

**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SENI ILUSTRASI  
MELALUI VISUALISASI SEJARAH KERAJAAN GOWA  
PADA SISWA KELAS XII SMA MUHAMMADIYAH  
DISAMAKAN WILAYAH MAKASSAR**



**Skripsi**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Jurusan Pendidikan Seni Rupa S.1 pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh:

**HIDAYATULLAH  
10541053812**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
2017**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411) 866132 Makassar Fax. (0411) 860132

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **HIDAYATULLAH**, NIM **10541 0538 12** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 146/Tahun 1439 H/2018 M, tanggal 18 Agustus 2018 M / 06 Dzulhijjah 1439 H, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jumat tanggal 31 Agustus 2018.

Makassar, 19 Dzulhijjah 1439 H  
31 Agustus 2018 M

**Panitia Ujian :**

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rauman Fahim, S.Pd., M.M.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Aldo, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd.** (.....)
4. Dosen Penguji :
  1. **Makmur, S.Pd., M.Pd.** (.....)
  2. **Meisar Ashari, S.Pd., M.Sn.** (.....)
  3. **Dr. Muhammad Rapi, M.Pd.** (.....)
  4. **Drs. Ali Ahmad Muhdy, M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh :  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



**Erwin Aldo, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**

NBM : 860 534



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**PERSetujuan PEMBIMBING**

Nama Mahasiswa : **HIDAYATULLAH**  
NIM : 10541 0538 12  
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas  
Muhammadiyah Makassar  
Dengan Judul : **Pelaksanaan Pembelajaran Seni Ilustrasi melalui  
Visualisasi Sejarah Kerajaan Gowa pada Siswa Kelas  
XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah  
Makassar**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan  
Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas  
Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Agustus 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Muh. Faisal, S.Pd., M.Pd.  
NBM. 1190443

  
Dr. Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn.  
NBM. 431 879

Mengetahui

  
Dekan FKIP  
Unismuh Makassar  
Erwin Arif, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  
NBM. 860 934

  
Ketua Prodi  
Pendidikan Seni Rupa  
Dr. Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn.  
NBM. 431 879



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

---

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hidayatullah  
Stambuk : 1054 10538 12  
Prodi : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pelaksanaan Pembelajaran Seni Ilustrasi Melalui Visualisasi  
Sejarah Kerajaan Gowa Pada Siswa Kelas XII SMA  
Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan didepan tim penguji adalah asli karya saya sendiri, bukan hasil ciplakan dan tidak dibuatkan oleh siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2018  
Yang Membuat Pernyataan

Hidayatullah





## **FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

---

### **SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hidayatullah  
Stambuk : 1054 10538 12  
Prodi : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi ini (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi saya, akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian ini seperti pada butir 1, 2, 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2018  
Yang Membuat Perjanjian

Hidayatullah

Mengetahui  
Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa

**Dr. Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn.**  
NBM: 431 879

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

*"orang yang sukses tidak selalu orang yang pintar tapi  
orang yang sukses adalah orang yang gigih dan pantang  
menyerah dan itulah aku."*

*...Aku ingin sampaikan kepadamu betapa nikmat dan indahnyanya ketika apa  
yang kau perjuangkan hari ini membuahkan hasil....  
(saya hidayatullah 012)*

Kupersembahkan karya sederhana ini sebagai ungkapan rasa cinta dan banggaku  
sebagai seorang anak atas segala pengorbanan dan kasih sayang ayahanda dan ibundaku,  
saudara-saudariku, serta keluargaku yang senantiasa mendoakanku.  
Dan sahabat yang selalu setia menemani saat suka maupun duka.  
Terima kasih untuk semuanya.

## ABSTRAK

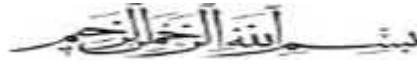
**HIDAYATULLAH. 105 410 538 12. 2018.** *“Pelaksanaan Pembelajaran Seni Ilustrasi Melalui Visualisasi Sejarah Kerajaan Gowa Pada Siswa Kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar”*. Skripsi. Program studi pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan secara jelas tentang pembelajaran seni ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa pada siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah makassar yang jelas, terperinci, dan terpercaya dan untuk mengetahui dan mendeskripsikan kualitas menggambar seni ilustrasi dengan media kertas dan pensil warna. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah mengungkap fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berjalan dan menyuguhkan apa adanya. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPA SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar sebanyak 24 orang tahun ajaran 2017/2018. Teknik pengumpulan data melalui teknik observasi (pengamatan), tes dan dokumentasi (foto) dikumpulkan lalu diadakan kategorisasi data dengan merangkum data-data yang dianggap penting, kemudian disusun menjadi bagian-bagian untuk diperiksa kebenarannya dan selanjutnya diadakan penafsiran data. Teknik analisis data dilakukan melalui teknik deskriptif kualitatif. Penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas, benar, dan lengkap, tentang siswa kelas XII IPA SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar dalam hal pembelajaran seni menggambar ilustrasi, dan kualitas karya yang dihasilkan siswa kelas XII IPA SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar.

Hasil penelitian ini dilihat dari hasil berkarya seni ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa pada siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan wilayah Makassar yang diukur berdasarkan aspek penilaian kemampuan yaitu bentuk gambar yang bagus, pewarnaan yang bagus, kerapian yang bagus dan komposisi yang bagus. Dengan kriteria indikator pencapaian kompetensi yang diperoleh dengan nilai rata-rata ; kelompok satu 82,62 (baik), kelompok dua 77,75 (cukup baik), kelompok tiga 72,62 (cukup baik), kelompok empat 70,25 (cukup baik).

**Kata kunci : menggambar seni ilustrasi, pembelajaran langsung.**

## KATA PENGANTAR



Allah Maha Pemurah dan Penyayang, demikianlah kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan pernah berhenti bersyukur atas anugrah yang telah diberikan sampai detik ini sehingga memberikan salahsatu bagian kecil dari berkah-Mu adalah menyelesaikan skripsi ini

Dalam berkarya setiap orang selalu mencari dan menggalih kemampuan, namun terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan diibaratkan fatamorgana yang semakin didekati semakin menjauh dari pandangan, bagaikan bulan terlihat indah dari kejauhan tapi tak mungkin dinikmati keindahannya dari dekat. Demikian juga tulisan ini, hati ini ingin menggapai kesempurnaan dalam menulis, tetapi kapasitas bagi penulis dalam membuat tulisan ini memiliki keterbatasan. Segala usaha dan upaya telah dikerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bisa bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam merampungkan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua ayahanda tercinta M. Yusuf Mansyur dan Ibunda tersayang Nurmi yang telah berjuang dengan begitu kerasnya, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada seluruh keluarga besar atas bantuan materi dan motivasi yang tak hentinya memberikan semangat dan selalu menemani dengan candanya. Penulis



juga mengucapkan banyak terima kasih kepada bapak Muh. Faisal, S.Pd.M.Pd dan bapak Dr. Andi Baetal Mukaddas, M.Sn pembimbing I dan pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada;

- 1) Bapak Dr. H. Rahman Rahim, SE., MM., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
- 2) Bapak Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- 3) Bapak Dr. Andi Baetal Mukaddas, S.Pd, M.sn Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa.
- 4) Bapak Makmum, S.Pd, M.Pd. Sekertaris Jurusan Pendidikan Seni Rupa Dan serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada teman-teman angkatan 2012. Sahabat – sahabat komunitasku KOPA “Komunitas Of Pencinta Art Bima Dompu Makassar” yang selalu menemani dalam suka dan duka, seluruh rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa Angkatan 2012 dan masih banyak lagi yang namanya tak dapat kusebutkan satu persatu, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidup.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya

membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin

*Billahi Fisabilil Haq Fastabiqul Khaerat*

*Assalamu Alikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Makassar, Agustus 2018

**Penulis**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian .....	3
D. Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKAPIKIR.....</b>	<b>5</b>
A. Tinjauan Pustaka.....	.5
B. Kerangka Pikir .....	.31
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>.32</b>
A. Jenis Penelitian dan Lokasi penelitian .....	.32
B. Subjek penelitian.....	.33

C. Fokus penelitian dan desain penelitian .....	..33
D. Deskripsi fokus .....	..35
E. Sumber data.....	..35
F. Teknik pengumpulan data .....	..36
G. Teknik analisis data .....	..37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>..39</b>
A. Penyajian data hasil penelitian.....	..39
B. Pembahasan.....	..55
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>..59</b>
A. Kesimpulan .....	..59
B. Saran.....	..60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>..62</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Ilustrasi Naturalis .....	22
Gambar 2: Ilustrasi Dekoratif .....	22
Gambar 3: Ilustrasi Kartun.....	23
Gambar 4: Ilustrasi Karikatur.....	24
Gambar 5: Ilustrasi Cergam .....	25
Gambar 6: Buku Seni budaya .....	26
Gambar 7: Peneliti menjelaskan tentang seni ilustrasi kepada siswa.....	40
Gambar 8: Siswa mewarnai gambar pada media kertas.....	41
Gambar 9: Hasil akhir karya siswa .....	42
Gambar 10 : sketsa gambar yang sangat bagus.....	44
Gambar 11: Sketsa gambar yang bagus .....	45
Gambar 12 : sketsa gambar yang cukup .....	45
Gambar 13 : sketsa gambar sangat kurang.....	46
Gambar 14 : Kerapian gambar yang sangat bagus.....	47
Gambar 15 : Kerapian gambar yang bagus .....	48
Gambar 16 : Kerapian gambar yang cukup .....	49
Gambar 17 : Kerapian yang sangat kurang .....	50



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di SMA adalah pembelajaran seni budaya yang didalamnya memuat materi seni rupa, seni musik, seni tari dan seni drama. Mata pelajaran seni budaya dipandang pembelajaran yang unik, karena guru yang mengajarkannya membutuhkan keahlian khusus. Karena itu dalam pelaksanaan pembelajaran seni budaya di SMA masih mengandung banyak problema yang harus terus dipecahkan oleh para pengelola sekolah dan guru-guru seni budaya.

Seni budaya merupakan sebuah frasa kata yang tersusun dari kata seni dan budaya. Seni berasal dari kata sani dalam bahasa sangsekerta yang berarti pemujaan, persembahan, pelayanan. Sedangkan budaya berasal dari kata buddhayah dari bahasa sangsekerta yang berarti akal atau budi. Dari pengertian yang dikemukakan dalam beberapa ahli tersebut dapat di tarik kesatuan devinisi yang lebih mudah. Seni adalah segala sesuatu yang disengaja dibuat manusia dengan menyatukan beberapa unsur kedalam sebuah bentuk untuk menghasilkan keindahan yang dapat dirasakan oleh orang lain.

Salah satunya adalah materi seni rupa yang merupakan cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan melalui konsep titik, garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika. Menurut



Sobandi (2008:41) ruang lingkup Mata Pelajaran Seni Rupa mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya berupa lukisan, patung, ukiran, dan cetak mencetak.

Seni rupa sebagai salah satu cabang seni yang perwujudannya dapat dinikmati melalui pengamatan dan penghayatan. Pendidikan seni rupa yang diterapkan dalam kelas pada dasarnya merupakan suatu proses penambahan pengalaman estetik. Dalam konteks pendidikan formal pelaksanaan pembelajaran seni dan pembelajaran seni rupa pada khususnya sebagai penyeimbang antara potensi logika, etika, dan estetika.

Kegiatan berkarya seni rupa pada mata pelajaran Seni Budaya di SMA salah satunya melalui kegiatan menggambar. Dalam Standar Kompetensi mengekspresikan diri melalui karya seni rupa di jenjang SMA terdapat sejumlah Kompetensi Dasar yang berkaitan dengan kegiatan menggambar seperti halnya seni ilustrasi sebagai sebuah seni rupa yang memiliki peran atau tujuan dalam menyampaikan suatu maksud tertentu untuk menerangkan peristiwa, begitulah pengertian secara umum seni ilustrasi. Adapun Kompetensi Dasar tersebut mencakup kegiatan menggambar ilustrasi salah satunya yang tertuang pada semester genap yang berbunyi “mengekspressikan diri melalui gambar ilustrasi dengan tema sejarah kerajaan”.

Topik pembelajaran ini sangatlah beda dengan mata pelajaran lainnya dan memiliki manfaat ganda antara lain ; yang pertama mengasah kemampuan bakat siswa dalam hal menggambar seni ilustrasi yang berbentuk komik. Komik merupakan salah satu karya seni gambar yang sangat disukai oleh anak anak

bahkan orang dewasa pun dizaman ini, maka dari itu topik ini sangatlah menarik bilamana diajarkan kepada siswa agar mereka bukan hanya tahu membeli buku komik di toko atau dipasar melainkan mereka bisa membuatnya sendiri. Dan manfaat yang kedua dari pembelajaran seni ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa ini adalah siswa harus mampu memahami cerita sejarah dan mengenal para tokoh sejarah agar karya yang diciptakan mampu memberikan nilai edukasi yang bukan hanya secara estetis melainkan lebih utama adalah siswa akan lebih memahami tentang sejarahnya sendiri.

Berdasarkan Kompetensi Dasar yang disebutkan di atas, menggambar ilustrasi melalui visualisasi sejarah bagi siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar dapat berperan sebagai kegiatan memperoleh pengalaman kreatif. Dengan siswa memperoleh pengalaman kreatif diupayakan dapat muncul suatu gagasan baru. Menurut Syafi'i (2006:14) dengan seringnya siswa memunculkan gagasan-gagasan baru pada akhirnya mereka dapat senantiasa mencari peluang dan terobosan ketika hidup di masyarakat kelak. Oleh karena itu, pelajaran menggambar ilustrasi melalui visualisasi sejarah memiliki peranan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan siswa salah satunya dengan cara merangsang kreativitas dan imajinasinya.

Belajar budaya visual memiliki pengertian peserta didik diajarkan untuk mengetahui berbagai artefak budaya, atau hasil kebudayaan yang memiliki wujud, serta memahami unsur-unsur yang menyusun artefak tersebut. Kedua, belajar kreatif karena dalam pembelajaran seni rupa peserta didik dituntun untuk membuat karya seni rupa yang sama, tetapi karena berbagai ide dan gagasan yang

dituangkan setiap siswa berbeda hasil dari karya setiap siswa akan berbeda pula. Hal tersebut yang akan menuntut anak untuk memiliki kreatifitas tinggi. Ketiga, belajar produktif, seperti yang telah dijelaskan dalam proses belajar kreatif siswa dituntun untk menghasilkan karya seni rupa, disinilah siswa akan belajar produktif dengan menciptakan berbagai karya seni rupa.

Pembelajaran seni ilustrasi melaui visualisasi sejarah memungkinkan siswa untuk mampu menuangkan ide dan kreasinya ke dalam bentuk karya. Keunikan pembelajaran seni ilustrasi melaui visualisasi sejarah memudahkan siswa mendapat pengalaman belajar.

Materi pembelajaran menggambar ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan Gowa dipilih sebagai proses awal dalam pembelajaran. komik merupakan salah satu bentuk seni ilustrasi yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita yang dilengkapi dengan teks diatas kertas. Gambar komik akan lebih mudah diapresiasi bagi siswa, dengan tema “sejarah kerajaan Gowa” dapat sekaligus sebagai penerapan pembelajaran dalam pembelajaran seni rupa. Siswa lebih mengerti, mengenal, dan memahami karakter tokoh pahlawan dalam sejarah kerajaan Gowa.

Kondisi pembelajaran seni rupa di SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar juga tidak jauh beda dengan gambaran paparan pembelajaran seni rupa pada umumnya. Pembelajaran praktik lebih dominan karena keterbatasan waktu, keterbatasan tenaga profesional, dan keterbatasan sarana prasarana dalam pembelajaran seni rupa sehingga mengharuskan guru Mata

Pelajaran Seni Rupa memanfaatkan waktu seoptimal mungkin untuk pembelajaran praktik.

Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian “*Pelaksanaan Pembelajaran Seni Ilustrasi Melalui Visualisasi Sejarah Kerajaan Gowa pada Siswa Kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar*”. Hal ini dikarenakan mengingat pentingnya peranan gambar ilustrasi dalam pembelajaran Seni Rupa di Sekolah, khususnya Kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dituliskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses berkarya seni menggambar ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa pada siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar. ?
2. Bagaimana hasil proses berkarya menggambar ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa pada siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar. ?
3. Apasaja hambatan yang dihadapi dan bagaimana solusi untuk mengatasi hal yang muncul dalam proses berkarya seni menggambar ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa pada siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar. ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan proses berkarya seni menggambar ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa pada siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Makassar.
2. Mendeskripsikan hasil proses berkarya seni menggambar ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa pada siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Makassar.
3. Mendeskripsikan hambatan yang dihadapi dan solusi untuk mengatasi hal yang muncul dalam proses berkarya seni menggambar ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa pada siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Praktis**

- a. Bagi guru seni rupa, penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran seni ilustrasi pada SMA Muhammadiyah Makassar.
- b. Bagi pihak sekolah, penelitian ini sebagai masukan untuk memperhatikan sarana dalam aktivitas belajar mengajar seni rupa lebih khusus pada pembelajaran ilustrasi melalui visualisasi sejarah.
- c. Bagi mahasiswa khususnya Program Studi Pendidikan Seni Rupa, penelitian ini dapat dijadikan referensi atau bahan pertimbangan kajian

ilmiah tentang pelaksanaan pembelajaran seni ilustrasi melalui visualisasi sejarah.

## **2. Manfaat Teoritis**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk khasanah ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang pendidikan seni rupa khususnya mengenai pembelajaran seni ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Hakikat Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran menurut Agus Suprijono (2011:13) diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan dan menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mempelajarinya. Di dalam pembelajaran terjadi proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu. Menurut Sagala, (2011:62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa Pembelajaran adalah Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Konsep pembelajaran menurut Corey (Sagala, 2011:61) adalah suatu proses di mana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-



kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subsistem khusus dari pendidikan.

Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang ekonominya, dan lain sebagainya. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, di mana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

## **B. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan harapan, yaitu apa yang diharapkan dari siswa sebagai hasil belajar. Robert F. Meager (Sumiati dan Asra, 2009:10) memberi batasan yang lebih jelas tentang tujuan pembelajaran, yaitu maksud yang dikomunikasikan melalui pernyataan yang menggambarkan tentang perubahan yang diharapkan dari siswa.

Menurut Daryanto (2010:58) tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang

harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. B. Suryosubroto (1997:23) menegaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sesudah ia melewati kegiatan pembelajaran yang bersangkutan dengan berhasil. Tujuan pembelajaran memang perlu dirumuskan dengan jelas, karena perumusan tujuan yang jelas dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri.

Tujuan pembelajaran tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP merupakan komponen penting dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan yang pengembangannya harus dilakukan secara profesional. Menurut Mulyasa (2010: 222) berikut ini adalah cara pengembangan RPP dalam garis besarnya.

- 1) Mengisi kolom identitas
- 2) Menentukan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk pertemuan.
- 3) Menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang akan digunakan yang terdapat dalam silabus yang telah disusun.
- 4) Merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan.
- 5) Mengidentifikasi materi standar berdasarkan materi pokok/pembelajaran yang terdapat dalam silabus.
- 6) Menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan.
- 7) Menentukan langkah-langkah pembelajaran.

- 8) Menentukan sumber belajar yang akan digunakan.
- 9) Menyusun kriteria penilaian, lembar pengamatan, contoh soal, dan teknik penskoran.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa perumusan tujuan pembelajaran harus berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan.

Tujuan pembelajaran juga harus dirumuskan secara lengkap agar tidak menimbulkan penafsiran yang bermacam-macam. Suatu tujuan pembelajaran juga harus memenuhi syarat-syarat berikut:

- 1) Spesifik, artinya tidak mengandung penafsiran (tidak menimbulkan penafsiran yang bermacam-macam)
- 2) Operasional, artinya mengandung satu perilaku yang dapat diukur untuk memudahkan penyusunan alat evaluasi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Rumusan tujuan pembelajaran ini harus disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian siswa. Selain itu tujuan pembelajaran yang dirumuskan juga harus spesifik dan operasional agar dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran.

### C. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran pada dasarnya merupakan isi dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/sub topik dan rinciannya. Isi dari proses pembelajaran tercermin dalam materi pembelajaran yang dipelajari oleh siswa. Djamarah, (2006:43) menerangkan materi pembelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Tanpa materi pembelajaran proses belajar mengajar tidak akan berjalan.

Materi pembelajaran disusun secara sistematis dengan mengikuti prinsip psikologi. Agar materi pembelajaran itu dapat mencerminkan target yang jelas dari perilaku siswa setelah mengalami proses belajar mengajar. Materi pembelajaran harus mempunyai lingkup dan urutan yang jelas. Lingkup dan urutan itu dibuat bertolak dari tujuan yang dirumuskan.

Materi pembelajaran berada dalam ruang lingkup isi kurikulum. Karena itu, pemilihan materi pembelajaran tentu saja harus sejalan dengan ukuran-ukuran yang digunakan untuk memilih isi kurikulum bidang studi yang bersangkutan. Harjanto (2005:222) menjelaskan beberapa kriteria pemilihan materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam sistem pembelajaran dan yang mendasari penentuan strategi pembelajaran, yaitu:

#### 1) Kriteria tujuan pembelajaran

Suatu materi pembelajaran yang terpilih dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus atau tujuan-tujuan tingkah laku.

Karena itu, materi tersebut supaya sejalan dengan tujuan-tujuan yang telah dirumuskan.

2) Materi pembelajaran supaya terjabar

Perincian materi pembelajaran berdasarkan pada tuntutan di mana setiap tujuan pembelajaran khusus yang dijabarkan telah dirumuskan secara spesifik, dapat diamati dan terukur. Ini berarti terdapat keterkaitan yang erat antara spesifikasi tujuan dan spesifikasi materi pembelajaran.

3) Relevan dengan kebutuhan siswa

Kebutuhan siswa yang pokok adalah bahwa mereka ingin berkembang berdasarkan potensi yang dimilikinya. Karena setiap materi pembelajaran yang akan disajikan hendaknya sesuai dengan usaha untuk mengembangkan pribadi siswa secara bulat dan utuh. Beberapa aspek di antaranya adalah pengetahuan sikap, nilai, dan keterampilan.

4) Kesesuaian dengan kondisi masyarakat.

Siswa dipersiapkan untuk menjadi anggota masyarakat yang berguna dan mampu hidup mandiri. Dalam hal ini, materi pembelajaran yang dipilih hendaknya turut membantu mereka memberikan pengalaman edukatif yang bermakna bagi perkembangan mereka menjadi manusia yang mudah menyesuaikan diri.

5) Materi pembelajaran mengandung segi-segi etik.

Materi pembelajaran yang dipilih hendaknya mempertimbangkan segi perkembangan moral siswa kelak. Pengetahuan dan keterampilan

yang bakal mereka peroleh dari materi pelajaran yang telah mereka terima di arahkan untuk mengembangkan dirinya sebagai manusia yang etik sesuai dengan sistem nilai dan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

- 6) Materi pembelajaran tersusun dalam ruang lingkup dan urutan yang sistematis dan logis.

Setiap materi pembelajaran disusun secara bulat dan menyeluruh, terbatas ruang lingkungannya dan terpusat pada satu topik masalah tertentu. Materi disusun secara berurutan dengan mempertimbangkan faktor perkembangan psikologi siswa. Dengan cara ini diharapkan sisi materi tersebut akan lebih mudah diserap siswa dan dapat segera dilihat keberhasilannya.

- 7) Materi pembelajaran bersumber dari buku sumber yang baku, pribadi guru yang ahli, dan masyarakat.

Ketiga faktor tersebut perlu diperhatikan dalam memilih materi pembelajaran. Buku sumber yang baku umumnya disusun oleh para ahli dalam bidangnya dan disusun berdasarkan GBPP yang berlaku, Kendatipun belum tentu lengkap sebagaimana yang diharapkan. Dari berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang sangat penting. Tanpa materi pembelajaran proses pembelajaran tidak dapat dilaksanakan. Oleh karena itu, materi pembelajaran yang dipilih harus sistematis, sejalan dengan tujuan yang telah dirumuskan, terjangkau, relevan dengan kebutuhan siswa,

sesuai dengan kondisi masyarakat sekitar, mengandung segi-segi etik, tersusun dalam ruang lingkup yang logis, dan bersumber dari buku.

#### **D. Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran merupakan cara melakukan atau menyajikan, menguraikan, dan memberi latihan isi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Metode pembelajaran yang ditetapkan guru memungkinkan siswa untuk belajar proses, bukan hanya belajar produk. Belajar produk pada umumnya hanya menekankan pada segi *kognitif*. Sedangkan belajar proses dapat memungkinkan tercapainya tujuan belajar baik segi *kognitif*, *afektif*, maupun psikomotor. Oleh karena itu, metode pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak menekankan pembelajaran melalui proses. Dalam hal ini guru dituntut agar mampu memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

Untuk melaksanakan proses pembelajaran perlu dipikirkan metode pembelajaran yang tepat. Menurut Sumiati dan Asra (2009:92) ketepatan penggunaan metode pembelajaran tergantung pada kesesuaian metode pembelajaran materi pembelajaran, kemampuan guru, kondisi siswa, sumber atau fasilitas, situasi dan kondisi dan waktu.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ketepatan penggunaan metode pembelajaran oleh guru memungkinkan siswa untuk mencapai tujuan belajar baik dari segi *kognitif*, *afektif*, maupun *psikomotor*. Agar metode pembelajaran yang digunakan oleh guru tepat, guru harus



memperhatikan beberapa faktor, yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kemampuan guru, kondisi siswa, sumber dan fasilitas, situasi kondisi dan waktu. Penggunaan metode pembelajaran dengan memperhatikan beberapa faktor di atas diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

#### **E. Media Pembelajaran**

Teknologi atau media pembelajaran sebagai penerapan ilmiah tentang proses belajar pada manusia dalam tugas praktis belajar mengajar. Di dalam dunia pendidikan tentu kita mengenal media pembelajaran, media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan. kemudian media dapat dibagi dalam berbagai macam, salah satunya adalah media visual. Media visual merupakan penyampaian pesan atau informasi secara teknik dan kreatif yang mana menampilkan gambar, grafik serta tata dan letaknya jelas, sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima sasaran.

Menurut Miarso (2004) berpendapat bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar”.

Apabila dikaitkan antara media visual dan pembelajaran maka pembelajaran itu akan menarik, efektif dan efisien apabila menggunakan media visual sebagai media pembelajarannya. Dipilih media visual

karena kita harus ingat bahwa peserta didik khususnya anak-anak terutama siswa Sekolah dasar karena mereka masih berfikir konkrit, semua yang guru utarakan atau sampaikan harus mereka buktikan sendiri dengan mata mereka, kemudian media visual merupakan sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dalam bentuk kombinasi gambar, teks, gerak dan animasi yang disesuaikan dengan usia peserta didik yang dapat menarik peserta didik dalam belajar, sehingga pembelajaran akan menyenangkan.

#### **F. Evaluasi Pembelajaran**

Lee J. Cronbach (Suryadi, 2009:212) merumuskan bahwa evaluasi sebagai kegiatan pemeriksaan yang sistematis dari peristiwa-peristiwa yang terjadi dan akibatnya pada saat program dilaksanakan pemeriksaan diarahkan untuk membantu memperbaiki program itu dan program lain yang memiliki tujuan yang sama. Evaluasi merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran. Dalam hubungannya dengan pembelajaran dijelaskan oleh Harjanto (2005:277) evaluasi pembelajaran adalah penilaian atau penafsiran terhadap pertumbuhan dan kemajuan peserta didik kearah tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam hukum. Hasil penilaian ini dapat dinyatakan secara kuantitatif maupun kualitatif. Dari pengertian tersebut dapat diketahui salah satu tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mendapatkan data pembuktian yang akan mengukur sampai dimana tingkat kemampuan dan pemahaman peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan demikian evaluasi menempati posisi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Karena dengan adanya evaluasi keberhasilan pembelajaran dapat diketahui.

Evaluasi yang diberikan oleh guru mempunyai banyak kegunaan bagi siswa, maupun bagi guru itu sendiri. Menurut Sumiati dan Asra (2009: 200) hasil tes yang diselenggarakan oleh guru mempunyai kegunaan bagi siswa, di antaranya:

- 1) Mengetahui apakah siswa sudah menguasai materi pembelajaran yang disajikan oleh guru.
- 2) Mengetahui bagian mana yang belum dikuasai oleh siswa, sehingga dia berusaha untuk mempelajarinya lagi sebagai upaya perbaikan.
- 3) Penguatan bagi siswa yang sudah memperoleh skor tinggi dan menjadi dorongan atau motivasi untuk belajar lebih baik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan penilaian terhadap kemajuan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Evaluasi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Karena dengan adanya evaluasi pembelajaran dapat diketahui hasilnya. Oleh karena itu evaluasi pembelajaran harus disusun dengan tepat, agar dapat menilai kemampuan siswa dengan tepat.

## **2. Tinjauan Tentang Ilustrasi**

### **a. Pengertian Ilustrasi**

Ilustrasi dalam bahasa Belanda (*ilustratie*) diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Rata-rata penggunaan ilustrasi dalam buku dalam bentuk gambar kartun (Nurhadiat, 2004:54). Dalam definisi lain disebutkan kata ilustrasi bersumber dari kata (*illusion*). Sebagai bentuk pengandaian yang terbentuk dalam pikiran manusia akibat banyak sebab. Ilustrasi dapat tumbuh sebagai suatu ekspektasi dari ketidakmungkinan dan tak berbeda jauh dengan angan-angan, bersifat maya atau virtual. Ilustrasi dapat hadir dalam berbagai diverikasi. Bisa melalui lewat tulisan, gambar maupun bunyi. (Fariz, 2009:14).

Ilustrasi merupakan elemen yang dirasakan paling penting sebagai daya tarik dalam perancangan buku. Ilustrasi akan membantu pembaca untuk berimajinasi sewaktu membaca buku ini, sehingga diharapkan agar pembaca seperti tidak merasa sedang membaca sebuah buku yang bertemakan sejarah. Kata ilustrasi bila dilihat dari bahasa Inggris *illustration*, memiliki arti gambar, foto, atau pun lukisan. Gambar ilustrasi adalah gambar yang menceritakan atau memberikan penjelasan pada cerita atau naskah tertulis. Ilustrasi dalam perkembangan secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni

sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai image bitmap hingga karya foto (Soedarso, 2014:566).

#### **b. Tujuan Penggunaan Ilustrasi**

- 1) Ilustrasi digunakan untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan.
- 2) Ilustrasi dimaksudkan untuk memberi variasi pada bahan ajar sehingga menjadi lebih menarik, memotivasi, komunikatif, dan lebih memudahkan yang membaca untuk memahami pesan.
- 3) Ilustrasi tersebut memudahkan pembaca untuk mengingat konsep atau gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi. (Kusrianto, 2009:70).

Ilustrasi dapat juga menghemat penyajian sebab dengan ilustrasi dapat menyajikan suatu konsep yang rumit dan luas dalam ruang atau tempat yang terbatas. Tampilan sesuatu yang sulit dijelaskan dengan kata-kata sebagai contohnya benda konkrit dan konsep visual, konsep spatial, hubungan dan gerakan antar bagian pada mesin, serta perbandingan benda atau konsep. Menurut Lakoro (2012:2) ilustrasi pada sebuah buku bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut mudah untuk dipahami.

### c. Jenis-jenis Ilustrasi

Menurut Soedarso (2014:566) berdasarkan penampilannya, gambar ilustrasi memiliki berbagai jenis, yaitu:

1. Gambar Ilustrasi Naturalis yaitu gambar ilustrasi naturalis adalah gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan (realis) yang ada di alam tanpa adanya pengurangan atau pun penambahan.



Gambar 1: Ilustrasi Naturalis  
Sumber : <http://www.kawalgurita.com/>

2. Gambar Ilustrasi Dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan (dibuat gaya tertentu sebagai style).



Gambar 2: Ilustrasi Dekoratif  
Sumber : <http://blogilaabi.blogspot.co.id>

3. Gambar Kartun adalah gambar yang memiliki bentuk bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak anak, komik, dan cerita bergambar.



Gambar 3: Ilustrasi kartun

Sumber : <http://ubaidillahnotes.blogspot.co.id>

4. Gambar Karikatur adalah gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh. Gambar ini banyak ditemukan di majalah atau koran.



Gambar 4: Ilustrasi karikatur  
Sumber : <https://www.kaskus.co.id>

5. Bergambar (Cergam) adalah sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik.



Gambar 5: Ilustrasi cergam (Cerita bergambar)  
Sumber : <http://pentas2011.blogspot.co.id>



6. Ilustrasi Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks.



Gambar 6 : Gambar ilustrasi komik  
Sumber : <https://www.idntimes.com>

7. Ilustrasi buku pelajaran mempunyai fungsi untuk menerangkan teks atau suatu keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian. Bentuknya bisa berupa foto, gambar natural, juga bisa berbentuk bagan.



Gambar 6: Buku seni ilustrasi/seni budaya  
Sumber : <http://www.senibudayaku.com>

## 8. Fungsi Ilustratif

Ilustratif memiliki beberapa fungsi dalam pembuatan buku. Adapun fungsi-fungsi dari Ilustratif adalah sebagai berikut (Kusrianto, 2009:70-71):

- 1) Fungsi Deskriptif: Fungsi deskriptif dari ilustrasi adalah menggantikan uraian tentang sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat panjang. Dengan ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk melukiskan sehingga lebih cepat dan lebih mudah dipahami.
- 2) Fungsi Ekspresif: Ilustrasi bisa memperlihatkan dan menyatakan sesuatu gagasan, maksud, perasaan, situasi, atau konsep yang abstrak menjadi nyata secara tepat dan mengena sehingga mudah dipahami
- 3) Fungsi Analitis atau Struktura: Ilustrasi dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda atau sistem atau proses secara detail, sehingga lebih mudah untuk dipahami.
- 4) Fungsi kualitatif: Ilustrasi yang biasa digunakan antara lain daftar atau tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, skema dan simbol.

## 9. Menggambar Ilustrasi sebagai Materi Pembelajaran

### a. Pengertian Menggambar Ilustrasi

Menggambar adalah proses kegiatan untuk menghasilkan gambar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Moeliono, 1988:250) gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, alam, tumbuh-tumbuhan, dsb) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas. Simon (dalam Sunoto, 2009:30) menyatakan bahwa:

Gambar adalah ekspresi. Gambar merupakan sesuatu yang erat dan alami, yang ada hubungannya dengan keinginan manusia. Dengan gambar manusia dapat mengekspresikan diri, pola pikir dan emosi-emosinya. Artinya melalui kegiatan menggambar, manusia dapat mengungkapkan segala apa yang dirasakan dalam pikirannya.

Menggambar menurut Wallschlaeger dan Snyder (dalam Muharrar dan Mudjiono, 2007:4) adalah suatu proses visual dalam 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. Sedangkan menurut Ching (dalam Sunoto, 2009:31) menggambar adalah membuat goresan di atas permukaan yang secara grafis menunjukkan kemiripan mengenai sesuatu.

Kaitannya dalam gambar, Mayer (dalam Muharrar, 2003:2) mendefinisikan ilustrasi sebagai gambar yang secara khusus dibuat untuk menyertai teks seperti pada buku atau iklan untuk memperdalam pengaruh dari teks tersebut. Salam (dalam Muharrar, 2003:2) juga berpendapat bahwa ilustrasi secara khusus digunakan untuk menggambar benda, suasana, adegan, atau yang diangkat dari teks buku atau lembaran-lembaran kertas. Lebih lanjut dijelaskan dalam pengertian yang lebih luas ilustrasi didefinisikan sebagai gambar yang bercerita.

Dari pengertian-pengertian di atas dapat diperoleh pemahaman bahwa istilah gambar ilustrasi memiliki dua pengertian secara khusus dan secara umum. Secara khusus pengertian ilustrasi merupakan gambar yang dibuat untuk menyertai teks yang biasanya dibuat oleh ilustrator, contohnya seperti ilustrasi sampul buku, ilustrasi iklan/poster, dan sebagainya. Pengertian

gambar ilustrasi secara umum dapat diartikan sebagai suatu gambar berupa suasana atau adegan yang bercerita.

#### **b. Gambar Ilustrasi dalam Karya Seni Rupa**

Seni rupa adalah konsep atau nama untuk salah satu cabang seni yang bentuknya terdiri atas unsur-unsur rupa yaitu bidang, garis, bentuk, ruang, warna, dan tekstur (Sumartono, 2002:13). Dalam seni rupa, unsur-unsur tersebut tersusun menjadi satu dalam sebuah pola tertentu.

Disebutkan dalam Sumartono (2002:13) berdasarkan dimensinya, karya seni rupa dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

1. Karya seni rupa dua dimensi adalah karya seni rupa yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar atau karya yang hanya bisa dilihat dari satu arah pandang. Contohnya lukisan, gambar, dan lain-lain.
2. Karya seni rupa tiga dimensi adalah karya seni rupa yang mempunyai tiga ukuran yaitu panjang, lebar, dan tinggi atau karya yang mempunyai volume dan menempati suatu ruang. Contohnya patung, kriya, keramik, dan lain-lain.

Berdasarkan fungsinya, seni rupa dapat dikelompokkan menjadi dua (Sumartono, 2002:13), yaitu:

1. Seni murni adalah karya seni rupa yang dibuat semata-mata untuk memenuhi kebutuhan artistik.
2. Seni terapan adalah karya seni rupa yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan praktis.

Gambar ilustrasi termasuk dalam jenis karya seni rupa dua dimensi, karena pengertian gambar itu sendiri seperti yang telah dijelaskan di sub bab

sebelumnya merupakan karya yang dibuat pada media kertas. Gambar pada media kertas tersebut memiliki dimensi permukaan panjang dan lebar yang dapat dilihat dari satu arah pandang.

Berdasarkan fungsi karya seni rupa, gambar ilustrasi dikatakan sebagai karya seni terapan. Dikatakan karya seni terapan karena terdapat dua fungsi gambar ilustrasi yaitu gambar untuk menjelaskan/menceritakan suatu hal atau peristiwa dan gambar ilustrasi sebagai penghias untuk menyertai suatu teks atau buku. Dalam hal ini kedua fungsi gambar ilustrasi tersebut tergolong digunakan untuk memenuhi kebutuhan praktis seperti contohnya dalam pembuatan gambar ilustrasi pada cover buku yang berfungsi sebagai penghias atau gambar ilustrasi yang dibuat anak berkaitan dalam pembelajaran Seni Rupa di SMA yang berfungsi untuk menjelaskan.

### c. Unsur-Unsur Rupa Gambar Ilustrasi

Gambar ilustrasi merupakan karya seni rupa, maka dalam pembuatan karyanya terdapat unsur-unsur rupa. Unsur-unsur seni rupa memegang peranan penting dalam berkarya seni termasuk juga dalam kegiatan menggambar ilustrasi. Sunaryo (2009:5) mengungkapkan bahwa, pada umumnya yang termasuk unsur-unsur rupa ialah (1) garis (*line*), (2) raut atau bangun, (3) warna (*colour*), (4) gelap terang atau nada (*light-dark, tone*), (5) tekstur atau barik (*texture*), dan (6) ruang (*space*).

#### 1. Garis (*line*)

Sebelum unsur rupa garis, ada yang memandang titik atau noktah sebagai unsur yang paling sederhana. Sebab unsur rupa garis dihasilkan

melalui rangkaian titik atau noktah. Sebagai unsur rupa, 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, 2009:7). Garis selalu dapat diamati secara visual pada tiap benda alam dan pada hasil karya seni rupa termasuk juga pada karya gambar ilustrasi.

## 2. Raut atau bangun

Unsur utama untuk mengenali bentuk adalah melalui raut. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya yaitu sebagai suatu bangun yang pipih datar, yang menggumpal padat atau berongga bervolume, lonjong, bulat, persegi, dan sebagainya (Sunaryo, 2009:9). Raut dapat ditampilkan dengan kontur yang mengelilingi bentuk raut. Raut sering disebut pula bangun atau bidang yang dapat diamati dalam karya gambar ilustrasi sebagai wujud pembentukan suatu objek ke dalam bentuk gambar.

## 3. Warna (*colour*)

Warna ialah kualitas rupa yang dapat membedakan kedua obyek atau bentuk yang identik raut, ukuran, dan nilai gelap terangnya (Sunaryo, 2009:13). Terdapat tiga warna pokok yaitu warna merah, biru, dan kuning yang sering disebut juga sebagai warna primer yaitu warna yang bebas dari unsur-unsur warna lain. Hasil pencampuran dua warna primer akan terbentuk warna sekunder, yaitu warna hijau percampuran warna biru dan kuning, warna jingga percampuran warna merah dan kuning, kemudian warna ungu

percampuran warna merah dan biru. Dua warna sekunder apabila dicampurkan kembali akan terbentuk warna tersier. Dalam kegiatan menggambar ilustrasi, pemberian warna dapat dilakukan dengan menggunakan media pewarna seperti pensil warna, crayon/pastel, cat air dan sebagainya.

#### 4. Gelap Terang atau nada (*light-dark, tone*)

Ungkapan gelap terang dinyatakan dengan bentuk gradasi yang dimulai dari yang paling putih untuk menyatakan sangat terang, sampai kepada yang paling hitam untuk bagian yang gelap. Unsur rupa gelap terang dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan antara lain: (1) memperkuat kesan trimatra suatu bentuk, (2) mengiluskan kedalaman atau ruang, (3) menciptakan kontras atau suasana tertentu (Sunaryo, 2009:20). Dalam hal ini, menggambar ilustrasi yang terdapat unsur gelap terang juga dapat digunakan beberapa manfaat di atas.

#### 5. Tekstur atau barik (*texture*)

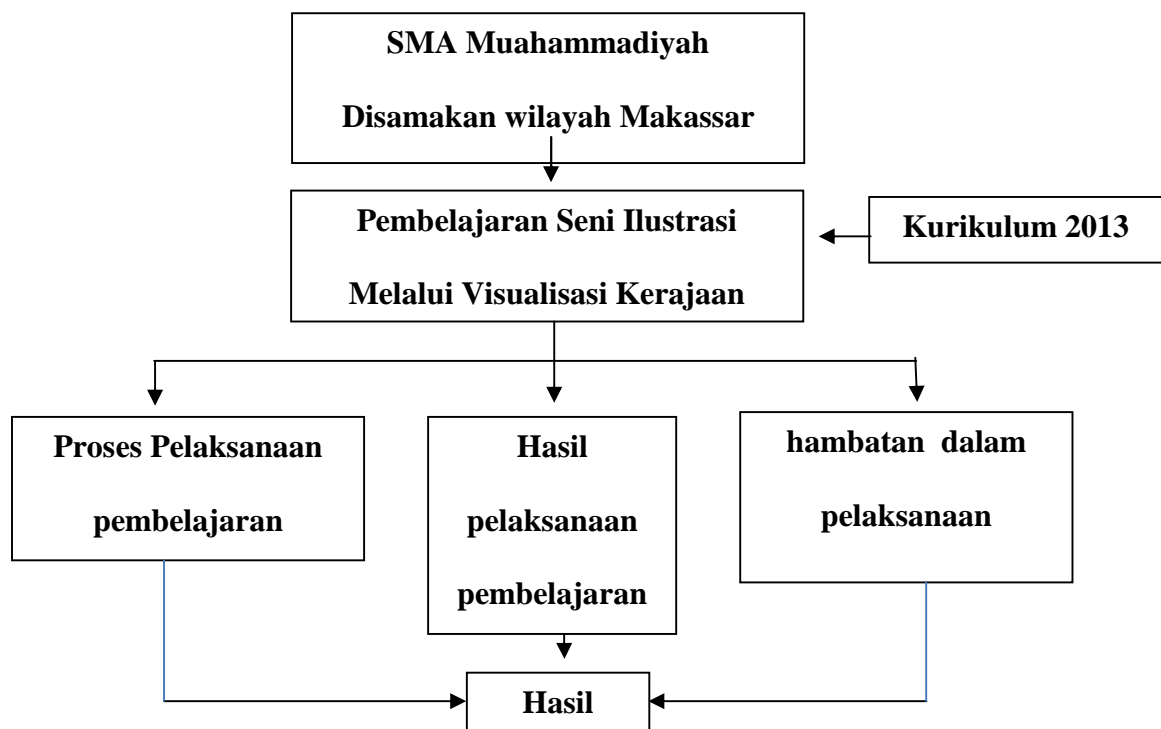
Tekstur atau barik, ialah sifat permukaan. Sifat permukaan dapat halus, polos, kasar, licin, mengkilap, berkerut, lunak, keras, dan sebagainya (Sunaryo, 2009:17). Tekstur mencakup dua macam yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Suatu permukaan bila dilihat kasar, namun ketika diraba halus disebut tekstur semu. Sebaliknya tekstur nyata adalah apa yang dirasakan atau diraba dan dilihat adalah menunjukkan hal yang sama. Dalam karya dwimatra seperti gambar ilustrasi, termasuk dalam tekstur visual. Tekstur visual merupakan tekstur yang dapat diserap oleh penglihatan, walaupun dapat pula membangkitkan pengalaman raba.

## 6. Ruang (*Space*)

Ruang berarti sesuatu yang kosong yang memungkinkan untuk ditempati atau diisi dengan sebuah bentuk. Dalam gambar ilustrasi, ruang terkait dengan raut dan bentuk. Ruang sesungguhnya tak terbatas, dapat kosong, sebagian terisi, atau dapat pula penuh padat terisi. Bentuk dan ukuran ruang baru dapat disadari dan dikenali justru setelah ada sosok atau bentuk yang mengisinya atau terdapat unsur yang melingkupinya (Sunaryo, 2009:21)

## G. Kerangka Pikir

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Bagan 2.1 Kerangka Pikir**



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah mengungkapkan fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berjalan dan menyuguhkan apa adanya. Dalam arti lain yakni bagaimana cara memberikan pemaparan suatu objek berdasarkan kenyataan yang ada ” pelaksanaan pembelajaran seni ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa pada siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar “.

#### **B. Subjek Penelitian**

Adapun subjek penelitian dilakukan pada Kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar dengan jumlah siswa-siswi 24 orang, laki-laki berjumlah 12 orang sedangkan perempuan berjumlah 16 orang.

#### **C. Fokus Penelitian**

Hal yang menjadi fokus penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran seni ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa pada Kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar.

#### **D. Variabel dan Desain Penelitian**

1. Variabel penelitian

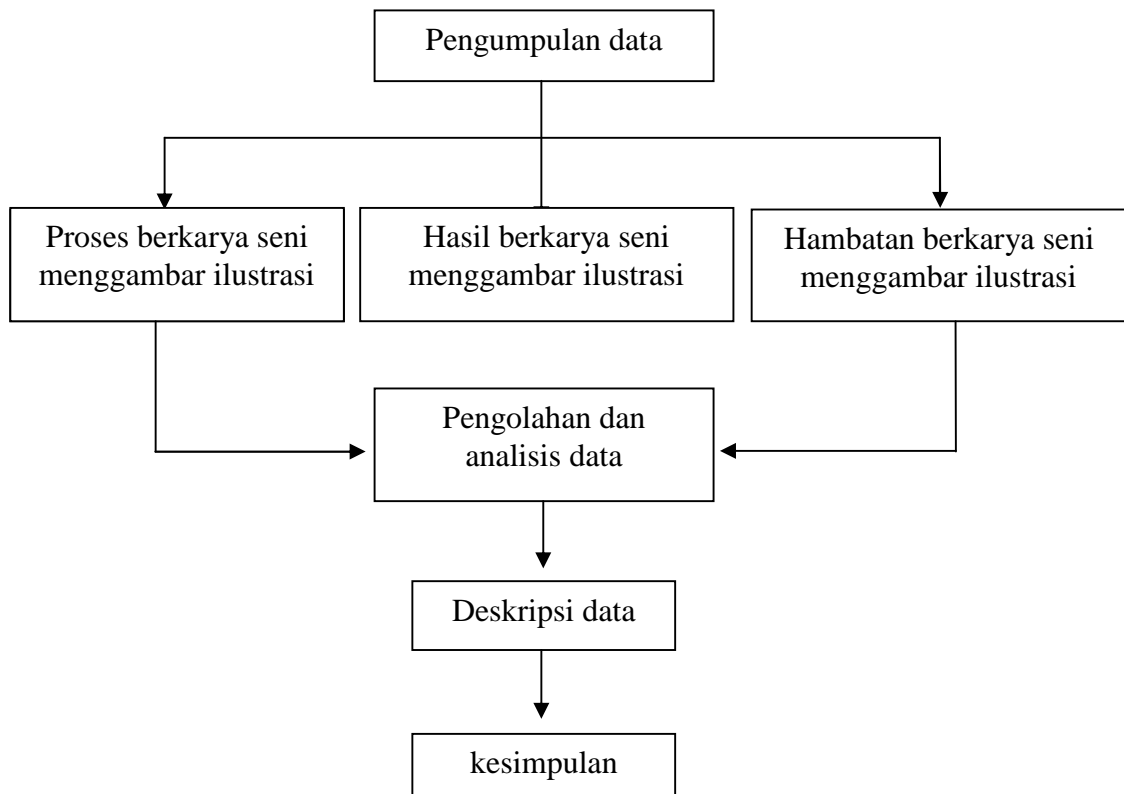
Adapun terkait dengan variabel-variabel dari penelitian ini yaitu, sebagai berikut :

- a. Perencanaan pembelajaran Seni Ilustrasi Melalui Visualisasi sejarah Kerajaan gowa pada siswa Kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar
  - b. Pelaksanaan pembelajaran Seni Ilustrasi Melalui Visualisasi sejarah Kerajaan gowa pada siswa Kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar
  - c. Hasil pembelajaran Seni Ilustrasi Melalui Visualisasi sejarah Kerajaan gowa pada siswa Kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar
2. Desain penelitian

Adapun langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan antara lain:

- a. Persiapan menyiapkan instrument penelitian berupa lembar pengamatan serta lembar instrument lainnya.
- b. Pelaksanaan/pengumpulan data yaitu mengamati pelaksanaan pembelajaran yang sedang berlangsung.
- c. Pengolahan dan analisis data yaitu mengumpulkan hasil data-data yang telah diperoleh selama penelitian untuk memperoleh data yang valid.
- d. Menyusun laporan penelitian.

Desain penelitian ini dapat digambarkan dalam skema sebagai berikut:



Gambar 6: Skema desain penelitian

### E. Definisi Operasional Variabel

Berdasarkan variabel di atas maka perlu dilakukan pendefinisian operasional variabel guna memperjelas dan menghindari terjadinya suatu kesalahan. Serta memudahkan sasaran penelitian hingga tercapainya perolehan data yang valid. Adapun definisi operasional variabel penelitian adalah sebagai berikut :

1. Proses berkarya seni ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa pada siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar dideskripsikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dan siswa

dalam rangka membangun kemampuan siswa dalam proses berkarya menggambar seni ilustrasi.

2. Hasil berkarya seni menggambar ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa pada siswa kelas XII SMA Muhammadiyah disamakan wilayah makassar dideskripsikan sebagai proses pengambilan nilai dari hasil yang dicapai oleh siswa dalam berkarya mendekorasi gerabah.
3. Hambatan yang dihadapi dan bagaimana solusi untuk mengatasi hal yang muncul dalam proses menggambar seni ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa pada siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar dideskripsikan sebagai salah satu bagian yang perlu diperhatikan oleh peneliti tentang hambatan yang di alami oleh siswa dalam proses berkarya agar peneliti mampu menemukan solusi yang tepat untuk mengatasinya

Yang dimaksud di sini sejauh mana mutu, nilai, dan kualitas karya seni menggambar melalui visualisasi sejarah gowa yang dihasilkan oleh para siswa.

#### **F. Sumber Data**

1. Data Primer yaitu: guru seni budaya dan siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar, data ini berupa hasil interview langsung mengenai pembelajaran menggambar seni ilustrasi.
2. Data sekunder yaitu: berupa buku-buku panduan seni budaya, catatan guru (absensi) maupun catatan siswa (buku catatan seni budaya), majalah

serta arsip-arsip mengenai pembelajaran seni ilustrasi pada kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar.

### **G. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Observasi**

Observasi yang akan dilakukan adalah mengamati proses pembelajaran sedang berlangsung, adapun pengamatan yang dilakukan antara lain pengamatan terkait perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi dari hasil akhir dalam menggambar seni ilustrasi oleh guru dan siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan wilayah Makassar.

Tabel. Format observasi

No.	Kegiatan yang diamati	Keterangan
1	Persiapan dan pelaksanaan pembelajaran seni ilustrasi pada siswa Kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar	Peneliti menjelaskan tentang apa-apa yang disiapkan dalam hal menggambar kepada siswa agar siswa memahami dan lebih mudah untuk menggambar Ilustrasi Komik.
2	Penggunaan alat dan bahan	Merupakan hal yang sangat penting disiapkan dalam membuat karya seni Ilustrasi.
3	Proses berkarya	Pada tahap ini siswa dituntut untuk teliti dalam membuat gambar Ilustrasi dan harus sesuai dengan Tema Sejarah.
4	Kesulitan yang dihadapi selama berkarya	Kesulitan dalam proses berkarya yaitu : Kurangnya bahan dan alat.
5	Evaluasi hasil akhir	Hasil akhir karya siswa cukup atau tidak memuaskan.

## 2. Wawancara

Proses wawancara ini dilakukan secara langsung terhadap narasumber untuk memperoleh keterangan, wawancara ini dilakukan kepada pihak-pihak terkait dalam pelaksanaan pembelajaran seni ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa pada siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar yang meliputi: 1) guru seni budaya, 2) siswa kelas XII.

Tabel. Format wawancara

No	Hal-hal yang diwawancarai	Keterangan
1	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran seni ilustrasi pada siswa kelas XII SMA ?	Siswa harus lebih memaksimalkan diri dalam berkarya yang berkelanjutan.
2	Bagaimana kesiapan alat dan bahan untuk berkarya ?	Masih banyak kekurangan. Cukup banyak
3	Kesulitan-kesulitan yang dihadapi selama proses berkarya?	kesulitan yang dihadapi, sebab ini merupakan proses awal dalam berkarya.  Sudah cukup
4	Bagaimana hasil evaluasi karya-karya siswa?	memuaskan.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat dan melengkapi data yang diperoleh di lapangan baik pada saat melakukan observasi maupun wawancara, teknik dokumentasi ini berupa buku-buku dan pengambilan foto atau video mengenai pembelajaran seni ilustrasi pada siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar.

### 4. Praktek berkarya

Praktek berkarya ini dilakukan secara langsung oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan selama proses pembuatan karya tersebut akan diketahui kesulitan-kesulitan serta kekurangan yang terdapat pada saat berkarya.

## H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan upaya untuk mengolah data yang telah diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Proses pengolahan data dan analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam satu pola, kategori, dan satuan uraian dasar.

Analisis data dilakukan secara induktif, yaitu di mulai dari lapangan atau fakta empiris dengan cara terjun ke lapangan. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara bersamaan dengan proses pengumpulan data. Tahap analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Reduksi Data

Menurut Hanggara (2015:27) Reduksi data yaitu memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan fokus peneliti. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasikan data-data yang direduksi memberikan gambaran yang lebih tajam tentang hasil pengamatan dan mempermudah peneliti untuk mencari sewaktu-waktu diperlukan. Kegiatan reduksi ini telah dilakukan peneliti setelah kegiatan pengumpulan dan pengecekan data yang valid.



## 2. Penyajian Data

Menurut Hasan dkk.(2003:171) penyajian data dimaksudkan agar memudahkan bagi peneliti untuk melihat gambaran secara keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari penelitian. Data yang sudah disederhanakan, kemudian disederhanakan secara deskriptif, setelah ini ditarik kesimpulan untuk mendapatkan sebuah temuan.

## 3. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Menurut Miles, Matthew B & A. Michael Huberman (1992:18) Penarikan kesimpulan atau verifikasi adalah menarik kesimpulan dari semua hal yang ada dalam reduksi data maupun sajian data kesimpulan yang diambil benar dan kokoh. Peneliti berusaha mencari pola, model, tema, hubungan, persamaan, hal-hal yang sering muncul, hipotesis dan sebagainya.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Penyajian Data Hasil Penelitian**

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari penelitian ini, maka dapat digambarkan tentang pelaksanaan pembelajaran seni ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa pada siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan wilayah Makassar.

Data yang telah diolah dan dianalisis disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif, yaitu berusaha mengungkapkan sesuatu atau memberi gambaran secara objektif sesuatu dengan kenyataan sesungguhnya, sesuai dengan indikator dalam variabel penelitian.

Berdasarkan rincian masalah yang telah diajukan peneliti meliputi;

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran seni menggambar ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa pada siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar. ?
2. Bagaimana hasil pembelajaran seni menggambar ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa pada siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar. ?
3. Apa saja hambatan yang dihadapi dan bagaimana solusi untuk mengatasi hal yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran seni menggambar ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa pada siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar. ?

**1. Proses Pelaksanaan pembelajaran ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa pada siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar.**

Pelaksanaan pembelajaran seni ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa pada siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan wilayah Makassar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh para siswa dalam mewujudkan idea atau gagasan melalui bahan yang telah disediakan sehingga menghasilkan suatu bentuk dan hasil karya seni ilustrasi (ilustrasi komik).

Adapun tahapan dalam proses pelaksanaan pembelajaran seni ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa pada siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan wilayah Makassar yaitu meliputi:

a. Tahap pendahuluan

1. Guru mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam pada siswa kemudian dilanjutkan dengan berdoa untuk kelancaran kegiatan proses pembelajaran hingga selesai.
2. Guru mengabsen siswa, selanjutnya memberikan beberapa motivasi bagi siswa serta melakukan tanya jawab dengan siswa terkait dengan materi pembelajaran sebelumnya guna untuk mengingatkan nalar siswa dalam berpikir dan dalam merespon materi yang akan diberikan.

b. Tahap inti

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran seni menggambar ilustrasi. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian materi pembelajaran menggambar ilustrasi.
2. Guru melakukan Tanya jawab dengan siswa tentang materi menggambar ilustrasi yang belum dipahami siswa.
3. Selanjutnya, guru membentuk beberapa kelompok sebelum praktik menggambar ilustrasi dan pada setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang.
4. Guru membagikan beberapa contoh gambar ilustrasi dalam bentuk komik pada masing-masing kelompok.
5. Sebelum memasuki tahap praktik, terlebih dahulu guru menjelaskan fungsi masing-masing alat dan bahan yang akan digunakan dalam menggambar ilustrasi serta tata cara dalam menggambar ilustrasi. tanpa alat dan bahan untuk mengerjakan sesuatu tidak akan mungkin selesai. Oleh karena itu alat dan bahan merupakan hal yang sangat penting dalam melakukan suatu pekerjaan. Disamping itu setiap jenis alat dan bahan yang digunakan memiliki fungsi yang berbeda-beda. Jadi siswa perlu pemahaman terhadap pemakaian alat dan bahan yang digunakan, diharapkan memanfaatkan alat dan bahan sesuai fungsinya.

Adapun Alat dan bahan yang digunakan dalam menggambar ilustrasi di antaranya:

No.	Nama Alat & Bahan	Fungsi
1.	Kertas manila	Sebagai media utama dalam pembuatan karya ilustrasi komik.
2.	<i>Cutter</i> /Penggerok	Guna untuk meruncingkan mata pensil
3.	Pensil warna	Berfungsi untuk mewarnai
4.	Penghapus	Berfungsi untuk menghapus bagian gambar yang tidak diperlukan.
5.	Spidol snowman	Berfungsi untuk memberikan garis pada pinggiran kertas dan membuat kotak pada media kertas.
6.	Mistar	Berfungsi untuk meluruskan garis yang dibentuk menjadi kotak dan garis pada pinggiran kertas.

- Guru mengawasi, mendampingi, dan membimbing kegiatan pembelajaran mendekorasi gerabah selama proses pembelajaran berlangsung hingga akhir pembelajaran.

7. Proses kegiatan menggambar seni ilustrasi :

- a. Pertama persiapkan kertas dan pensil yang digunakan dalam menggambar ilustrasi sebagai media utama. Kemudian Kertas dengan ukuran A2 dibentuk empat kotak untuk diberi gambar ilustrasi yang mempunyai alur cerita seperti dalam karya komik yang akan dibuat.



Gambar : peneliti menjelaskan kepada siswa tentang menggambar ilustrasi dalam bentuk komik.

(Dokumentasi : Pak Anton Guru Seni budaya 2018)

- b. Setelah siswa membuat kotak-kotak dalam kertas A2 selesai. selanjutnya siswa membuat tahap sketsa awal komik berdasarkan tema yang telah ditentukan sebelumnya.



Gambar : siswa membuat sketsa awal gambar ilustrasi  
Dokumentasi : ( afdiani 2018)

- c. Setelah sketsa gambar selesai, selanjutnya siswa menyiapkan beberapa pensil warna yang dibutuhkan dalam penggarapan karya komik yang akan diwarnai.



Gambar : Proses pewarnaan sketsa komik.  
(Dokumentasi: Hidayatullah 2018)

- d. Tahap Akhir (*Fhinising*)

Dalam tahap ini karya ilustrasi komik yang sudah dibuat oleh siswa masing masing kelompok bisa dijadikan pajangan di mading sekolah, dan untuk menjaga agar warna pada gambar ilustrasi komik tetap awet dan tidak pudar kita bisa melapisinya dengan plastik bening sebelum dipajang dimading atau dipajang di rumah.





Gambar : hasil karya seni ilustrasi kelompok dua (komik  
(Dokumentasi: Hidayatullah)

e. Tahap penutup

1. Dalam tahap ini guru mengumpulkan hasil karya siswa pada setiap kelompok untuk diberi penilaian
2. Guru melakukan proses evaluasi sebagai hasil akhir sekaligus mengukur kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi dan keterampilan dalam kegiatan praktikum.
3. Guru mengucapkan salam pada siswa sebagai akhir dari proses pembelajaran dan mengucapkan salam terima kasih sebagai bentuk kerja sama antar guru dan siswa.

**2. Hasil pembelajaran seni menggambar ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa pada siswa kelas xii sma muhammadiyah disamakan wilayah makassar.**

Dalam hasil akhir pembelajaran ini guru melakukan penilaian dengan beberapa poin antara lain :

1) Gambar yang sesuai tema

Gambar komik di bawah ini menunjukkan peperangan melawan penjajah pada saat itu dan sangat sesuai dengan tema sejarah yang di angkat dengan tema “Perjanjian Bongaya”.



Gambar : sketas awal gambar dan tahap akhir gambar komik karya kelompok dua  
(Dokumentasi: Hidayatullah 2018)

## 2) Gambar sesuai alur cerita

Dilihat dari alur cerita pada gambar kelompok satu ini yaitu mampu menunjukkan karakter para Tokoh Sejarah dalam bertarung untuk berjuang .



Gambar : Sketsa awal dan hasil akhir gambar karya kelompok tiga  
(Dokumentasi: Hidayatullah 2018)

### 3) Komposisi gambar yang baik

Pada gambar ini dinilai sangat cukup karena sudah memenuhi komposisi dan proporsi anatomi gambar manusia.



Gambar : sketsa awal dan tahap akhir gambar karya kelompok empat (Dokumentasi: Hidayatullah 2018)

#### 4) Sketsa Gambar Sangat Kurang

Pada gambar ini masih sangat kurang sebab dari aspek sketsanya yang kurang rapi.



Gambar : sketsa awal dan akhir gambar karya kelompok satu  
(Dokumentasi: Hidayatullah 2018)

Format evaluasi nilai karya siswa :

Tabel. Evaluasi hasil karya siswa kelas XII IPA SMA Muhammadiyah  
Disamakan Wilayah Makassar.

No.	Nama	Aspek Yang Dinilai				Rata-rata	Kategori
		Gambar sesuai tema	Gambar sesuai alur cerita	Komposisi gambar yang baik	Sketsa gambar yang bagus		
Kelompok.1 	Riska Afal MT	90	80	80	80,5	82,62	Baik
	Azzahrah						
	Irwan						
	Ezra						
	Risma Dwiyanti						
	Siska. S						
Kelompok.2 	Muh. Takbir	80	80,5	80	70,5	77,75	Cukup Baik
	Azizah						
	Khaliq						
	Nisa						
	Nanda						
	Ria						
Kelompok.3 	Nur Khalidiana Dewi	80	70	70	70,5	72,62	Cukup Baik
	Jumriani						
	Devi Novitasari						
	Nurul Harisya Hatta						
	Riskawanti Muhar						
Kelompok.4 	Arsyi Amisa	70,5	70,5	60	80	70,25	Cukup Baik
	Fitri						
	Nur Hikmah						
	Albar Imran						
	Lisa Ajeng						
	Mutmainnah						

## **B. Pembahasan**

Dalam pembahasan ini, penulis akan menguraikan hasil kegiatan penelitian sesuai dengan analisa data yakni tentang “Pelaksanaan Pembelajaran Seni Ilustrasi Melalui Visualisasi Sejarah Kerajaan Gowa Pada Siswa Kelas Xii Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar.”

Pada pembahasan ini akan diuraikan pelaksanaan pembelajaran seni ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa pada siswa kelas XII Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar. Berdasarkan penyajian hasil analisa data yang telah dikemukakan penulis sebelumnya, Dalam pelaksanaan pembelajaran seni ilustrasi dalam sejarah kerajaan gowa yang dimaksudkan sebagai suatu rangkaian yang dilakukan oleh siswa dalam mewujudkan idea atau gagasan dimulai dari persiapan alat dan bahan, ide dalam bentuk ilustrasi sejarah dalam cerita komik yang akan dihasilkan, proses pengerjaan sampai pada tahap akhir pembuatan. Siswa selalu dituntut untuk memperhatikan keistimewaan bentuk, keserasian bentuk dan warna, kerapian, dan nilai keindahannya serta sesuai dengan cerita sejarah.

Berikut akan diuraikan pelaksanaan pembelajaran seni ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa pada siswa kelas XII Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar yaitu sebagai berikut:

### **a. Proses berkarya seni menggambar ilustrasi**

Proses pelaksanaan pembelajaran menggambar ilustrasi komik dilaksanakan di SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar oleh

guru dan siswa dengan jumlah 24 orang yang terdiri dari 6 siswa putra dan 18 siswa putri, dibawah naungan pimpinan muhammadiyah.

Pelaksanaan pembelajaran menggambar ilustrasi komik dimulai dari pemberian salam oleh guru, berdoa, penyampaian motivasi untuk siswa, penyampaian materi, tanya jawab antar siswa dan guru, hingga pembagian kelompok oleh guru, dalam setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang. Bentuk dari pelaksanaan pembelajaran ini adalah pembelajaran langsung dan penugasan, bentuk ini dinilai oleh guru dari empat aspek di antaranya: 1) kehadiran siswa, 2) kerapian, 3) penguasaan materi, dan 4) kerja sama.

Dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar ilustrasi komik, selain menjelaskan beberapa materi tentang pembelajaran menggambar ilustrasi komik guru juga memberikan beberapa contoh gambar ilustrasi komik pada siswa sebagai contoh sebelum memasuki tahap praktik.

Dalam tahap ini guru juga menjelaskan beberapa fungsi alat dan bahan yang digunakan dalam menggambar ilustrasi komik. Kegiatan menggambar ilustrasi komik dilakukan oleh siswa dengan didampingi dan dibimbing oleh guru, kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan selama waktu yang telah ditetapkan oleh Sekolah. Kegiatan menggambar ilustrasi komik dimulai dari membuat kotak-kotak diatas kertas ukuran A2, membuat sketsa komik berdasarkan tema yang sudah ditentukan, menyiapkan beberapa pensil warna yang dibutuhkan sebelum proses pewarnaan, proses pewarnaan hingga selesai dan membentuk suatu karya yang indah



b. Hasil proses berkarya seni menggambar ilustrasi

Bentuk evaluasi dari hasil proses berkarya seni menggambar ilustrasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu peneliti memberikan penilaian kepada hasil karya siswa yang dilakukan secara berkelompok oleh peneliti setelah akhir kegiatan pembelajaran.

c. Hambatan dan solusi dalam proses berkarya seni menggambar ilustrasi

Berdasarkan hasil pemantauan oleh peneliti selama kegiatan proses berkarya seni menggambar ilustrasi siswa mulai dari pemberian materi hingga kegiatan praktek, banyak hambatan-hambatan yang dialami oleh siswa dalam proses berkarya antara lain, yaitu ; minimnya referensi sejarah yang didapat untuk dijadikan sebagai acuan dalam membuat ilustrasi komik, alat dan bahan kurang memadai sehingga sedikit menghambat kegiatan praktik, serta kurangnya kekompakan anggota kelompok dalam bekerja sama membuat ilustrasi komik.

Adapun solusi untuk mengatasi hal tersebut yaitu, peneliti harus memberikan pemahaman mendalam kepada siswa agar kedepannya mampu menyiapkan segala hal yang dibutuhkan dalam menggarap sebuah karya seni ilustrasi, terlebih kepada persiapan alat dan bahan yang harus dilengkapi, ide dan gagasan harus sesuai dengan tema yang diusulkan, agar karya yang dihasilkan dapat dikatakan baik dan bagus berdasarkan tema yang telah ditentukan sebelumnya.

d. Kondisi siswa dan hasil belajar

Kondisi siswa dilihat dari cara merespon dan menanggapi selama kegiatan pembelajaran, siswa cukup aktif dan antusias, kondisi ini dapat dikatakan sebagai bentuk dari pembawaan kegiatan pembelajaran yang tidak terlalu menekan, dan menuntut siswa. Sedangkan hasil belajar diambil selama proses kegiatan pembelajaran oleh guru sebagai bentuk hasil akhir dari pembelajaran, hasil akhir ini diambil berdasarkan kreatifitas serta keaktifan siswa dan dijadikan sebagai pengukur kemampuan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang berjudul **“Kemampuan Berkarya Seni Ilustrasi Melalui Visualisasi Sejarah Kerajaan Gowa Pada Siswa Kelas XII Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar.”** maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Dalam kemampuan berkarya seni ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa ini, siswa akan mampu memahami lebih mendalam tentang sejarah gowa yang bukan hanya ada dalam cerita atau buku buku pelajaran disekolah melainkan mereka mampu memvisualkannya dalam bentuk gambar seni ilustrasi komik.
2. Seperti yang telah dikemukakan pada penyajian hasil analisa data bahwa kemampuan berkarya seni ilustrasi sejarah kerajaan gowa yang harus dipersiapkan adalah alat dan bahan, karena tanpa alat dan bahan untuk mengerjakan sesuatu tidak mungkin berhasil. Adapun alat dan bahan yang digunakan adalah penggerok/*cutter*, mistar, kertas manila, pensil warna, spidol dan penghapus.

Dalam kemampuan berkarya seni ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa pada siswa XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar yaitu Pertama tama yang dilakukan ialah membentuk kotak kotak dalam kertas manila berukuran A2 yang disediakan, guna

untuk penggarapan sketsa gambar pada komik yang ingin dibuat sesuai dengan tema sejarah yang di angkat oleh masing-masing kelompok.

## **B. Saran**

Berdasarkan dari kesimpulan diatas tentang kemampuan berkarya seni ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa pada siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar, maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Agar generasi muda dalam hal ini siswa-siswi lebih memahami bagaimana pentingnya pengetahuan tentang sejarah dan selain dari pada itu siswa mampu menciptakan karya seni ilustrasi yang dipadukan tentang cerita perjalanan sejarah kerajaan gowa.
2. Setelah meneliti tentang pelaksanaan pembelajaran seni ilustrasi melalui visualisasi sejarah kerajaan gowa pada siswa kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar, maka patut mendapatkan perhatian lebih dari mereka yang merasa ingin mengkaji kembali lebih mendalam tentang pentingnya pengetahuan sejarah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi VI). Rineka Cipta: Jakarta.
- B. Suryosubroto. 1997. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Daryanto, H. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Djamarah. 2006. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- E. Mulyasa, 2010. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Fariz, 2009, *Living in harmony: jati diri, ketekunan, dan norma*, Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Harjanto. 2005. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Koteks Pembelajaran Menggambar di Taman Kanak-kanak Banjarejo I Kabupaten Grobogan”. Skripsi. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Lakoro, 2012, *Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Musik Keroncong*, *Jurnal Teknik Pomints*, 1,(1),1-6.
- Miles, Mattew B dan A. Michael Huberman. (2007). *Analisis Data Kualitatif*, Buku sumber tentang metode-metode baru. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Moeliono, Anton, Dkk. 1988. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia* (edisi ketiga): Balai Pustaka.

- Muharrar, Syakir dan Mudjiono. 2007. "Gambar I". Hand Out Jurusan Seni Rupa, FBS UNNES. Semarang : Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Semarang.
- Nurhadiat, Dedi. (2004). Pendidikan Seni : Seni Rupa 2. Jakarta : PT. Grasindo.
- Putra, Antonius, N., Lakoro, Rahmatsyam. 2012. Perancangan Buku Ilustrasi Musik Keroncong.
- Sagala. 2011. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung : Alfabeta.
- Sobandi, Bandi. 2008. Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa. Solo: Maulana Offset.
- Soedarso, Nick. 2014. Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Majapahit Gajah Mada. [research-dashboard.binus.ac.id](http://research-dashboard.binus.ac.id)
- Sugiyono (2011). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2011. Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Sumiati & Asra. 2009. Metode Pembelajaran. Bandung : CV Wacana Prima.
- Sumartono Anton dan Rondhi, Moh. 2002. "Tinjauan Seni Rupa I". Paparan Perkuliahan Mahasiswa Jurusan Seni Rupa FBS Unnes. Jurusan Seni Rupa.
- Suryadi. (2009). Manajemen Mutu Berbasis sekolah ; konsep dan aplikasi. Bandung : PT. Sarana Panca Karya Nusa.
- Sunoto. 2009. "Karakteristik Gambar Anak: Kajian Hasil Karya Anak dalam.
- Sunaryo, Aryo. 2009. "Bahan Ajar Seni Rupa I". GBPP/Silabus-Handout-Media pembelajaran Program Studi Pendidikan Seni Rupa S1 Jurusan Seni Rupa FBS Unnes. Jurusan Seni Rupa.
- Syafi'i. 2006. "Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa". Handout. Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Yusufhadi Miarso. (2004). *Menyamai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas



## SILABUS

Nama sekolah : SMA MUHAMMADIYAH Disamakan Wilayah Makassar

Mata pelajaran : Seni Budaya

Kelas/semester : XII

Standar kompetensi : Mengapresiasi seni ilustrasi

Kompetensi dasar	Tujuan pembelajaran	Materi pokok	Metode pembelajaran	Indicator pencapaian kompetensi	Penilaian			Alokasi waktu	Sumber belajar/bahan/alat
					teknik	Bentuk instrumen	Contoh instrumen		
11.1 mengidentifikasi kemampuan seni ilustrasi	-mengetahui bagaimana pengertian seni ilustrasi. -menyebutkan jeni-jenis tata cara menggambar seni ilustrasi -menggambar ilustrasi	- Seni ilustrasi	Pendekatan CTL: demostrasi dan penugasan	Mengidentifikasi jenis seni ilustrasi. Mendeskripsikan seni ilustrasi	Penugasan individu/kelompok	Tugas rumah	Membuat sketsa gambar berupa tema cerita sejarah kerajaan gowa	4x40 menit	-buku seni budaya -internet

**Mengetahui,**

**Guru Mapel SBK**

**Anton,.S.Pd**  
**NIP:**

**Mahasiswa**

**Hidayatullah**  
**NIM: 10541053812**



## SILABUS

Nama sekolah : SMA MUHAMMADIYAH Disamakan Makassar

Mata pelajaran : Seni Budaya

Kelas/semester : XII

Standar kompetensi : mengapresiasi seni ilustrasi

Kompetensi dasar	Tujuan pembelajaran	Materi pokok	Metode pembelajaran	Indicator pencapaian kompetensi	Penilaian			Alokasi waktu	Sumber belajar/bahan/alat
					teknik	Bentuk instrumen	Contoh instrumen		
11.2 mengapresiasi seni ilustrasi	-teknik menggambar ilustrasi - proses menggambar ilustrasi	-Menampilkan sikap menggambar ilustrasi	Pendekatan CTL: demostrasi dan penugasan	-Kemampuan menggambar ilustrasi dan bagaimana prosesnya	Penugasan individu/kelompok	Tugas rumah	- Menampilkan karya siswa setelah melakukan proses menggambar ilustrasi	4x40 menit	-buku seni budaya -internet

**Mengetahui,**

**Guru Mapel SBK**

**Anton.,S.Pd**  
**NIP:**

**Mahasiswa**

**Hidayatullah**  
**NIM: 10541053812**

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

NAMA SEKOLAH : SMA MUHAMMADIYAH Disamakan Wilayah  
Makassar  
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA  
KELAS/ SEMESTER : XII  
ALOKASI WAKTU : 2x40 menit (1x pertemuan)  
STANDAR KOMPETENSI : Mengapresiasi seni ilustrasi  
KOMPETENSI DASAR : 1.1 Mengidentifikasi pembelajaran seni ilustrasi

### **A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

siswa mampu:

1. Mengetahui bagaimana pengertian seni ilustrasi.
2. Menyebutkan jenis-jenis seni ilustrasi.
3. Membuat sketsa ilustrasi dengan tema sejarah kerajaan gowa.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan:**

- Disiplin (*discipline*)
- Tekun (*diligence*)
- Tanggung jawab (*responsibility*)
- Ketelitian (*carefulness*)
- Kerja sama (*cooperation*)
- Percaya diri (*confidence*)
- Kecintaan (*lovely*)

### **B. MATERI POKOK**

- Seni Ilustrasi

### **C. METODE PEMBELAJARAN**

Pendekatan CTL: demonstrasi dan penugasan

### **D. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN**

*Pertemuan Pertama dan kedua*

1. Kegiatan pendahuluan  
Apresiasi dan motivasi
  - Memberikan informasi kompetensi dasar yang akan dicapai siswa.
  - Tanya jawab berbagi hal terkait dengan wawasan siswa mengenai materi yang akan diajarkan.
2. Kegiatan inti

#### ▪ **Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Peserta didik Membaca referensi jenis seni ilustrasi .
- ☞ Peserta didik Melihat contoh gambar seni ilustrasi yang diterapkan oleh gurunya.
- ☞ Peserta didik Mendiskripsikan seni ilustrasi.
- ☞ Menfasilitasi terjadinya interaksi antara pendidik serta peserta didik dengan gur, lingkungan dan sumber belajar lainnya.
- ☞ Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

## ▪ *Elaborasi*

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;

## ▪ *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik,
- ☞ memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber,
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan,
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar:
  - berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar;
  - membantu menyelesaikan masalah;
  - memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi;
  - memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi.
  - Member informasi untuk bereksplorasi lebih jauh
  - memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.

## 3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ Mengumpulkan data berupa gambar ilustrasi
- ☞ Menyimpulkan materi pembelajaran

**E. SUMBER BELAJAR**

- Buku seni budaya
- internet

**F. PENILAIAN**

Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pembelajaran

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
☞ Mengidentifikasi jenis seni ilustrasi. ☞ Mendiskripsikan seni ilustrasi.	Penugasan individu/ kelompok	Tugas rumah	☞ Membuat sketsa gambar ilustrasi berupa tema sejarah kerajaan gowa

Mengetahui,  
Guru Mapel SBK

Mahasiswa

Anton.,S.Pd  
NIP:

Hidayatullah  
NIM: 10541053812

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

NAMA SEKOLAH : SMA MUHAMMADIYAH Disamakan Wilayah  
Makassar  
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA  
KELAS/ SEMESTER : XII  
ALOKASI WAKTU : 2x40 menit (1x pertemuan)  
STANDAR KOMPETENSI : Mengapresiasi seni ilustrasi  
KOMPETENSI DASAR : 1.2 Menampilkan sikap apresiatif bagaimana seni  
ilustrasi

### **G. TUJUAN PEMBELAJARAN**

siswa mampu:

1. Teknik menggambar seni ilustrasi.
2. Proses menggambar seni ilustrasi.

### **❖ Karakter siswa yang diharapkan:**

Disiplin (*discipline*)  
Tekun (*diligence*)  
Tanggung jawab (*responsibility*)  
Ketelitian (*carefulness*)  
Kerja sama (*cooperation*)  
Percaya diri (*confidence*)  
Kecintaan (*lovely*)

### **H. MATERI POKOK**

- Menampilkan sikap menggambar seni ilustrasi

### **I. METODE PEMBELAJARAN**

Pendekatan CTL: demonstrasi dan penugasan

### **J. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN**

*Pertemuan Pertama dan kedua*

3. Kegiatan pendahuluan
  - Mempersiapkan alat dan bahan menggambar ilustrasi.
  - Proses menggambar seni ilustrasi.
  - Tanya jawab berbagai hal terkait dengan wawasan siswa mengenai materi yang akan diajarkan.

4. Kegiatan inti

#### **▪ Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Bagaimana cara mendekorasi gerabah
- ☞ Melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip alam takambang jadi guru dan belajar dari aneka sumber.
- ☞ Menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain.

- ☞ Memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya.
- ☞ Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

#### ▪ **Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ membuat dekorasi gerabah,
- ☞ menampilkan sikap apresiatif terhadap seni ilustrasi.
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;

#### ▪ **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik,
- ☞ memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber,
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan,
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar:
  - berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar;
  - membantu menyelesaikan masalah;
  - memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi;
  - memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi.
  - Member informasi untuk bereksplorasi lebih jauh
  - memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.

### 3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ siswa dapat mengumpulkan tugas hasil menggambar ilustrasi.
- ☞ Menyimpulkan materi pembelajaran

### K. SUMBER BELAJAR

- Buku seni budaya
- internet

### L. PENILAIAN

Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pembelajaran

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
☞ Kemampuan menggambar ilustrasi dan bagaimana prosesnya	Penugasan individu/ kelompok	Tugas rumah	☞ Menampilkan karya siswa setelah melakukan proses menggambar seni ilustrasi

Mengetahui,

Guru Mapel SBK

Mahasiswa

Anton, S.Pd  
NIP:

Hidayatullah  
NIM: 10541053812

# LAMPIRAN



## **Lampiran – lampiran**

### **Dokumentasi**



*Gambar : Peneliti sedang membentuk kelompok belajar siswa  
(Dokumentasi : Afdiani)*



*Gambar : Peneliti menjelaskan kepada siswa tentang tehnik atau cara pewarnaan  
pada gambar  
(Dokumentasi : Afdiani)*



*Gambar : Peneliti memberikan pengarahan kepada siswa tentang memperhatikan Komposisi dan proporsi pada gambar.  
(Dokumentasi : Afdiani)*



*Gambar : siswa sedang melakukan pewarnaan  
(Dokumentasi : Hidayatullah)*





*Gambar : masing masing kelompok sedang melakukan penggarapan karya.  
(Dokumentasi : Hidayatullah)*



*Gambar : kelompok empat menjelaskan hasil karyanya dengan judul "Asal usul kerajaan luwu"  
(Dokumentasi : Afdiani)*



*Gambar : Kelompok satu menjelaskan hasil karyanya dengan judul “ Sejarah Kerajaan Gowa”  
(Dokumentasi :Afdiani)*



*Gambar : Foto bersama dengan siswi  
(Dokumentasi : Afdiani)*

## RIWAYAT HIDUP



**HIDAYATULLAH** atau lebih dikenal dengan panggilan Abi , lahir 06 Juni 1994 di Desa Bajo Kec. Soromandi Kab. Bima Ntb. Menjajaki pendidikan Sekolah Dasar saat berumur 7 tahun di SDN Inpres Bajo Soromandi pada tahun 2000 kemudian masuk Sekolah Menengah Pertama di SMP N 1 Soromandi pada tahun 2006 kemudian masuk Sekolah Menengah Atas di SMA N 1 Soromandi pada tahun 2009 dan lulus pada tahun 2012.

Pada tahun 2012 , penulis diterima sebagai mahasiswa jurusan pendidikan Seni Rupa (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar. Dengan penuh perjuangan dan berkat petunjuk Allah SWT penulis dapat menyelesaikan studi dengan judul skripsi “Pelaksanaan Pembelajaran Seni Ilustrasi Melalui Visualisasi Sejarah Kerajaan Gowa Pada Siswa Kelas XII SMA Muhammadiyah Disamakan Wilayah Makassar.”