegiatan yang memperaktikan dasar-dasar menggambar perspektif.

Menggambar Perspektif merupakan salah satu pembelajaran menggambar dasar yang ada pada jurusan Animasi di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi, karena Menggambar Perspektif ini yang berkaitan dengan 12 prinsip animasi salah-satunya staging (background, middleground, foreground), tujuannya yaitu untuk mengetahui dan meningkatkan kualitas gambar yang memiliki karakter, sikap, pengetahuan, dan keterampilan dibidang seni rupa dan desain. Apabila kegiatan pembelajaran siswa sangat baik, maka kemungkinan siswa SMK Pelita YNH Kota Sukabumi akan menghasilkan kualitas gambar yang sangat baik sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan siswa di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi ini sangat terampil.

Pelaksanaan pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menggambar perspektif secara langsung melalui pembelajaran offline dengan melakukan Adaptasi Kebiasaan Baru (AKB) dan pembelajaran online menggunakan Aplikasi Zoom dan Whatsapp, sehingga guru memberikan gaya inovasi pembelajaran yang baik, apresiasi, motivasi, dan melakukan dengan *Reward system*, tidak hanya itu tetapi guru siap memfasilitasi siswa yang memiliki faktor penghambat dalam kesulitan menggambar perspektif maupun tidak bisa berkunjung secara langsung di sekolah karena situasi seperti ini (covid-19) maka tindak lanjut guru dengan cara visitasi/kunjungan langsung ke rumah siswa, atau menugaskan siswa menggunakan media youtube agar siswa tetap mengikuti pembelajaran menggambar perspektif.

Dari pemaparan di atas penulis ingin menganalisis seberapa besar keterampilan karakter dalam kemampuan siswa di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi dalam menggambar perspektif dan mengambil judul "IMPLEMENTASI MENGGAMBAR PERSPEKTIF DI SMK PELITA YNH KOTA SUKABUMI TAHUN PELAJARAN 2020/2021 (Studi Kasus Di Kelas X Jurusan Animasi)".

1.2. Rumusan Masalah

Atas dasar uraian di atas, maka penulis tertarik untuk lebih jauh mengetahui rumusan masalah yang dapat di mempermudah dalam melaksanakan penelitian dilapangan. Penulis kemudian menjabarkan fokus penelitian di atas dalam pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menggambar perspektif di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi?
2. Apakah faktor pendukung dan penghambat pembelajaran menggambar perspektif di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari luasnya pembahasan dalam penelitian ini maka penulis memberikan batasan pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menggambar perspektif di SMK Pelita YNH dengan melibatkan beberapa informan yaitu Guru Animasi dan Siswa kelas X Jurusan Animasi.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran siswa dalam materi dasar tentang menggambar perspektif di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi.
2. Untuk mendeskripsikan adakah faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran menggambar perspektif di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi tentunya diharapkan untuk memberikan hasil yang bermanfaat, baik untuk diri pribadi maupun untuk orang lain. Apabila hasil penelitian ini di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi terbukti dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menggambar Perspektif, diharapkan penelitian ini akan bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1. Secara teoritis : penelitian ini secara kegiatan pembelajaran menggunakan teori-teori, untuk awal memberikan ilmu pengetahuan baru dari guru animasi kepada siswa jurusan animasi tentang definisi, konsep, dan teknik menggambar perspektif.
2. Secara praktis : hasil penelitian ini adalah sebagai kegiatan pembelajaran praktik menggambar perspektif diharapkan akan bermanfaat sebagai berikut:
   a. Bagi siswa SMK Pelita YNH Kota Sukabumi.
      hasil yang didapatkan dalam penelitian ini dapat materi yang bermanfaat dari Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menggambar perspektif. Selain itu yang dilakukan oleh seorang guru animasi di kelas, guru dapat memfasilitasi, membantu dan fokus kepada siswa yang mempunyai faktor penghambat dalam kegiatan pembelajaran menggambar perspektif untuk mengatasi permasalahan kemampuan siswa di bidang menggambar perspektif sehingga siswa tetap bisa mengikuti pembelajaran dan memperbaiki dari beberapa kesulitan yang siswa dapatkan dalam

kegiatan menggambar perspektif, sehingga hasil yang telah evaluasi oleh guru animasi menghasilkan kualitas gambar siswa dapat berkembang.

b. Bagi sekolah.

khususnya dibidang jurusan animasi, karena hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pengembangan proses pembelajaran menggambar perspektif dalam mengembangkan keterampilan karakter siswa di bidang jurusan animasi, sehingga siswa bisa meningkatkan kemampuan kualitas menggambar perspektif di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi.

1.6. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus dan menghasilkan data yang bersifat deskriptif, penulis ini dapat mendeskripsikan atau memaparkan gambaran-gambaran tentang fenomena dan fakta-fakta yang terjadi pada saat penelitian, yang berkaitan dengan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menggambar perspektif dalam menghasilkan keterampilan karakter dan kemampuan kualitas gambar siswa SMK Pelita YNH Kota Sukabumi.

Format yang digunakan penulis untuk dijadikan penelitian adalah Studi Kasus, Studi Kasus adalah suatu yang bertujuan dalam melakukan penelitian untuk mendeskripsikan atau memaparkan yang lebih dalam tentang kasus fenomena menggambar perspektif dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas x jurusan animasi.

Tentunya penelitian ini mengambil suatu gambaran tantang fenomena pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menggambar perspektif dengan mendeskripsikan atau memaparkan fakta-fakta yang terjadi di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi dengan mengumpulkan data yang tepat.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian ini merupakan awal pencarian dimana penulis mencari tempat penelitian untuk dijadikan bahan laporan yang dilakukan

oleh penulis, penulis melakukan tempat penelitian di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi, Jawa Barat.

3. Teknik Pengumpulan Data
   a. Wawancara

      Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dan menggunakan metode triangulasi untuk mencari kebenaran data saat penelitian secara langsung dengan cara tanya jawab kepada guru animasi sekaligus sebagai kepala jurusan animasi dan siswa kelas x jurusan animasi.

   b. Dokumentasi

      Dalam teknik dokumentasi ini, penulis mengambil semua objek data yang terjadi pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menggambar perspektif di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi, untuk memberikan suatu jawaban melalui gambar yang jelas supaya dokumentasi ini dapat dipahami dan dimengerti oleh pembaca.

   c. Observasi

      Dengan penelitian ini penulis melakukan observasi untuk berkunjung langsung ke lokasi tempat penelitian di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi.

   d. Studi Litelatur

      Penulis wajib mengunakan studi literatur untuk mencari tahu tentang referensi teori-teori dengan kasus dan permasalahan yang telah ditemukan oleh penulis, sehingga penulis mendapatkan data-data dari beberapa studi literatur yang berkaitan dengan judul "Implementasi Menggambar Perspektif di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi Tahun Pelajaran 2020/2021 (Studi Kasus di Kelas X Animasi)

1.7. Hipotesis

Salah satu Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berkualitas untuk siap kerja, setiap lulusan SMK memiliki kualitas dalam pembelajaran di setiap bidang

keahlian, untuk menunjukan suatu ilmu pengetahuan, keterampilan, etika, moral, dan karakter pribadi, sehingga perkembangan dalam Pendidikan yang berkualitas di SMK akan meningkat, karena merupakan generasi penerus bangsa dan negara.

Pada bidang keahlian animasi di Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), merupakan salah satu program keahlian seni rupa. Menurut SMK Pelita YNH Kota Sukabumi dalam bidang keahlian animasi wajib menguasai mata pelajaran khusus seperti : menggambar dasar, menggambar perspektif, sketsa, menggambar karakter, nirmana, videografi, digital processing. Untuk meningkatkan karakter siswa, dan kualitas karya dalam pembelajaran animasi.

Pada jurusan animasi di kelas X, siswa diwajibkan mengikuti Pembelajaran perspektif karena mata pelajaran ini sebagai pembelajaran menggambar dasar, untuk meningkatkan hasil kualitas gambar, sebelum menggunakan pembelajaran digital (komputer).

1.8. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Implementasi Menggambar Perspektif Di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi Tahun Pelajaran 2020/2021 (Studi Kasus Di Kelas X Jurusan Animasi), laporan skripsi ini akan disusun 5 BAB, berikut ini gambaran isi bab yang sesuai dengan sistematika Telkom University sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini berisi keterangan dan penjelasan tentang pendahuluan skripsi yang memuat latar belakang penelitian mengenai topik yang berkembang saat ini yang akan diangkat dalam penelitian, rumusan masalah penelitian, batasan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, hipotesis, sistematika penulisan dan serta alur kerja penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bagian ini berisi konsep, teori, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan yang merupakan landasan penelitian secara teknik. Dalam bagian ini, penulis membagi paparan teori ke dalam dua bagian teori utama, yaitu 1) teoritis : kemampuan diri, dan 2) praktik : perkembangan pembelajaran perspektif. Dalam bagian ini terisi dengan penjelasan kerangka pemikiran penulis dalam melakukan penelitian.

BAB III PENYAJIAN DATA

Bagian ini menguraikan data penelitian di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi, peenulis memberikan gambaran tentang data-data, proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menggambar perspektif (Studi Kasus Di Kelas X Jurusan Animasi), data penelitian tersebut dapat dijelaskan secara 2 sumber data yaitu: baik data primer maupun data sekunder. Untuk mendeskripsikan data-data yang terjadi agar bisa disajikan dalam penyajian data.

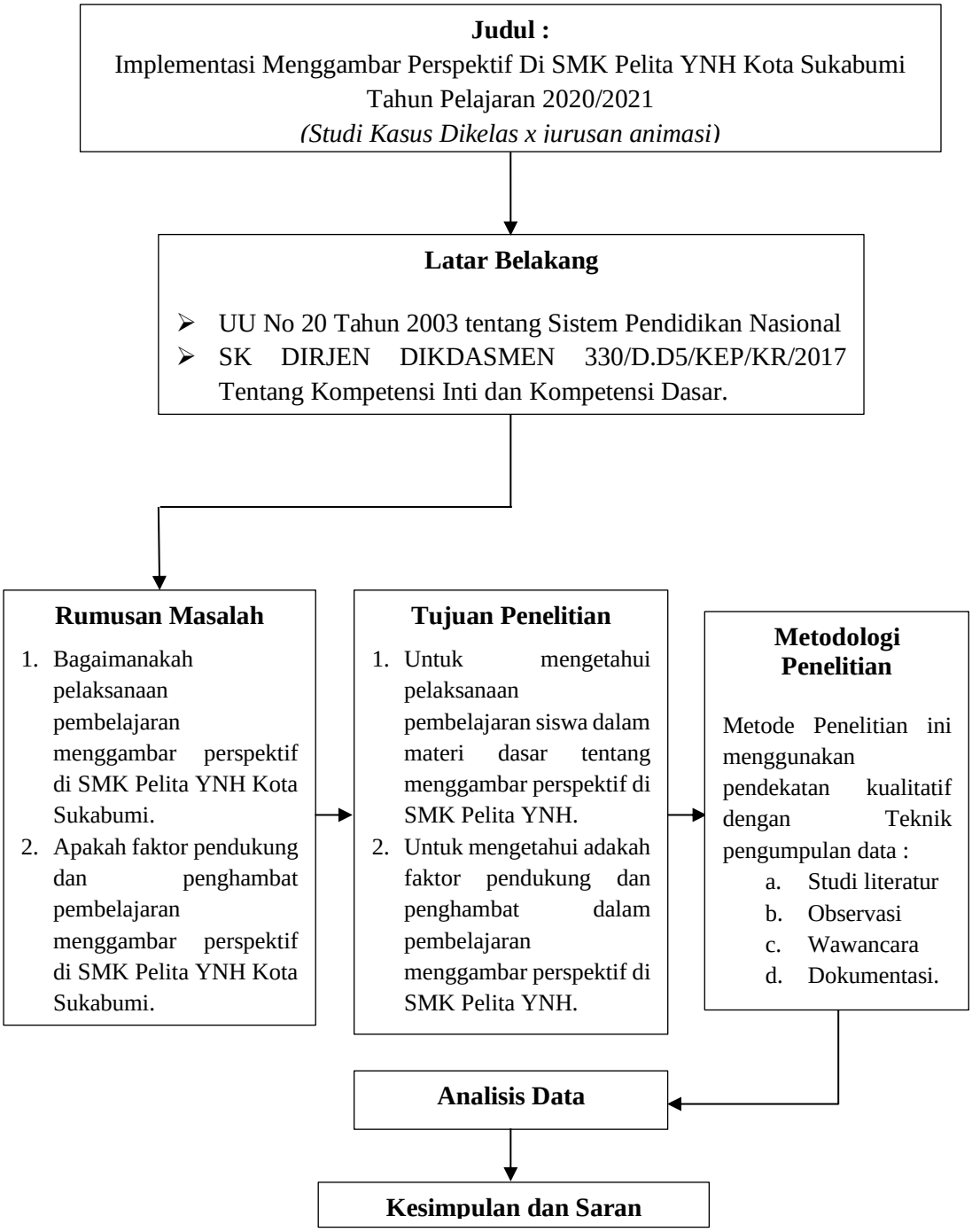
BAB IV ANALISIS DATA

Bagian ini berisi tentang beberapa hasil yang telah ditemuan dilapangan mengenai Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menggambar perspektif menggunakan metode meniru dan bantuan alat objek bentuk pada siswa kelas X Jurusan Animasi di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi untuk menjawab rumusan masalah.

BAB V PENUTUP

Bagian ini adalah isi perbuatan menafsirkan untuk menjelaskan suatu yang kurang jelas terhadap hasil perkembangan yang telah ditemuan pada penelitian secara langsung, sekaligus mengajukan beberapa hal-hal penting untuk dijadikan manfaat dari hasil penelitian tersebut.

1.9. Alur Kerja Penelitian



Gambar 1. 1 Alur Kerja Penelitian
Sumber : Penulis, Oktober 2020.