

PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ILUSTRASI DENGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENGEMBANGKAN KOMPETENSI GURU SD MUHAMMADIYAH SEKECAMATAN TEMPEL YOGYAKARTA

Fery Setyaningrum

FKIP, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta
fesetya@gmail.com / fery.setyaningrum@pgsd.uad.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitiannya adalah (1) untuk mengetahui dan mendeskripsikan cara mengembangkan dan meningkatkan kompetensi guru-guru Sekolah Dasar Muhammadiyah terkait kemampuan menggambar ilustrasi hewan (2) untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pembelajaran dan karakteristik bentuk hasil karya menggambar ilustrasi hewan dengan media video animasi pada guru-guru Sekolah Dasar Muhammadiyah seKecamatan Tempel. Metode Penelitian menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif, subjek penelitian ini adalah guru SD Muhammadiyah seKecamatan Tempel. Teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan/observasi terkendali, wawancara, dan studi dokumen. Data dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan simpulan atau verifikasi. Hasil penelitian (1) Tercapainya pengembangan kemampuan seni budaya dan keterampilan dengan kemampuan khusus berupa kemampuan menggambar ilustrasi dengan media video animasi, (2) proses pembelajaran dan hasil karya menggambar ilustrasi dengan media video animasi untuk mengembangkan kompetensi guru SD Muhammadiyah seKecamatan Tempel berjalan dengan lancar dan guru SD Muhammadiyah seKecamatan Tempel sangat antusias dan ekspresif sekali dalam berkarya.

Kata kunci: Pembelajaran Menggambar Ilustrasi, Video Animasi, Guru Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Menggambar merupakan suatu kegiatan yang populer dalam dunia kesenirupaannya. Segala bentuk coretan garis maupun bidang, yang membentuk suatu objek maupun abstrak dapat dikatakan sebagai karya gambar. Aktivitas menggambar tidak lepas dari alat dan bahan yang digunakan. Banyak teknik yang digunakan dalam menggambar yang dapat dijadikan pilihan si penggambar dalam menuangkan ekspresinya.

Menurut Rohman (2010 : 10) menggambar adalah sebuah proses kreasi yang harus dilakukan secara intensif, rutin,

dan terus menerus. Menggambar merupakan wujud pengeksploasian teknik dan gaya, penggalan gagasan dan kreativitas, bahkan bisa menjadi sebuah ekspresi dan aktualisasi diri. Untuk memaksimalkan potensi keterampilan dalam menggambar diperlukan latihan, kerja keras, kemauan, semangat serta keuletan.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti, pembelajaran yang terjadi di beberapa sekolah tentang menggambar hewan diberikan secara monoton, tidak ada variasi dalam pembelajaran sehingga hasil yang diperoleh kurang maksimal. Beberapa sekolah memberikan materi menggambar hewan kepada peserta didik dengan

menempelkan karya gambar siswa kakak kelas yang bagus di papan tulis, kemudian peserta didik disuruh untuk menggambar hewan dengan referensi yang ada di papan tulis tersebut. Selain itu, guru juga menyuruh peserta didik untuk membawa kamus hewan untuk dicontoh gambar hewannya. Menurut peneliti, kondisi belajar seperti itu membuat siswa merasa terkekang oleh batasan-batasan yang menghambat kreativitasnya.

Pemilihan media yang kurang variatif membuat peserta didik kurang termotivasi dalam menggambar hewan. Oleh sebab itu, penting kiranya dicoba penggunaan alternatif media yang dapat menunjang pengembangan kemampuan siswa dalam menggambar hewan. Alternatif media pembelajaran menggambar hewan di beberapa sekolah dibutuhkan agar lebih membantu mengembangkan daya imajinasi siswa.

Media merupakan faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat merangsang siswa untuk berkembang. Dengan demikian, perlu senantiasa diupayakan alternatif media pembelajaran yang dapat menunjang imajinasi siswa dalam menggambar hewan. Pemilihan media yang tepat dapat membantu siswa mendapat hasil karya yang lebih variatif,

sesuai dengan imajinasi yang dimiliki siswa. Imajinasi yang dimaksudkan di sini adalah imajinasi yang diarahkan dengan instruksi oleh guru nantinya agar siswa bisa menggambar hewan. Alternatif media yang dimaksud adalah dengan pemanfaatan film hewan yang berwujud animasi.

Alasan pemilihan media film animasi didasari oleh asumsi bahwa wujudnya yang menarik dengan visualisasi yang tergarap dengan baik karena perkembangan film animasi pada zaman sekarang yang berjalan pesat. Pemanfaatan efek komputer yang semakin canggih sehingga membuat wujud visualisasi film animasi seperti kenyataan. Film merupakan tayangan gambar yang bersifat bergerak, berbeda dengan media yang digunakan oleh Guru Seni Rupa di beberapa sekolah dalam memberikan materi tentang menggambar hewan, yaitu berupa gambar hewan karya kakak kelas. Dengan alasan tersebut, pemanfaatan media film animasi ini diharapkan dapat mengundang antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran menggambar hewan.

Pemanfaatan film lebih berorientasi pada pengembangan imajinasi siswa tentang hewan. Berkembangnya imajinasi siswa diharapkan menyebabkan kemampuan guru dalam menggambar dapat meningkat, khususnya dalam menggambar hewan. Film animasi hewan yang berwujud audio visual

diharapkan dapat menstimulus kompetensi mengenai teknik menggambar hewan agar para guru nantinya dapat mengajarkan kepada siswanya dalam mengembangkan daya imajinasinya sehingga kemampuan dalam menggambar hewan dapat meningkat lebih baik. Terkait alasan dan fenomena diatas, penelitian ini memiliki tujuan antara lain:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan cara mengembangkan dan meningkatkan kompetensi guru-guru SD Muhammadiyah terkait kemampuan menggambar ilustrasi hewan.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pembelajaran dan karakteristik bentuk hasil karya menggambar ilustrasi hewan dengan media video animasi pada guru-guru SD Muhammadiyah seKecamatan Tempel.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, “studi kasus dapat dipergunakan untuk menyelidiki unit sosial yang kecil seperti keluarga, sekolah, dan kelompok-kelompok tertentu” (Idrus, M. 2009: 57). Abdul Aziz SR (Bungin, B. 2003:21) menyatakan bahwa dalam implementasinya ada beberapa jenis studi kasus, antara lain bentuk single case study (studi kasus tunggal), multy case

study (studi multikasus), dan comparative case study (studi kasus perbandingan). Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah gendol 1 dengan mengundang perwakilan kepala sekolah dan guru SD di Kecamatan Tempel. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian ini karena merupakan salah satu sekolah dasar yang memiliki ruang luas yang memadai untuk melaksanakan praktik menggambar. Waktu penelitian berlangsung selama beberapa bulan. Pelaksanaan penelitian terbagi dalam enam tahap, mulai dari perencanaan (studi pustaka), penyusunan instrument penelitian, pengumpulan data, analisis data, penarikan kesimpulan.

Penentuan subjek dalam penelitian ini menggunakan teknik populasi. Informan dipilih berdasarkan kriteria tertentu yang mampu memberikan informasi yang cukup dan valid. Adapun informan atau subjek dalam penelitian ini yaitu kepala sekolah, guru, dan siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan studi dokumen yang diuraikan sebagai berikut: 1. **Observasi** dilakukan untuk mengamati dan mencatat secara sistematis terhadap gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian (Arikunto, 1992: 71). Melalui proses observasi atau pengamatan langsung diharapkan akan dapat memperoleh data

mengenai Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Dengan Media Video Animasi Untuk Mengembangkan Kompetensi Guru SD Muhammadiyah Sekecamatan Tempel Yogyakarta. 2. **Wawancara** adalah percakapan dengan maksud tertentu (Moleong, 2000: 105). Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara terbuka, nara-sumber bebas mengutarakan jawaban. 3. **Studi dokumen** yang dilakukan berbentuk kegiatan pengumpulan dan pengkajian dokumen-dokumen seperti hasil karya seni, informasi mengenai sekolah, dan hal lain yang berhubungan dengan objek yang diteliti. Studi dokumen dilakukan guna mendapatkan informasi dari berbagai pihak untuk membantu mendapatkan informasi berkaitan dengan masalah penelitian yang akan dijawab atau dijelaskan.

Keabsahan data dalam penelitian ini menentukan keabsahan atau *validity* dan keandalan atau *reliability* penelitian, secara keseluruhan menentukan keterpercayaannya atau *trustworthiness* lihat (Rohidi 2011: 218). Untuk menjaga keterpercayaannya, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber, artinya proses pengujian dilakukan dengan cara memeriksa data yang telah diperoleh melalui berbagai sumber.

Berbagai sumber yang diperoleh selanjutnya dideskripsikan, dikategorikan, dan dianalisis sehingga menghasilkan suatu kesimpulan.

Tabel 1.
Matriks Pengumpulan Data Penelitian

No.	Masalah	Data yang akan Dikumpulkan	Teknik Pengumpulan Data		
			obs	w w	do k
1	Kondisi sekolah dan gambaran pembelajaran secara umum para guru.	- Visi misi Sekolah - Kondisi Sekolah			
2	Perencanaan Pembelajaran di sekolah.	- Perencanaan pada pembelajaran seni rupa - Persiapan guru (alat, bahan, dan lain-lain).			
3	Pembimbingan awal dalam proses peningkatan kompetensi guru berkaitan dengan menggambar ilustrasi hewan.	-			
4	Praktik berkarya menggambar ilustrasi hewan dengan media film animasi hewan.	- Proses berkarya guru keseluruhan			
5	Penilaian Karya	- Karya			
6	Analisis karya berdasarkan	- Karya			

	unsur dasar kesenirupaan.				
--	------------------------------	--	--	--	--

Setiap data yang akan didapat untuk kemudian akan direduksi atau dipilah-pilah dan disajikan dalam bentuk format khusus sesuai sifat datanya yang memungkinkan dapat memudahkan untuk dianalisis lebih lanjut. Dalam penelitian ini akan disajikan data secara lengkap dan jujur, yang diperoleh dalam observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan. Selanjutnya data dianalisis antara kategori dan permasalahan yang ada agar sajian dapat lebih jelas dan sistematis. Data yang disajikan terkait dengan Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Dengan Media Video Animasi Untuk Mengembangkan Kompetensi Guru SD Muhammadiyah Sekecamatan Tempel Yogyakarta. Dalam reduksi data ini peneliti melakukan proses pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan, pengabstrakkan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan di lapangan. Reduksi data ini dilakukan secara terus menerus selama proses penelitian. Langkah selanjutnya yaitu penyajian data lengkap, yaitu sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Verifikasi merupakan langkah terakhir dalam analisis data setelah reduksi

dan sajian data. Sajian data diinterpretasikan pada pembahasan secara sistematis.



Gambar 1. Bagan Komponen-komponen Analisis Data Model Alir (Rohidi, 2011: 234)

Konsep Pembelajaran Seni Rupa

Menurut Dalyono (2005: 5) Pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam proses pendidikan. Pembelajaran tidak lepas dari konsep pendidikan. Dengan kata lain, untuk membahas tentang pembelajaran terlebih dahulu membahas tentang konsep pendidikan. Pendidikan adalah usaha manusia dalam meningkatkan pengetahuan tentang alam sekitarnya. Pendidikan diawali dengan proses belajar untuk mengetahui suatu hal kemudian mengolah informasi tersebut untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Dalyono (2005: 5) pendidikan diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.

Dalyono (2005: 6) membedakan jenis pendidikan ada 3, yaitu pendidikan formal, pendidikan informal dan pendidikan

nonformal. Pendidikan formal adalah kegiatan yang sistematis, bertingkat/berjenjang, dimulai dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi dan yang setaraf dengannya

2. Komponen-komponen dalam Sistem Pembelajaran Seni Rupa

Menurut Ismiyanto (2009: 10-14) komponen pembelajaran meliputi beberapa unsur sebagai berikut : Tujuan Pembelajaran, Guru, Siswa, Bahan Ajar, Pendekatan, strategi, dan metode, Evaluasi Hasil Pembelajaran

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan komponen dalam pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran, guru, siswa, bahan ajar atau materi, pendekatan, strategi dan metode, sumber dan media pembelajaran, serta evaluasi hasil pembelajaran yang masing-masing komponen saling mempengaruhi satu sama lain dalam terciptanya tujuan pembelajaran di sekolah.

3. Media Pembelajaran (fungsi dan jenisnya)

Dalam kaitannya dengan proses pembelajaran, Rahardjo (dalam Iswidayati, 2010:3) menjelaskan bahwa media dalam arti terbatas didefinisikan sebagai alat bantu pembelajaran. Media sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk memotivasi belajar siswa, memperjelas bahan ajar,

memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting dan memberi variasi pengajaran.

Media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang sebagai penyebar ide atau gagasan, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Wilkinson (dalam Soeparno, 1998:42) mengemukakan bahwa media merupakan alat mengajar dan belajar. Peralatan ini harus tersedia ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru yang menggunakannya. Anderson (dalam Soeparno, 1998:42) mengungkapkan bahwa media merupakan bagian integral dari proses perencanaan pembelajaran. Media di sini adalah media yang benar-benar membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian pesan kepada siswa. Media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi siswa serta dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.

National Education Association (dalam Iswidayati, 2010:11) memaparkan fungsi media secara umum sebagai berikut :

- 1) memperjelas pesan agar tidak verbalitas,

2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya serap indera, 3) menimbulkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa karena dengan menggunakan media yang tepat dimungkinkan terjadi interaksi langsung antara siswa, guru dan media pembelajaran, 4) memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan tipe belajarnya : visual, auditorial atau kinestetik, 5) memberi kesamaan rangsangan, pengalaman dan persepsi terhadap kesan yang disampaikan secara klasikal. Jadi, fungsi media adalah menstimulus siswa agar motivasi belajarnya bertambah dengan didukung penyampaian materi yang jelas agar materi yang disampaikan guru dapat diserap dengan baik oleh siswa.

Menurut Iswidayati (2010:16) ada 4 jenis media pembelajaran yaitu sebagai berikut : 1) media audio : radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder, dan telepon, 2) media visual : terbagi menjadi 2 yaitu a) media visual diam : foto, buku, majalah, surat kabar, ilustrasi, kliping, bagan, diagram, sketsa, poster, peta dan lain sebagainya, b) media visual gerak : film bisu, 3) media audio visual : film, televisi, video, dan lain sebagainya, 4) media serba aneka : a) papan dan display : papan tulis, papan pameran/pengumuman, b) media tiga dimensi : model, diorama, display, c) media teknik dramatisasi : drama, pantomim,

bermain peran, demonstrasi, pawai/karnaval, panggung boneka, simulasi, d) belajar terprogram, e) komputer.

4. Jenis Media Pembelajaran Audio Visual

Menurut Winataputra (dalam Herdiannanda, 2010:15) dijelaskan bahwa media audio visual dibagi menjadi 3 kelompok, yaitu :

- 1) Slide suara
- 2) Film nyata
- 3) Film tidak nyata

Menurut Winataputra (dalam Herdiannanda, 2010:15) menjelaskan film animasi yang pada waktu dulu mempunyai prinsip yang sederhana, sekarang telah berkembang menjadi beberapa jenis, yaitu: 1) Animasi 2D, 2) Animasi 3D, 3) Animasi tanah liat /clay (*Stop Motion Animation*).

5. Unsur-Unsur Seni Rupa

Unsur-unsur rupa yang pertama yakni tentang garis, sebelum unsur rupa garis, ada yang memandang titik atau noktah (*spot*) sebagai unsur yang paling sederhana (Bates dalam Sunaryo, 2002: 7) sebab unsur rupa garis dihasilkan melalui rangkaian noktah. Sebagai unsur visual, garis memiliki pengertian (1) tanda atau markah yang memanjang yang membekas pada suatu permukaan dan mempunyai arah (2) batas suatu bidang atau permukaan, bentuk atau warna (3) sifat kualitas yang melekat pada

obyek lanjar/ memanjang (Sunaryo, 2002: 7). Kemudian, garis merupakan unsur rupa (*visual element*) yang paling sederhana setelah titik. Garis dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu garis yang nyata (konkret) dan garis maya (imajinatif). Unsur rupa raut adalah pengenalan bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah sebagai suatu bangun yang pipih datar, yang menggumpal padat atau berongga bervolume, lonjong, bulat, persegi, dan sebagainya. Raut dapat ditampilkan dengan kontur (Sunaryo, 2002: 9).

Warna merupakan unsur visual yang penting, warna menjadikan mata kita melihat berbagai macam benda. Menurut Sahman dalam Sunaryo (2002:15), warna mempunyai tiga aspek yaitu: jenis (*hue*), nilai (*value*), dan kekuatan (*intensity*). Jenis warna yaitu kualitas warna yang membedakan antara warna primer, sekunder, tersier, dan lain sebagainya. Tekstur (*texture*) atau barik, ialah sifat permukaan.

Ungkapan gelap terang sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan dinyatakan dengan gradasi mulai dari yang paling putih untuk menyatakan sangat terang, sampai kepada yang paling hitam untuk bagian yang gelap (Sunaryo, 2002:20). Ruang (*space*) berarti sesuatu yang kosong yang memungkinkan untuk

ditempati atau diisi dengan sebuah bentuk. Ruang terkait dengan raut dan bentuk. Ruang *pictorial* adalah ruang yang bersifat maya atau ilusif karena dalam karya dua dimensi ruang tersebut kenyataannya tidak ada, sedangkan ruang fisik adalah ruang aktual yang letaknya berdampingan dengan bentuk-bentuk tiga dimensional (Lowry dalam Rondhi, 2002: 34).

6. Prinsip-Prinsip Seni Rupa

Konsep komposisi menjadi penting untuk memecahkan dan menganalisis karya hasil dokumentasi gambar di atas, komposisi dalam seni rupa terdiri dari kesatuan, keserasian, dominasi, keseimbangan, kesebandingan. Kesatuan menurut The Liang Gie (dalam Alfauzani, 2008: 16), berarti setiap unsur dalam sebuah karya seni adalah perlu bagi terciptanya nilai karya seni dan karya tersebut tidak memuat unsur-unsur yang tidak perlu dan unsur yang hadir tersebut harus saling mendukung, memerlukan, menanggapi, dan menuntut setiap unsur yang lainnya. Kesatuan (*unity*) menurut Sunaryo (2002: 31) merupakan prinsip pengorganisasian unsur-unsur rupa yang paling mendasar. Tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip desain yang lain, seperti keseimbangan, kesebandingan, irama, dan lainnya adalah untuk mewujudkan kesatuan yang padu atau kesetuhan.

Keserasian (*harmony*) merupakan prinsip desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan, sehingga cocok satu dengan yang lain, serta terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan. Susunan harmonis menunjukkan adanya keserasian dalam bentuk raut dan garis, ukuran, warna-warna, dan tekstur. Semuanya berada pada kesatupaduan untuk memperoleh suatu tujuan atau makna (Sunaryo, 2002: 32). Irama (ritme) menurut Djelantik (dalam Sunaryo, 2002: 35) merupakan pengaturan unsur atau unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya.

Dominasi merupakan pengaturan bagian atau bagian yang menguasainya dalam suatu susunan agar menjadi pusat perhatian dan tekanan. Dominasi menjadi bagian yang penting atau utama dalam suatu susunan secara keseluruhan. Dominasi disebut juga *center of interest*/pusat perhatian (Djelantik dalam Alfauzani, 2008: 17).

Keseimbangan (*balance*) menurut Sunaryo (2002: 39) merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan “bobot” akibat “gaya berat” dan letak

kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan dalam keadaan seimbang Proporsi menurut Syakir dan Mujiyono (2007: 62) adalah aspek kesebandingan yaitu hubungan ukuran antar bagian satu dengan bagian lainnya, serta bagian serta kesatuan secara keseluruhannya.

7. Konsep Menggambar Hewan dan Langkah-langkahnya.

Menggambar atau *drawing* menurut Wallschlaeger dan Snyder (dalam Muharrar, 2009:166) adalah suatu proses visual untuk menggambarkan atau menghadirkan figur dan bentuk pada sebuah permukaan dengan menggunakan pensil, pen, atau tinta untuk menghasilkan titik, garis, nada warna, tekstur dan lain sebagainya sehingga mampu memperjelas bentuk *image*. Menurut Ching (dalam Sunoto, 2009) menggambar adalah membuat goresan di atas permukaan yang secara grafis menunjukkan kemiripan mengenai sesuatu.

Muharrar (2003:2) mendefinisikan ilustrasi sebagai gambar atau alat bantu yang lain yang membuat sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas, lebih bermanfaat atau menarik, sedangkan dalam arti luas ilustrasi didefinisikan pula sebagai gambar yang bercerita.

Langkah umum dalam praktik menggambar hewan, Muhammad (2009:96-102) memaparkan tentang langkah-langkah

populer (secara konvensional) dalam menggambar hewan. Langkah-langkah umum dalam menggambar hewan adalah sebagai berikut :

- 1) Siapkan alat untuk menggambar (pensil, pensil warna, konte, pastel, krayon penghapus dan lain-lain) dan media kertas.
- 2) Kemudian amati dan analisa hewan secara keseluruhan untuk membuat garis secara global sebelum didetail baik pengamatannya secara langsung maupun tak langsung.
- 3) Mulailah dengan menggambar bentuk kepala, badan dan anggota tubuh secara global
- 4) Setelah bentuk global hewan terbentuk dengan garis bantu, pertegas garis agar bentuk anatomi hewan dapat terbentuk dengan jelas.
- 5) Kemudian arsir bagian-bagian hewan sesuai dengan bentuk hewan, akan lebih baik jika dalam mengarsir karakter gelap terang hewan terbentuk.

Penelitian yang Relevan/Kajian Pustaka

Guna mendukung penelitian yang berkaitan dengan keinginan mengetahui Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Dengan Media Video Animasi Untuk Mengembangkan Kompetensi Guru SD Muhammadiyah seKecamatan Tempel Yogyakarta, peneliti

menyertakan beberapa kajian terdahulu sebagai berikut :

Kajian yang pertama, skripsi dengan judul Keefektifan Penggunaan Media Gambar Ilustrasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Menggambar Ilustrasi Di Sd Negeri 1 Dagan Purbalingga oleh Itsna Oktavianti mahasiswa UNNES, 2013.

Kajian ketiga, dengan judul Pemanfaatan Film Animasi Dalam pembelajaran Menggambar Ilustrasi Di Kelas Viii Smp Negeri 02 Tersono Batang, UNNES, tahun 2015, oleh Lukman Abdurrahman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan dan peningkatan kemampuan menggambar ilustrasi hewan kepada guru-guru SD SeKecamatan Tempel terlihat dari bimbingan peneliti mengenai wawasan konsep pembelajaran seni rupa dan komponen-komponen dalam sebuah pembelajaran seni rupa terlihat diperhatikan dengan seksama oleh para guru SD, berdasarkan wawancara kepada Pak Slamet Riyadi dari SD Muh Gendonglegi sebagai salah satu guru subyek penelitian mengenai konsep dasar pembelajaran, sebagai berikut :

“iya saya sekarang faham, pentingnya pengetahuan dasar mengenai konsep-konsep dalam sebuah pembelajaran

sebelum mulai mengajarkan materi pada siswa”.

Selain hasil wawancara di atas peneliti juga memiliki hasil foto dokumentasi ketika peneliti menjelaskan di depan kelas mengenai materi pembelajaran secara umum di sekolah.



Gambar 2. Peneliti sedang menjelaskan mengenai konsep pembelajaran.

Hal tersebut berarti bahwa para subyek penelitian memahami pentingnya dasar pengetahuan mengenai konsep sebuah pembelajaran dan komponennya serta konsep dasar seni rupa agar sebuah pembelajaran berhasil dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan, untuk mengetahui tercapainya pengembangan dan peningkatan kompetensi guru apat terlihat juga dari hasil dokumentasi foto bagaimana para guru SD sangat antusias dan memperhatikan penjelasan dari peneliti, berikut di bawah ini di lampirkan beberapa foto hasil dokumentasi peneliti :

Gambar 3. Peneliti sedang menjelaskan mengenai konsep pembelajaran.

Dalam upaya pengembangan dan peningkatan kompetensi guru SD Muhammadiyah seKecamatan Tempel juga ditemukan media pembelajaran berupa pemutaran video animasi sangatlah efektif dalam merangsang dan mengembangkan imajinasi para guru ketika akan menggambar ilustrasi, dalam hal hal ini media yang dipilih adalah media audio visual berupa film nyata, 2 dimensi, 3 dimensi dan *clay* terbukti mampu membantu para guru sebagai media pembelajaran dalam menggambar ilustrasi, hal tersebut terlihat dari hasil dokumentasi ketika proses pembelajaran para guru sangat antusias dan memperhatikan ketika proses pembelajaran dengan menonton film animasi berlangsung, hasil dokumentasi foto sebagai berikut



Gambar 4. Para Guru SD sedang memperhatikan video animasi dan menonton video film animasi hewan.

Setelah proses menonton film animasi sebagai rangsangan sebelum menggambar ilustrasi hewan, kemudian

peneliti mempraktikkan di depan kelas mengenai langkah-langkah proses menggambar hewan dan mencontohkan langsung di depan, serta membawa contoh gambar yang sudah jadi, dilanjutkan para guru menonton film kembali atau meneruskan film yang sedang ditonton tadi.

Para guru kemudian mempraktikkan secara langsung dan mandiri menggambar ilustrasi hewan yang telah diajarkan oleh peneliti, berikut hasil dokumentasi foto ketika proses praktek pembelajaran menggambar ilustrasi hewan :



Gambar 5. Proses para Guru SD mulai mempraktekkan menggambar ilustrasi hewan.

Berdasarkan hasil karya yang dihasilkan oleh para guru SD Muhammadiyah SeKecamatan Tempel dapat disimpulkan mengenai karakteristik bentuk karya gambar ilustrasi hewan tersebut berdasarkan kajian konsep dan teori kesenirupaian yakni unsur-unsur seni rupa dan prinsip desain dalam seni rupa, terlihat hasil karya para guru sangat original, ekspresif, dan berikut di bawah ini dilampirkan hasil foto dokumentasi karya

guru SD dan hasil kajian konsep atau teori kesenirupaian:



Gambar 6. Hasil karya menggambar ilustrasi hewan dengan media pembelajaran video film animasi hewan oleh para Guru SD seKecamatan Tempel.

Proses pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media video animasi untuk mengembangkan kompetensi guru SD Muhammadiyah seKecamatan Tempel berjalan dengan lancar dan guru SD sangat antusias dalam berkarya, hasil karya yang tercipta sangat mewakili pelatihan menggambar ilustrasi dengan media video animasi, yakni karya yang ekspresif dan original serta sesuai dengan penerapan anatomi tubuh hewan. Unsur seni rupa, dan prinsip seni rupa diterapkan dengan baik oleh para guru SD seKecamatan Tempel, terlihat dari garis, tekstur, warna, gelap terang dikomposisikan dengan proporsi yang sebagian besar sudah baik.

SIMPULAN

Pertama, tercapainya pengembangan dan peningkatan kemampuan seni budaya dan keterampilan dengan kemampuan khusus berupa kemampuan menggambar

ilustrasi dengan media video animasi dengan berhasil.

Kedua, proses pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media video animasi untuk mengembangkan kompetensi guru SD muhammadiyah seKecamatan Tempel berjalan dengan lancar dan guru SD sangat antusias dalam berkarya, hasil karya yang tercipta sangat mewakili pelatihan menggambar ilustrasi dengan media video animasi, yakni karya yang ekspresif dan original serta sesuai dengan penerapan anatomi tubuh hewan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Lukman. 2015. *Pemanfaatan Film Animasi Dalam pembelajaran Menggambar Ilustrasi Di Kelas Viii Smp Negeri 02 Tersono Batang*, Skripsi, Semarang: UNNES.
- Alfauzani, I. 2008. "Karya Seni Grafis *Hardboardcut*: Kehidupan Pasar Tradisional". *Proyek Studi*. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Bungin, B. (2003). *Analisis data penelitian kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafiika Persada
- Dalyono, M. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Herdiannanda, Dea. 2010. "Pemanfaatan Audio Visual (Film Kartun) sebagai Media Bantu Siswa dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin di SMA Negeri 4 Surakarta". *Tugas Akhir*. Surakarta : UNS
- Idrus, M. (2009). *Metodologi penelitian ilmu sosial*. Jakarta: Erlangga
- Ismiyanto, PC. S. 2009. *Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa*. Semarang : UNNES.
- Iswidayati, Sri. 2010. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Seni Budaya*. Semarang : UNNES
- Muhammad, As'adi. 2009. *Panduan Praktis Menggambar dan Mewarnai untuk Anak*. Jogjakarta : Power Books (Ihdina).
- Muharrar, Syakir. 2003. "Tinjauan Seni Ilustrasi" *Bahan Ajar Mata Kuliah Menggambar Ilustrasi*. Jurusan Seni Rupa: UNNES.
- Oktaviyanti, Itsna. 2013. *Keefektifan Penggunaan Media Gambar Ilustrasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Menggambar Ilustrasi Di Sd Negeri 1 Dagan Purbalingga*. Skripsi. Semarang: UNNES.
- Rohidi, T R. 2011. *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: CV Cipta Prima Nusantara.
- Rondhi, Moh. dan Anton Sumartono. 2002. "Tinjauan Seni Rupa I". Hand Out Jurusan Seni Rupa, FBS UNNES Semarang : Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Semarang.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran*. Klaten: PT. Intan Pariwara Yogyakarta: Saku Dayar Sana
- Sunaryo, A. 2002. "Nirmana I". *Hand Out* Jurusan Seni Rupa, FBS UNNES Semarang : Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Semarang.
- Sunoto.2009. *Karakteristik Gambar Anak: Kajian Hasil Karya Anak dalam Konteks Pembelajaran Menggambar di Taman Kanak-kanak Banjarejo I Kabupaten Grobogan*.Semarang : Tidak di publikasikan.

Syakir, Gunadi. 2010.” Efektivitas Sket Unsur Gambar sebagai Rangsang Cipta Anak dalam Pengembangan Kreativitas Menggambar” dalam *Imajinasi Jurnal Seni*, Volume 6, No. 2. Semarang : UNNES.