

**PEMBELAJARAN SKETSA DAN GAMBAR PADA MEDIA KANVAS
DI KELAS X JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
SMK NEGERI 9 SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Rulia Puspita
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret Surakarta
Alamat korespondensi : JL. Jayawijaya 175, Mojosongo, Surakarta 57127
e-mail : ruliapuspita89@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: (1) Proses pembelajaran sketsa dan gambar pada media kanvas di kelas X Desain Komunikasi Visual SMK Negeri 9 Surakarta, (2) faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan pembelajaran sketsa dan gambar pada media kanvas di kelas X Desain Komunikasi Visual SMK Negeri 9 Surakarta dan (3) Hasil pembelajaran sketsa dan gambar pada media kanvas di kelas X Desain Komunikasi Visual SMK Negeri 9 Surakarta.

Bentuk penelitian ini adalah studi kasus tunggal terpancang. Sumber data digunakan berupa informan, tempat dan peristiwa, arsip dan dokumen. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, wawancara, analisis dokumen. Teknik sampling yang digunakan *purposive sampling*. Keabsahan data menggunakan triangulasi data dan *review* informan. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis mengalir yang proses tahapannya meliputi reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) Proses pembelajaran dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Pertemuan pertama membuat sketsa pada kertas A4 menggunakan pensil. Pertemuan kedua menggambar desain pada lembar kerja menggunakan *drawing pen* dan pensil warna. Pertemuan ketiga menggambar pada kanvas menggunakan cat minyak. Pertemuan keempat penyelesaian dan pengumpulan karya, (2) Faktor pendukung proses pembelajaran adalah guru menguasai materi pembelajaran dengan baik, sarana dan prasarana di laboratorium DKV sudah memadai, ketertiban, keamanan dan kebersihan di SMK Negeri 9 Surakarta terjaga dengan baik. Faktor penghambat proses pembelajaran adalah guru terlalu fokus pada siswa yang aktif, kurangnya minat beberapa siswa membuat hasil karya tidak maksimal, dan (3) hasil karya siswa mempresentasikan corak/gaya pengembangan bentuk flora. Sebagian besar siswa lebih memilih menggunakan teknik kering dalam proses berkarya. Komposisi yang ditampilkan dalam karya sangat beragam dan variatif. Siswa mampu mengaplikasikan objek utama dan pendukung dengan baik sehingga dapat memunculkan prinsip *center of interest*.

Kata kunci : *pembelajaran, sketsa, gambar, kanvas.*

ABSTRACT

This study aims to (1) learning and understanding process of sketch and drawing on canvas media in class X Visual Communication Design Department SMK 9 Surakarta (2) Supporting and resisting factors during learning process of sketch and drawing on canvas media in class X Visual Communication Design Department SMK 9 Surakarta, and (3) The result of sketch and drawing on canvas media learning process in class X Visual Communication Design Department SMK 9 Surakarta.

This research was single rooted case study. The sources of data were informant, place and event, archive and document. The technique of data collection used observation, interview, and document analysis. This research used purposive sampling technique. The validation of data was based on data triangulation and informant review. Technique of data analysis in this study was flowing analysis mode which the steps included data reduction, data presentation and result with drawal.

From this research, it can be concluded that: (1) Learning process was done in 4 meetings. The first meeting was making a sketch on A4 paper using a pencil. Second meeting was drawing a design on a work sheet using a drawing pen. Third meeting was drawing on a canvas using oil pastel. Then, fourth meeting was finishing and collecting the works (2) Supporting factors in learning process are; Teacher's good knowledge about the materials, tools and infrastructures in the room are good enough, the discipline, safety and cleanliness in SMK 9 Surakarta are well maintained. Meanwhile, the resisting factors in learning process are; Teacher is too focus on active student, student's lack interest which resulted in non-maximum work result (3) Student's work presents development in form of flora design/style. Students, in majority, choose to use dry-technique during the process. The display of the composition is very diverse and varies. Students can apply main and supporting object very well. So, it can bring out the center of interest principle.

Key words : Learning, Sketch, Drawing, Canvas

PENDAHULUAN

Pendidikan sangatlah penting dalam kehidupan masyarakat. Tujuan utama pendidikan adalah memberi kemampuan pada manusia untuk hidup di masyarakat. Kemampuan ini berupa pengetahuan atau keterampilan, serta perilaku yang diterima masyarakat. Kemampuan seseorang akan dapat berkembang secara optimal apabila memperoleh pengalaman belajar yang tepat. Pendidikan nasional di Indonesia berakar pada kebudayaan bangsa dan berdasarkan pada Pancasila serta UUD 1945. Tujuan pendidikan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia seutuhnya menjadi warga masyarakat yang maju serta memiliki kemampuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Pendidikan dapat dimaknai sebagai suatu proses untuk mengubah tingkah laku peserta didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana individu itu berada. Berjalannya waktu, kebudayaan masyarakat sendiri semakin berkembang. Oleh karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan agar anggota masyarakat dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Pembangunan di bidang pendidikan merupakan strategi dan wahana yang sangat baik di dalam pembinaan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas. Sehubungan dengan hal tersebut, diperlukan adanya partisipasi dari semua warga negara. Bidang pendidikan perlu mendapatkan perhatian, penanganan, dan prioritas secara intensif baik dari pemerintah, keluarga, dan pengelola pendidikan pada khususnya.

Pendidikan sangat berperan penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM). Tinggi rendahnya kualitas SDM antara lain hasil kerja atau kinerja yang baik secara perorangan atau kelompok ditandai dengan adanya unsur kreativitas dan produktivitas yang direalisasikan dalam Peningkatan kualitas. SDM dinyatakan berhasil apabila SDM mampu menampilkan hasil kerja produktif secara rasional dan memiliki pengetahuan dan keterampilan serta kemampuan yang umumnya dapat diperoleh melalui pendidikan.

Lembaga pendidikan dalam hal ini sekolah harus memberi pengalaman belajar yang sesuai dengan potensi dan minat peserta didik, dalam hal ini Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui setara SMP/MTs. Pasal 15 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas menyatakan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama bekerja dalam bidang tertentu. Menurut Ginzberg dalam (Mukhidin, 2002: 27) menyatakan bahwa pendidikan kejuruan adalah proses perkembangan yang bertujuan untuk meningkatkan *skill* dengan persyaratan yang ditentukan. Sekolah Menengah Kejuruan adalah sekolah yang menyelenggarakan pendidikan mengembangkan sikap profesional (Pasal 1 ayat 2 Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 323/U/1997 tentang penyelenggaraan Pendidikan Sistem Ganda pada Sekolah Menengah Kejuruan). Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan merupakan

bagian pendidikan kejuruan tingkat menengah ditujukan terutama untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi dunia kerja pada bidang tertentu. Pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa untuk menyiapkan mereka sebagai tenaga kerja tingkat menengah yang terampil, terdidik dan profesional serta mampu mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. SMK merupakan suatu lembaga pendidikan yang mempunyai program siswa dituntut untuk mempunyai keahlian.

SMK Negeri 9 merupakan sekolah kejuruan yang mewadahi di bidang seni rupa. Sesuai dengan tujuan pendidikan kejuruan SMK Negeri 9 Surakarta memiliki sebuah visi yaitu “Mewujudkan SMK Negeri 9 Surakarta sebagai pencetak sumber daya manusia profesional dalam bidang Seni, Kerajinan, dan Teknologi yang mampu menghadapi era global”. Maka SMK Seni ini diharapkan dapat mencetak lulusan yang dapat berkarya di kancah global dan industri kreatif di masyarakat. Jurusan yang terdapat di SMK Negeri 9 Surakarta yaitu, Animasi, Desain Komunikasi Visual (DKV), Multimedia (MM), Tata Busana (TB), Tekstil (TE), Kriya Kayu, Kriya Logam, Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), dan Seni Lukis. Jurusan-jurusan yang ada diharapkan mampu terjun di masyarakat untuk memenuhi kebutuhan di dunia usaha. Karena pendidikan kejuruan menghasilkan sumber daya manusia yang terampil dan siap kerja. Maka salah satu tujuannya juga agar dapat langsung terserap di dunia usaha atau dunia industri. Agar lulusan dari SMK memiliki keterampilan yang sesuai dengan dunia usaha atau dunia industri maka materi yang diberikan di sekolah tentunya mencakup kompetensi yang diperlukan.

SMKN 9 menggunakan kurikulum 2013 yang mengamanatkan esensi pendekatan ilmiah dalam pembelajaran. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta. Pada Jurusan Desain Komunikasi Visual di kelas X terdapat mata pelajaran sketsa dan gambar yang mempelajari tentang membuat sketsa dan gambar bentuk geometris, anatomi tubuh dan flora/fauna. Agar materi yang disampaikan dapat dipahami siswa dengan baik maka proses pembelajaran merupakan hal yang penting. Kecakapan dan keterampilan yang dimiliki lulusan SMK tidak lepas dari pembelajaran yang diberikan di sekolah. Pembelajaran yang efektif dan sesuai akan memberikan hasil yang bermutu dan berkualitas. Mata pelajaran sketsa dan gambar terdapat materi berkarya menggunakan media kanvas dengan tema flora. Hasil yang akan dicapai pada materi sketsa dan gambar menggunakan media kanvas ini adalah agar siswa memperoleh pengalaman berkarya dengan media kanvas dan mengasah *skill* menggambar manual siswa. Materi sketsa dan gambar menggunakan media kanvas merupakan salah satu kompetensi dasar untuk mencetak lulusan sesuai dengan tuntutan di dunia usaha dan industri yang bonafit yaitu terampil dengan proses manual di berbagai media.

Guru pengampu materi pokok sketsa dan gambar juga menyampaikan dalam wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 5 Januari 2016 bahwa hampir 80% siswa lulusan Desain Komunikasi Visual di SMK N 9 Surakarta orientasi utama adalah untuk bekerja. Hanya beberapa anak yang melanjutkan ke perguruan tinggi. Dikatakan bahwa alumni dari Desain Komunikasi Visual ada yang bekerja di bagian desain

dan ada yang membuka usaha percetakan. Menurut guru, siswa yang bekerja di bagian desain merupakan siswa yang memiliki kreatifitas tinggi, tidak hanya mahir dalam desain grafis digital saja namun juga diperlukan kreatifitas dalam membuat desain di berbagai media. Kemampuan membuat desain di berbagai media merupakan inti dari Desain Komunikasi Visual. Maka penting bagi jurusan Desain Komunikasi Visual untuk mempelajari sketsa dan gambar ini dengan baik. Hal inilah yang menjadikan peneliti ingin mengetahui proses sketsa dan gambar di sekolah jurusan seni, khususnya di jurusan Desain Komunikasi Visual. Maka peneliti ingin meneliti tentang proses pembelajaran sketsa dan gambar di kelas X Desain Komunikasi Visual sehingga didapatkan deskripsi tentang pembelajaran sketsa dan gambar dengan media kanvas, mulai dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, sampai dengan evaluasi dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan judul penelitian ini, maka penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 9 Surakarta, berada di Jalan Tarumanegara, Banyuanyar, Banjarsari, Surakarta 57137. Adapun pemilihan lokasi sebagai berikut: (1) terdapat materi pembelajaran sketsa dan gambar pada media kanvas (2) Sekolah tersebut merupakan sekolah kejuruan dibidang Seni, Kerajinan, dan Teknologi.

Bentuk penelitian yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pada penelitian kualitatif studi kasusnya mengarah pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam mengenai potret kondisi tentang apa yang sebenarnya terjadi menurut apa adanya di lapangan studinya (Sutopo, 2002: 111). Maka dipilihlah

penelitian kualitatif deskriptif karena penelitian ini memusatkan deskripsi secara rinci dan mendalam mengenai proses pembelajaran sketsa dan gambar pada media kanvas dikelas X jurusan Desain Komunikasi Visual menurut studi di lapangan beserta deskripsi analisis visualisasi hasil karya siswa dalam sketsa dan gambar pada media kanvas.

Adapun sumber data utama yang diperoleh yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diperoleh dari aspek kualitatif seperti diantaranya:

1. Tempat dan peristiwa, yaitu bertempat di kelas X DKV SMK Negeri 9 Surakarta dan peristiwa pada saat proses pembelajaran sketsa dan gambar pada media kanvas.
2. Informan (Narasumber), merupakan sumber data utama di dalam penelitian di mana informan yang dikenal sebagai responden dalam penelitian. Dalam penelitian ini informan terdiri dari Bapak Harjita Tur Budiarto selaku kepala prodi DKV SMK Negeri 9 Surakarta. Informan selanjutnya yaitu Bapak Wibawa Jati selaku guru materi pembelajaran sketsa dan gambar DKV SMK Negeri 9 Surakarta. Kemudian informan terakhir yaitu siswa kelas X DKV SMK Negeri 9 Surakarta
3. Arsip-arsip, silabus, modul, maupun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang didalamnya mengandung daftar materi, model, media, metode serta evaluasi pembelajaran. Sedangkan dokumen dari penelitian ini adalah foto selama proses pembelajaran berlangsung dan foto visualisasi hasil karya sketsa dan gambar pada media kanvas siswa.

PEMBAHASAN

Proses Pelaksanaan Pembelajaran Sketsa dan Gambar pada Media Kanvas di Kelas X Desain Komunikasi Visual

Proses pelaksanaan pembelajaran di SMK Negeri 9 Surakarta diawali dengan pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP dibuat oleh guru mata pelajaran pada awal semester berdasarkan pada Silabus Kurikulum 2013. RPP digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran yang meliputi: perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan materi pelajaran, pemilihan model pembelajaran, pemilihan metode pembelajaran, pemilihan media pembelajaran, pemilihan sumber pembelajaran, evaluasi dan penilaian pembelajaran.

Guru menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu model pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*). Model pembelajaran yang menghubungkan materi dengan keadaan di dunia nyata dengan tujuan untuk mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang sedang diajarkan. Penerapan pembelajaran kontekstual yang dilakukan oleh guru diantaranya guru berusaha menggali informasi dasar yang dimiliki peserta didik melalui tanya jawab (*constructivism*) (*questioning*), guru menerapkan beberapa model pembelajaran (*modeling*), guru mengadakan evaluasi di akhir pembelajaran dan menyesuaikannya dengan tujuan awal pembelajaran (*reflection*) (*authentic*).

Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru adalah metode tanya jawab, metode ceramah, metode eksperimen, metode pemberian tugas. Pada awal materi baru guru menerapkan metode tanya jawab

yaitu guru menanyakan tentang pengetahuan awal peserta didik pada materi sketsa dan gambar. Metode ini efektif sebagai awalan atau apersepsi peserta didik dan sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu peserta didik dituntut aktif. Peserta didik menanggapi dengan aktif, menjawab dan bertanya pada guru mengenai sketsa dan gambar. Kemudian guru menerapkan metode ceramah. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan metode ceramah yang diterapkan oleh guru, pada menit awal pembelajaran berjalan lancar peserta didik menyimak dan mendengarkan dengan baik penjelasan guru. Namun pada pertengahan ceramah peserta didik mulai bosan dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Hal tersebut dikarenakan terlalu lamanya proses ceramah dan kurang tertariknya sebagian peserta didik terhadap materi yang diajarkan, di sela-sela penjelasan guru juga menerapkan metode tanya jawab. Terdapat respon bervariasi dari peserta didik, ada yang aktif menjawab ada pula yang pasif tidak menanggapi pertanyaan guru.

Setelah metode ceramah, guru menggunakan metode pemberian tugas sekaligus metode eksperimen. Guru memberikan tugas praktek membuat sketsa dan gambar dengan menggunakan media kanvas dan guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bereksperimen. Guru memberikan kebebasan pada peserta didik menentukan objek yang digambar, kombinasi warna yang digunakan dan jumlah warna yang digunakan untuk membuat sketsa dan gambar, dibawah pengawasan guru. Berdasarkan pengamatan di lapangan peserta didik cukup antusias dalam mengerjakan tugas praktek membuat karya dengan menggunakan media kanvas, peserta didik menikmati setiap proses pengerjaan. Namun adapula peserta didik yang kurang berminat mengerjakan tugas sehingga hasil

karyanya pun kurang maksimal. Guru menerapkan empat metode pada pembelajaran sketsa dan gambar dengan media kanvas yaitu metode tanya jawab, metode ceramah, metode eksperimen dan metode pemberian tugas. Guru memiliki tuntutan untuk mampu memilih beberapa metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan karena setiap metode pembelajaran memiliki masing-masing kelebihan dan kekurangan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sri Anitah (2009: 84-85) yang berpendapat bahwa “tidak ada metode satu pun yang dianggap paling baik diantara metode - metode lain. Tiap metode memiliki karakteristik tertentu dengan segala kekurangan dan kelebihan masing-masing”. Sehingga dengan menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.

Materi pelajaran adalah bahan yang disampaikan pada saat proses pembelajaran. Materi yang disampaikan adalah materisketsa dan gambar, dimana materi tersebut berisi tentang : pengertian sketsa dan gambar, teknik dasar sketsa dan gambar dengan media kanvas, prinsip dasar sketsa dan gambar dengan media kanvas, dan contoh- contoh karya sketsa dan gambar dengan media kanvas. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran ini menggunakan contoh- contoh hasil karya sketsa dan gambar dengan media kanvas, kemudian alat dan bahan yang digunakan dalam praktek membuat karya dengan media kanvas diantaranya kertas HVS, pensil, penghapus, drawing pen, pensil warna, kuas, cat minyak dan kanvas.

Evaluasi dilakukan diakhir pembelajaran setelah semua peserta didik mengumpulkan hasil karya sketsa dan gambar. Evaluasi dilakukan bersama- sama antara guru dan peserta didik dengan

membahas penerapan prinsip, kombinasi warna, kreativitas peserta didik dalam membuat karya, penyelesaian karya, kebersihan dan kerapian hasil karya. Secara keseluruhan mengaitkan pembelajaran dengan kurikulum yang digunakan masih belum maksimal. Penerapan kurikulum 2013 pada pembelajaran sketsa dan gambar dengan media kanvas pada siswa kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 9 Surakarta masih terbilang cukup baik karena pembelajaran secara umum berpusat pada siswa. Sedangkan menurut Daryanto prinsip pembelajaran saintifik : pembelajaran berpusat pada siswa, pembelajaran membentuk *student self concept*, pembelajaran terhindar dari verbalisme, pembelajaran memberikan kesempatan pada siswa untuk mengasimilasi dan mengakomodasi konsep, hukum dan prinsip, pembelajaran mendorong terjadinya peningkatan kemampuan berpikir siswa, pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa dan motivasi mengajar guru (Daryanto, 2014:55).

Faktor Pendukung dan Penghambat Proses Pembelajaran Sketsa dan Gambar

Faktor pendukung dari pembelajaran sketsa dan gambar dengan media kanvas diantaranya guru, sarana prasarana dan lingkungan. Faktor pendukung pada saat proses pembelajaran ini adalah adanya guru yang berkompeten dalam bidangnya. Guru pengampu mata pelajaran sketsa dan gambar dengan media kanvas yaitu Bapak Wibawa Jati, S.Pd merupakan lulusan sarjana pendidikan bersertifikasi seni rupa sehingga keahlian dan kredibilitas guru tidak diragukan lagi. Selain dari segi pendidikan , guru pengampu mata pelajaran sketsa dan gambar ini juga sudah berpengalaman dengan materi yang diajarkan terutama pada

materi media kanvas. Guru selalu mengupayakan agar peserta didik paham dengan materi yang sedang diajarkan. Hal tersebut seperti yang dinyatakan oleh Suciati, dkk (2007: 523) dalam menjalankan tugasnya sebagai fasilitator, ada dua tugas yang harus dikerjakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yang efektif. Kedua tugas tersebut sebagai pengelola pembelajaran dan sebagai pengelola kelas. Sebagai pengelola pembelajaran, guru bertugas untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Sedangkan sebagai pengelola kelas, guru bertugas untuk menciptakan situasi kelas yang memungkinkan terjadinya pembelajaran yang efektif. Kedua tugas itu saling berkaitan satu dengan yang lain.

Kemudian dari segi sarana dan prasarana SMK Negeri 9 Surakarta didukung oleh ruang lab DKV yang sesuai dengan jumlah peserta didik yang dilengkapi dengan meja kursi, LCD, proyektor, papan tulis serta penerangan yang baik sehingga proses pembelajaran teorisketsa dan gambar dengan media kanvas dapat berjalan lancar. Kelengkapan dan optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran penting peranannya dalam mencapai efektivitas program pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi utama sebagai alat bantu mengajar, berpengaruh terhadap terciptanya suasana, kondisi, budaya, dan lingkungan belajar yang dikelola oleh guru. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa. (Azhar Arsyad, 1997: 15). Selain itu lingkungan juga sebagai faktor pendukung, berdasarkan pengamatan di lapangan SMK Negeri 9 Surakarta merupakan tempat yang nyaman untuk kegiatan belajar mengajar.

Ketertiban, keamanan dan kebersihan di SMK Negeri 9 Surakarta terjaga dengan baik. Ketertiban peserta didik diatur dalam Tata Tertib sekolah. Kebersihan dan Pemeliharaan lingkungan halaman maupun ruang kelas dilakukan oleh seluruh warga sekolah, untuk menjaga keamanan sekolah dibuat pagar keliling dan pintu keluar masuk. Dengan demikian peserta tetap berada di lingkungan sekolah agar akses keluar masuk selalu terpantau. SMK Negeri 9 Surakarta terletak diantara pemukiman penduduk dengan kondisi tidak terlalu ramai. Tersedia pula toko-toko didekat sekolah yang menyediakan alat dan bahan untuk mempermudah kebutuhan peserta didik.

Pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran sketsa dan gambar dengan media kanvas diantaranya guru, peserta didik, dan sarana dan prasarana. Cox (2006: 8) menegaskan bahwa: *"the quality of an instructional program is compared of three elements, materials (and equipment), activities, and people"*. Salah satu faktor penghambat proses pembelajaran sketsa dan gambar dengan media kanvas berasal dari guru. Guru kurang maksimal dalam membimbing peserta didik sehingga hasil belajar kurang merata. Guru kadang terlalu fokus pada peserta didik yang aktif saja padahal dalam pada kelas X DKV memiliki siswa inklusi yang harus diberikan pendekatan secara khusus sehingga mereka sedikit kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Kemudian hambatan lain berasal dari peserta didik. Hambatan yang berasal dari peserta didik adalah kurangnya minat peserta didik pada media kanvas dan faktor lingkungan pembelajaran yang berada diluar, sehingga pembelajaran tidak berjalan maksimal dikarenakan peserta didik kurang serius ketika proses belajar mengajar berlangsung. Selain guru dan peserta didik

terdapat faktor penghambat lain yaitu sarana dan prasarana. Berdasarkan wawancara dengan guru mata sketsa dan gambar dengan media kanvas pada kelas X DKV hambatan yang dialami dari pembelajaran ini adalah sulitnya mencari ruang kelas yang kosong, sehingga menghambat pembelajaran ketika praktek karena tidak adanya tempat yang layak.

Hasil Karya Sketsa dan Gambar

Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran kurikulum 2013 ialah pendekatan *scientific* dan tematik integratif pendekatan yang dilakukan melalui proses ilmiah. Apa yang dipelajari dan diperoleh peserta dilakukan dengan indra dan akal pikiran sendiri sehingga mereka mengalami secara langsung dalam proses mendapatkan ilmu pengetahuan (Fadlillah, 2014: 175). Hal tersebut sesuai dengan pelaksanaan proses pembelajaran sketsa dan gambar pada media kanvas, siswa dibebaskan untuk mengerjakan tugas yang diberikan diluar ruangan agar siswa dapat mengeksplorasi imajinasi mereka dan dapat melihat objek secara langsung. Melalui pendekatan tersebut siswa diharapkan mampu menghadapi dan memecahkan masalah yang dihadapi dengan baik. Hasil karya siswa yang didapatkan dalam pembelajaran ini sangat bervariasi yang dapat dilihat dari bentuk visualnya. Objek daun menjadi sumber ide terbanyak yang digunakan siswa dalam pembuatan karya ini. 80% siswa hanya mencontoh objek sesuai aslinya tanpa berani memberi inovasi lain dalam karya mereka, sehingga pengembangan ide pada karya siswa kurang maksimal.

Hasil karya sketsa dan gambar dengan media kanvas peserta didik ditinjau dari hasil penilaian guru. Penilaian kurikulum 2013 ini

pelaksanaannya lebih terperinci dan menyeluruh, baik dari segi sikap, pengetahuan maupun keterampilan (Fadlillah, 2014: 209). Penilaian hasil karya peserta didik ditinjau dari tema, gaya, komposisi, teknik, penyelesaian karya, kebersihan dan kerapian karya sketsa dan gambar. Penerapan teknik center of interest banyak digunakan oleh siswa dalam membuat karya. Komposisi warna yang digunakan secara umum menggunakan warna- warna yang kontras sehingga objek utama terlihat jelas. Kemudian ditinjau dari kerapian dan kebersihan karya. Secara umum hasil karya sketsa dan gambar dengan media kanvas yang dibuat oleh peserta didik cukup rapi dan bersih hanya saja sebagian karya ada yang kurang maksimal dalam mengerjakan *background*. Secara keseluruhan hasil karya sketsa dan gambar dengan media kanvas peserta didik kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Negeri 9 Surakarta tahun 2015/2016 baik, ditinjau dari segi penilaian guru.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai pembelajaran sketsa dan gambar pada media kanvas di kelas X DKV SMK Negeri 9 Surakarta dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran sketsa dan gambar pada media kanvas dilaksanakan dengan baik oleh guru. Proses pembelajaran dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Pertemuan pertama diawali dengan pemberian dan penjelasan materi sketsa dan gambar kemudian dilanjutkan dengan membuat sketsa alternatif. Pertemuan kedua diawali dengan pemindahan sketsa yang telah di acc lembar kerja. Kemudian siswa mulai

membuat perencanaan komposisi warna yang nantinya akan dipindahkan kedalam kanvas. Pertemuan ketiga memindahkan desain yang dibuat kedalam kanvas sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Pertemuan keempat difokuskan untuk penyelesaian karya dan pada pertemuan keempat ini karya mereka harus selesai dan siap untuk dikumpulkan kepada guru.

2. Pembelajaran sketsa dan gambar pada media kanvas terdapat faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung meliputi cara penyampaian guru menguasai materi pembelajaran dengan baik. Sarana dan prasarana di lab DKV juga memadahi, sehingga sangat membantu dalam proses belajar mengajar. Ketertiban, keamanan dan kebersihan di SMK Negeri 9 Surakarta terjaga dengan baik. Faktor penghambat proses pembelajaran ini adalah Guru kadang terlalu fokus pada peserta didik yang aktif saja sehingga kadang peserta didik yang pendiam atau kurang aktif hanya menjadi penonton saja. Hal tersebut membuat proses pembelajaran kurang maksimal. Kurangnya minat beberapa peserta didik terhadap pelajaran sketsa dan gambar dengan media kanvas membuat hasil karya yang dihasilkan siswa kurang rapi dan seadanya tanpa memperhatikan kriteria penilaian sketsa dan gambar dengan media kanvas.
3. Pembelajaran sketsa dan gambar pada media kanvas ini dinilai cukup membuat siswa tertarik dalam berkarya seni rupa. Hal tersebut dapat dilihat dari pengembangan ide atau gagasan yang beragam. Siswa mampu membuat karya sesuai dengan tema yang ditentukan dengan memunculkan objek – objek

tumbuhan. Sebagian besar corak/gaya pada karya sketsa dan gambar pada media kanvas ini berbentuk daun sebagai objek yang paling banyak dipilih. Siswa lebih memilih menggunakan teknik kering dalam proses berkarya, karena dinilai lebih efektif. Komposisi yang ditampilkan dalam karya sangat beragam dan variatif. Siswa mampu mengplikasikan objek utama dan pendukung dengan baik sehingga dapat memunculkan prinsip *center of interest*.

DAFTAR PUSTSKA

- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anitah, Sri. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Fadlillah. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI,SMP/MTs, & SMA/SMK*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Nurani Sejahtera.
- Sutopo, HB. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif : Dasar Teori & Terapannya dalm Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Suciati,dkk. 2007. *Belajar & Pembelajaran 2*. Jakarta: Universitas Terbuka