

IMPLEMENTASI MENGGAMBAR PERSPEKTIF DI SMK PELITA YNH KOTA SUKABUMI TAHUN PELAJARAN 2020/2021 (STUDI KASUS DI KELAS X JURUSAN ANIMASI)

Muhammad Hilal Fathur Rahman¹, Teddy Ageng Maulana², Sigit Kusumanugraha³

^{1,2}Program Studi S1 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹muhammadhilalfr@student.telkomuniversity.ac.id,

²teddym@telkomuniversity.ac.id, ³sigitkus@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Penelitian ini tentang pelaksanaan pembelajaran menggambar perspektif di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi. bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam tentang Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan beberapa faktor pendukung dan penghambat di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi, Jawa Barat. Manfaat dalam penelitian ini terbagi menjadi dua cara teori yang digunakan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yaitu : (1) secara teoritik : teori ini adalah dapat memberikan pengetahuan baru di jurusan animasi tentang definisi, konsep, dan teknik menggambar perspektif. Dan (2) secara praktis : praktis ini adalah berdasarkan praktik bagi siswa untuk mengembangkan kreasi dalam pembelajaran menggambar perspektif. Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus dan menghasilkan data-data yang bersifat deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi. Teknik analisis data terdiri dari analisis data, penyajian dan penafsiran data. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pelaksanaan pembelajaran menggambar menjadi motivasi siswa untuk memahami konsep menggambar, dan teknik menggambar dalam pembelajaran menggambar perspektif. Sehingga siswa mampu meningkatkan kompetensi yang berkualitas dalam bidang gambar dan mengembangkan kompetensi diri melalui proses pembelajaran menggambar perspektif. Selain itu, guru animasi dapat memfasilitasi dan membantu siswa untuk mengatasi faktor penghambat dalam kesulitan belajar menggambar perspektif, sehingga keterampilan dan kemampuan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berkembang, dan bagi sekolah, khususnya dibidang animasi, karena hasil yang diambil dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai pengembangan proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menggambar perspektif untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan (*softskill*) siswa SMK Pelita YNH Kota Sukabumi.

Kata kunci : Implementasi, Menggambar Perspektif

Abstract

This research is about the implementation of Perspective Drawing learning at Pelita Vocational High School Sukabumi City. aims to describe in depth about Teaching and Learning Activities (KBM) with several supporting factors and inhibitors in Pelita Vocational High School Sukabumi City, West Java. The benefits in this research are divided into two ways of theory used in Teaching and Learning Activities (KBM) namely: (1) theoretically: this theory is able to provide new knowledge in the animation department about definitions, concepts, and techniques of Perspective Drawing. And (2) practically: practically this is the difference of practice for students to develop creations in learning to draw perspectives. The type of research used by the

author is to use qualitative methods with case study approach and produce descriptive data. Data collection techniques using observation techniques, interviews, and documentation. Data validity checking technique using triangulation. Data analysis techniques consist of data analysis, presentation and interpretation of data. The results of this study showed the implementation of drawing learning to motivate students to understand the concept of drawing, and drawing techniques in perspective drawing learning. So that students are able to improve quality competencies in the field of drawing and develop self-competence through the learning process of perspective drawing. In addition, animation teachers can facilitate and help students to overcome inhibitory factors in learning difficulties in perspective drawing, so that skills and abilities in Teaching and Learning Activities (KBM) develop, and for schools, especially in the field of animation, because the results taken in this study can be used as a development of the teaching and learning process (KBM) perspective drawing to improve the skills and abilities (soft skills) students of Pelita Vocational High School Sukabumi city.

Keywords : Implementation, Perspective Drawing

1. Pendahuluan

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

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

Melalui SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) pemerintah berupaya meningkatkan kualitas hidup, agar siswa mampu mengasah kemampuan yang dimiliki sesuai dengan bidang keahlian yang dipilih dapat dipergunakan sebagai modal utama dalam menghadapi dunia usaha atau dunia industri. Pendidikan seni, khususnya bidang keahlian seni dan industri kreatif dalam program keahlian seni rupa yaitu salah satunya di kompetensi keahlian animasi (Spektrum Keahlian SMK) adalah bagian yang termasuk dalam kurikulum pendidikan nasional, sehingga tidak akan bisa dipisahkan (*permanent*). Dalam kegiatan seni rupa menjadi dasar menggambar salah satunya menggambar perspektif dalam bentuk-bentuk geometris lengkap dengan perspektif dan dapat juga disusun menjadi suatu bangunan tertentu. Misalnya menggambar eksterior

(gedung, sekolah, rumah, dan lain sebagainya) dan interior (ruang makan, ruang tidur, ruang kantor, ruang kelas dan lain sebagainya). Penilaian yang akan dilakukan oleh seorang guru adalah melakukan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Menggambar Perspektif.

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

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

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

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

2. Tinjauan Pustaka

A. Studi kasus

Menurut Depdikbud (1997:2) mengatakan bahwa kata “studi kasus adalah salah satu metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif yang terkait dalam perihal yang terjadi pada tingkah laku baik secara individu maupun kelompok”.

Dalam penelitian studi kasus memberikan gambaran umum untuk menemukan sesuatu yang dilakukan secara langsung dalam kegiatan sehari-hari dari beberapa kasus yang diselidiki. Studi kasus ini dapat diperoleh dari beberapa yang dipihak untuk mengetahui atau mendeskripsikan gambaran-gambaran, dan mengenal kasus dengan baik, sehingga data yang diambil dalam studi kasus dapat diperoleh dari beberapa sumber yang akan diteliti.

B. Pengertian Implementasi

Implementasi adalah pelaksanaan atau penerapan, pelaksanaan adalah merupakan suatu kegiatan-kegiatan yang telah ditentukan oleh seseorang untuk melaksanakan perbuatan praktik suatu metode, teori-teori, dan untuk mendeskripsikan suatu kegiatan yang berkepentingan dalam perencanaan maupun pelaksanaan yang sudah disiapkan sebelumnya oleh beberapa kelompok maupun individu (www.kbbi.web.id). Sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi merupakan suatu penerapan yang mengacu pada tindakan yang bertujuan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu sehingga mendapatkan sebuah hasil.

C. Menggambar

Menurut Suryahadi (2008:282), “Menggambar merupakan pembelajaran melalui perasaan dan pemikiran yang ada dalam diri pribadi masing-masing secara visual di sekitar lingkungan. Kegiatan dalam pembelajaran menggambar tentunya anak-anak maupun siswa di bidang menggambar senang karena bisa membuat gambar objek yang didapatkan, karena yang mereka gambarkan itu secara visual dengan memikirkan suatu objek yang sesuai pemikiran pandangan mata, sehingga ini bisa dijadikan pengalaman melalui bidang menggambar”.

D. Perspektif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata perspektif adalah yang artinya sudut pandang atau pandangan. Terbitan Balai Pustaka (Alwi, 2007:864) “menjelaskan perspektif adalah suatu gambar pandangan objek perspektif dan memberikan teknik cara menggambar yang dilihat oleh mata untuk membuat objek 3d salah satunya seperti bangunan tertentu. Misalnya menggambar eksterior (gedung, sekolah, rumah, dan lain sebagainya) dan interior (ruang makan, ruang tidur, toilet, ruang kantor, ruang kelas dan lain sebagainya)”.

3. Landasan Teori

A. Pengertian SMK

Berdasarkan penjelasan di atas ini dapat disimpulkan bahwa Pendidikan SMK merupakan program untuk mempersiapkan peserta didik dibidang keahlian, dan memiliki beberapa tugas untuk menunjukkan atau membuktikan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap selama di sekolah, yang nantinya akan diperlukan dalam dunia kerja, baik dunia usaha maupun industri, agar siswa mendapatkan pekerjaan setelah lulus SMK sesuai bidang keahliannya.

B. Silabus Jurusan Animasi

Menurut SK Dirjen Dikdasmen 330/D.D5/KEP/KR/2017 Tentang KI dan KD:

1. Kompetensi Dasar (Mata Pelajaran Gambar)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami konsep menggambar dalam bidang seni rupa.	4.1 Mempresentasikan konsep menggambar dalam bidang seni rupa.
3.2 Memahami teknik menggambar dalam bidang seni rupa	4.2 Mempresentasikan teknik menggambar dalam bidang seni rupa.
3.8 Menerapkan prosedur menggambar teknik (proyeksi dan perspektif).	4.8 Menggambar teknik (proyeksi dan perspektif).

Tabel 1 Silabus Jurusan Animasi

Sumber : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Oktober 2020.

2. Prinsip Animasi

Prinsip Animasi ini sangat penting untuk dibutuhkan oleh seseorang dari jurusan animasi yang nantinya akan menjadi seorang animator, agar mendeskripsikan beberapa penjelasan untuk menciptakan sebuah karya animasi, karena dengan prinsip inilah dapat menghasilkan suatu karya animasi yang menarik, dinamis, dan tidak membosankan. Adanya prinsip animasi ini di ciptakan untuk menjadi sebuah materi dan teori yang bersifat wajib untuk melakukan penguasaan, agar meningkatkan sebuah karakter animasinya. Prinsip ini tidak hanya untuk dikuasai saja tetapi juga dapat digunakan sebagai dasar yang lebih lengkap untuk menjadi penentu sehingga kita mengetahui bagaimana sebuah karya animasi yang dihasilkan oleh seorang animator. (Ollie Johnston dan Frank Thomas, *The Illussion of Life : Disney Animation*, 1981).

Menurut (Partono Soenyoto, 2017) dalam buku Animasi 2D, menyebutkan ada 12 prinsip yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi, yaitu; *Stretch & Squash, Follow Trough,*

Overlapping, Anticipation, Staging, Slow In Slow Out, Arc, Secondary Action, Timing & Spacing, Exaggerate, Solid Drawing, Appeal. Dari 12 prinsip animasi tersebut, ada beberapa yang dibutuhkan dalam perancangan *background* salah satunya menggunakan *Staging*.

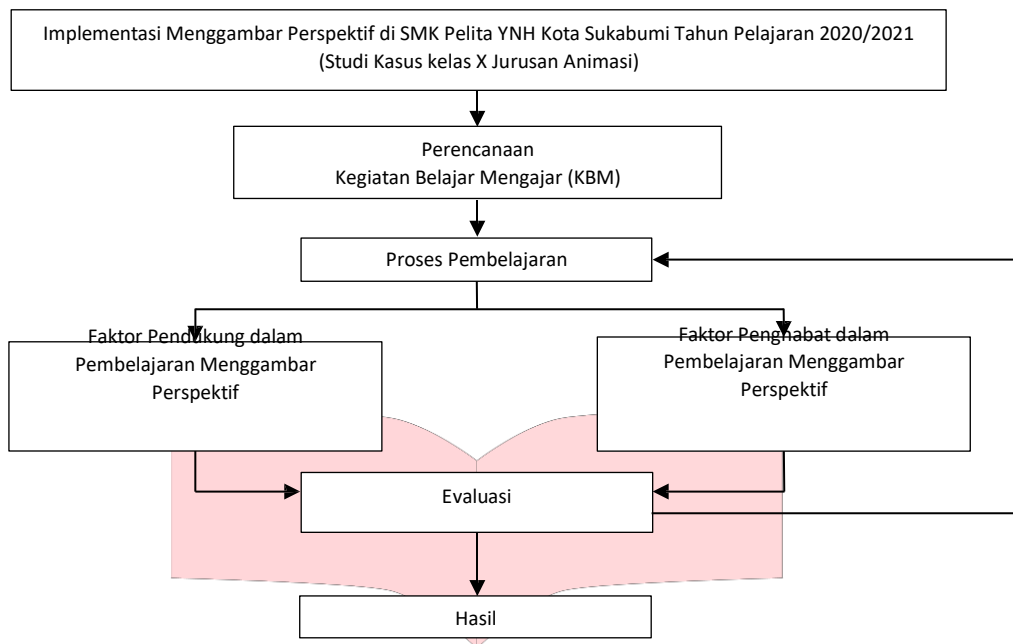
Staging adalah suatu objek frame untuk menempatkan dimana objek yang akan digunakan dan menempatkan objek sebagai komposisi yang indah dilihat dan tidak berantakan. Suatu seni komposisi dengan mengelompokkan beberapa karakter dalam satu bingkai atau frame. *Staging* dalam *background* adalah membuat suatu lingkungan sebagai penempatan beberapa objek sebagai pendukung suasana, dan juga sebagai penyampaian suatu makna atau adegan.

3. **Foreground, Middleground, Background**

Foreground, Middleground, dan Background merupakan elemen yang harus diperhatikan dalam pengurutan objek dan berpengaruh pada persepsi kedalaman (Cantrell dan Yates, 2012: 33). *Foreground* merupakan objek dengan posisi yang paling dekat dengan kamera, *Middleground* adalah objek yang terletak diantara *Foreground* dengan *Background*, sedangkan *Background* sendiri merupakan objek yang letaknya paling jauh dari kamera. *Foreground, Middleground, maupun Background* adalah merupakan suatu hal yang sangat penting dalam perancangan animasi di suatu *background* karena dapat digunakan dalam pengurutan objek dan pembuatan perspektif.

C. **Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran adalah penjelasan mengenai konstelasi hubungan antar variabel penelitian. Konstelasi tersebut biasanya dikuatkan dengan teori atau dengan penelitian sebelumnya. Dalam penyusunan kerangka pemikiran, penyusunannya dimulai dari variabel yang mewakili penelitian (Widodo, 2017:53). Berikut adalah kerangka pemikiran dari penelitian ini merupakan rangkaian bagan yang menggambarkan alur dari Proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dalam penelitian Implementasi Menggambar Perspektif di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi Tahun Pelajaran 2020/2021 (Studi Kasus di Kelas X Jurusan Animasi).



Gambar 1 Skema Kerangka Pemikiran
 Sumber : Penulis, Oktober 2020.

1. Pelaksanaan pembelajaran menggambar perspektif pada siswa SMK Pelita YNH Kota Sukabumi untuk mengetahui suatu yang terjadi pada saat penelitian secara langsung, sehingga penulis tahu sejauh mana hasil gambar yang berkualitas dalam usaha pembelajaran menggambar perspektif dijadikan bentuk nilai yang merupakan prestasi belajar. Istilah prestasi belajar akan digunakan pada penelitian ini untuk mewakili makna kemampuan, kecerdasan siswa SMK Pelita YNH Kota Sukabumi.
2. Faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran terdiri dari dua aktivitas yaitu aktivitas pembelajaran offline dan aktivitas pembelajaran online. Pada penelitian ini, penulis akan berpusat pada aktivitas guru dan siswa. Hal ini dikarenakan aktivitas Pembelajaran Menggambar Perspektif berpusat pada guru dan siswa yang memiliki faktor-faktor tersebut.

4. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, karena suatu proses penelitian yang dilakukan secara wajar dan natural sesuai kondisi objektif di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi, dalam penelitian ini tentang Implementasi Menggambar Perspektif di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi Tahun Pelajaran 2020/2021 (Studi kasus di Jurusan Animasi). Pendekatan inilah sangat cocok menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, karena penelitian ini mengungkap sejauh mana...Implementasi Menggambar Perspektif di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi khususnya pada Implementasi Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Dengan mengungkapnya data yang dapat dihasilkan dalam penelitian ini

dilapangan, maka akan terlihat hasil yang berkualitas dari Implementasi Menggambar Perspektif di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi.

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan alat untuk mengumpulkan data sebagai berikut: 1) Observasi, 2) Wawancara, 3) Dokumen. Penulis melakukan pemetaan kategorisasi pengumpulan data dalam penelitian ini sebagaimana berikut.

A. Observasi

Observasi adalah berdasarkan secara kegiatan pelaksanaan yang terjadi. Tujuan Observasi lapangan ini adalah untuk mengetahui/melihat secara langsung proses kegiatan Pembelajaran siswa dan mengetahui makna pembelajaran menggambar perspektif di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi.

Salah satu observasi yang dilakukan oleh penulis adalah mendatangi Guru Jurusan Animasi SMK Pelita YNH Kota Sukabumi, karena situasi keadaan Covid-19 membatasi tatap muka, maka tindak lanjut penulis sebagai alternatif menghubungi guru melalui via telepon whatsapp sebelum pembelajaran online dimulai, atau menunggu situasi keadaan Covid-19 membaik dan melakukan alat protokol kesehatan dengan cara Adaptasi Kebiasaan Baru (AKB) agar penulis bisa berkunjung secara langsung. Jenis observasi yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah teknik partisipan, yaitu penulis diwajibkan untuk melakukan observasi dengan metode berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan yang dilakukan oleh SMK Pelita YNH Kota Sukabumi, ikut terlibat dan mengamati kegiatan SMK Pelita YNH Kota Sukabumi, baik yang dilakukan oleh guru, maupun siswa.

Observasi Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Komponen	Indikator
Proses Pembelajaran	a. Guru membuka pembelajaran menggambar perspektif. b. Guru mempersiapkan materi menggambar dalam proses pembelajaran. c. Materi yang digunakan adalah metode kubus 3d sebagai bahan objek perspektif, dan metode meniru d. Penggunaan Bahasa e. Penentuan waktu dalam proses pembelajaran secara langsung f. Cara guru menjelaskan secara ceramah dan mempraktekan tata cara dan teknik menggambar perspektif. g. Guru memberikan waktu untuk berdiskusi dengan cara tanya jawab. h. Penguasaan kelas. i. Media yang digunakan menggambar perspektif. j. Cara guru menutup Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dan evaluasi hasil pada akhir pembelajaran
Perilaku Siswa	a. Kegiatan perilaku di dalam kelas - Di sekolah b. Perilaku di luar kelas - Di lingkungan rumah siswa
Implementasi Menggambar perspektif	a. Cara guru memberikan ilmu tentang menggambar perspektif dan memiliki gaya inovasi pembelajaran yang baik.

	b. Cara guru memfasilitasi sendiri (mendatangi siswa yang memiliki kesulitan atau faktor penghambat) untuk meningkatkan kualitas gambar siswa dan mengembangkan kompetensi diri.
--	--

Tabel 1 Paduan Observasi
 Sumber : Penulis, Oktober 2020.

Penulis melakukan observasi secara langsung di kelas x jurusan animasi, dengan melakukan Adaptasi Kebiasaan Baru (AKB) di Sekolah, dan melakukan secara terbuka, untuk mendeskripsikan agar guru animasi memberikan kesempatan kepada penulis, untuk memperhatikan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang terjadi. Teknik Observasi adalah teknik yang memperhatikan dalam pelaksanaan kegiatan yang dilakukan oleh penulis bertujuan untuk mengetahui kebenaran maupun fenomena yang di teliti.

B. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini yang dimaksud sebagai alat bantu untuk melengkapi pengumpulan data yang berisi beberapa catatan pertanyaan untuk mengetahui data tentang Implementasi Menggambar Perspektif di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi Tahun Pelajaran 2020/2021 (Studi Kasus di Kelas X Animasi). Data yang diambil dalam wawancara tersebut tujuan pembelajaran menggambar perspektif, metode strategi menggambar perspektif, apresiasi sebagai program *Reward system*, evaluasi dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang akan dilakukan secara hasil kerja siswa. Wawancara adalah sebagai informasi untuk memberikan jawaban pertanyaan tentang Implementasi Menggambar Perspektif di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi.

C. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik berupa gambar untuk menunjukkan suatu gambaran yang lebih jelas pada saat penelitian secara langsung. Teknik dokumentasi dalam penelitian ini untuk mendukung data-data yang dijadikan penelitian agar data yang didapatkan oleh penulis lebih lengkap selama penelitian di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi. Dalam melakukan penelitian, penulis mendokumentasikan aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa, dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi.

5. Hasil dan Pembahasan

Pada pembahasan hasil penelitian ini telah dijelaskan dari beberapa jumlah data yang terkumpul tentang Implementasi Menggambar Perspektif di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi Tahun Pelajaran 2020/2021 (Studi Kasus di Kelas X Jurusan Animasi) yang diperoleh pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Hal ini yang akan dibahas pada bagian tersebut adalah:

A. Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar Persepektif di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi
(Studi Kasus di Kelas X Jurusan Animasi)

Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menggambar persepektif di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi sudah sesuai dengan yang direncanakan, walaupun Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi terbagi menjadi dua pembelajaran yaitu Offline dan Online, tetapi materi menggambar persepektif dilakukan sebelum melaksanakan kegiatan praktek, karena harus ada kegiatan tanya jawab atau berdiskusi tentang teori menggambar persepektif yang diberikan kepada siswa untuk pengetahuan awal. Guru Animasi sebagai fasilitator pembelajaran kepada siswa untuk menyiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mulai dari metode pembelajaran menggambar persepektif, sumber pembelajaran menggambar, dan waktu pembelajaran.

Pembahasan menggambar persepektif, pada saat pembelajaran teori yang digunakan sebagai penjelasan awal juga termasuk kegiatan praktek saat siswa memiliki faktor penghambat atau kesulitan dibidang menggambar untuk memperluas Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Berikut ini tabel penggunaan metode siswa dan guru

No	Penggunaan alat bantu	Metode	Hasil
1.	Penggaris dan benang kain.	Metode kubus 3d untuk melihat suatu objek persepektif.	Melalui penggunaan alat dan metode ini dapat menghasilkan jawaban yang tersusun pada objek persepektif menggunakan penggaris dan benang kain sehingga siswa dapat melatih untuk memahami secara melihat atau pandangan mata pada kubus 3d sebagai alat objek persepektif.
2.	Penggaris dan benang kain.	Metode meniru gambar pespektif.	Melalui penggunaan alat dan metode ini menghasilkan jawaban yang hampir sama versis dengan objek pada kertas, cara mengambil jawaban meniru menggunakan penggaris dan benang kain, untuk mengetahui jawaban persepektifnya.

Tabel 1 Penggunaan metode pembelajaran
 Sumber : Guru Animasi, Desember 2020.

Hasil yang didapatkan, dengan banyak latihan saat menggambar persepektif secara langsung agar siswa dapat mengetahui dan mengenali lingkungan dengan baik, terampil, dan bisa mendapatkan hasil gambar yang indah sehingga karyanya bisa di pahami oleh orang lain.

Oleh karena itu, bahan pembelajaran yang telah digunakan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dapat disajikan, sehingga pembelajaran ini dikatakan berhasil dengan hasil yang

dilakukan oleh siswa kelas X Jurusan Animasi sesudah mempelajari materi-materi pembelajaran menggambar perspektif sehingga ini merupakan tujuan dari pelaksanaan pembelajaran.

Pada suatu saat yang terjadi dalam strategi pembelajaran adalah adanya metode berinteraksi atau behubungan tanya jawab antara guru dan siswa sendiri. Dalam hal ini guru animasi memerlukan sesuatu dengan melakukan metode yang efektif untuk digunakan agar tidak terlalu sulit jika dijabarkan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Pada saat penyajian dari bahan pembelajaran guru animasi menggunakan metode ceramah dan tanya jawab kepada siswa, artinya guru animasi menyampaikan penjelasan pemahaman kepada siswa, sehingga guru memberikan beberapa pertanyaan untuk mendapatkan suatu jawaban tertentu, begitupun sebaliknya, pada saat mengadakan tanya jawab pada kegiatan pembelajaran, guru menjelaskan dengan metode ceramah tentang menggambar perspektif, menurut penulis yang dihasilkan dari strategi pembelajaran seperti di atas merupakan salah satu kegiatan pelaksanaan dalam pembelajaran menggambar perspektif, karena pembelajaran yang dilakukan ada dua jenis sistem pembelajaran teori dan praktek.



Gambar 1 Kegiatan Tanya jawab
Sumber : Dokumentasi Penulis, Desember 2020.


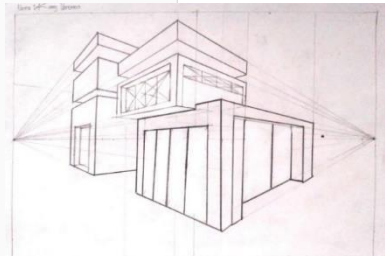
Adapun pelaksanaan metode penugasan berdasarkan hasil observasi yang sangat bermanfaat pada penyajian bahan pembelajaran, sebab dengan menggunakan metode tersebut siswa tidak akan bisa melihat menerima sejumlah teori-teori akan tetapi secara langsung diberikan kesempatan untuk menerapkan teori-teori yang ada dalam suatu kegiatan menggambar perspektif. Sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk melakukan pembelajaran agar siswa dapat memperbaiki dan mendorongnya dalam suatu Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menggambar perspektif secara aktif. Manfaatnya yang menggunakan metode penugasan menggambar perspektif ini adalah agar guru bisa melihat secara langsung di hadapan siswanya untuk melihat tata cara menggambar perspektif, sehingga guru bisa menilai kemampuan siswa dalam menggambar perspektif.

B. Strategi Pembelajaran Menggambar Perspektif di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi (Studi Kasus di Kelas X Jurusan Animasi)

Menurut Muhammad Haikal Rahmahtullah, sebagai guru pengampu mata pelajaran menggambar perspektif di Jurusan Animasi dan juga sebagai Kepala Jurusan Animasi di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi. Sebagai guru dan kepala jurusan pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) harus memberikan suatu yang positif dalam pembelajaran agar siswa kelas x jurusan animasi tetap semangat dalam suatu pembelajaran menggambar perspektif maupun suatu pembuatan karya menggambar perspektif, dengan cara melakukan program *Reward system* sebagai apresiasi untuk siswa terbaik yang mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang materi-materi menggambar perspektif dan juga menghasilkan gambar yang berkualitas di kelas x jurusan animasi.

C. Perbandingan Hasil Karya Siswa Kelas X Jurusan Animasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Offline Dan Online.

Berikut ini adalah tabel perbandingan Hasil karya siswa kelas X Jurusan Animasi dalam kegiatan pembelajaran offline dan online :

Hasil Gambar Kegiatan Offline	Hasil Gambar Kegiatan Online
	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bisa mendengarkan penjelasan guru secara tatap muka. 2. Siswa bisa berkomunikasi tanya jawab dengan guru secara tatap muka. 3. Siswa bisa melihat metode yang digunakan oleh guru secara langsung. 4. Siswa bisa memperbaiki hasil gambar perspektif dibantu oleh guru secara langsung, saat ada kesalahannya maupun setelah dievaluasi guru. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa tidak bisa mendengarkan penjelasan guru secara online karena memiliki jaringan yang tidak stabil. 2. Siswa tidak bisa berkomunikasi tanya jawab dengan guru secara online. 3. Siswa tidak bisa melihat metode yang digunakan oleh guru secara online, oleh karena itu tindak lanjut guru memberikan tugas melalui youtube untuk melihat tata cara menggambar perspektif. 4. Siswa tidak bisa memperbaiki hasil gambar perspektif dan tidak bisa dibantu oleh guru secara langsung, saat ada kesalahannya maupun setelah dievaluasi guru.

Tabel 4. 2 Hasil Kegiatan Gambar dalam kegiatan pembelajaran offline dan online
 Sumber : Penulis, Oktober-Desember 2020.

Bertolak pada tabel di atas, Maka berikut ini dikemukakan penjelasan yang lebih rinci.

- a) Dalam kegiatan pembelajaran offline, siswa mampu menggambar perspektif, dan bisa mengungkapkan/mendeskripsikan pembelajaran menggambar perspektif. Artinya : Dalam pembelajaran offline, siswa kelas X jurusan animasi ini sangat baik.
- b) Dalam kegiatan pembelajaran online, siswa sedikit mampu menggambar perspektif dengan cara meniru video youtube berulang-ulang, tetapi tidak bisa mengungkapkan/mendeskripsikan pembelajaran menggambar perspektif. Artinya : Dalam pembelajaran online, siswa kelas X jurusan animasi ini cukup baik.

6. Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilalui mengenai implementasi menggambar perspektif di SMK Pelita YNH Kota Sukabumi Tahun Pelajaran 2020/2021 (Studi Kasus di Kelas X Jurusan Animasi).

Secara umum melalui Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Offline dan Online dalam pembelajaran menggambar perspektif. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru dan siswa pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Bapak Muhammad Haikal Rahmahtullah sebagai guru animasi sekaligus kepala jurusan animasi berhasil mengajar siswanya dalam pembelajaran menggambar perspektif dengan metode meniru dan menggunakan metode kubus 3d untuk melihat suatu objek perspektif, agar lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa kelas x jurusan animasi melalui beberapa teknik perspektif untuk membantu jawaban objek yang telah dibuat dan setiap penugasan karya, guru animasi selalu fokus kepada siswa untuk di evaluasi, sehingga guru mengetahui siswa yang tidak bisa menggambar perspektif. Tidak hanya itu tetapi guru animasi telah mempersiapkan program *Reward system* untuk memberikan apresiasi agar siswa tetap semangat dalam meningkatkan kreativitas, imajinasi, dan persepsi dalam pembelajaran menggambar perspektif. Pada suatu peningkatan kreativitas dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menggambar perspektif. Secara langsung dalam pembelajaran ini menimbulkan ciri-ciri menggambar sebagai karya yang membedakan dalam kreativitas yang terlihat pada suatu hasil kualitas gambar siswa, diantaranya kemampuan dalam berpikir cepat dan lancar, sehingga siswa mampu mengungkapkan dan mendeskripsikan pada suatu karya yang menghasilkan kualitas gambar perspektif yang bagus dengan menggunakan teknik yang benar dan jelas. Kreativitas siswa pada Kegiatan Pembelajaran menggambar perspektif yang berpikir positif terlihat dari hasil kerja siswa yang sama pada tujuan yang

telah diberikan beberapa materi dan metode oleh guru animasi. Terakhir ciri-ciri kreativitas siswa dalam memperinci yang lebih jelas pada suatu gambar perspektif atau mengembangkan yang dapat dilihat dari hasil kualitas gambar siswa untuk mengembangkan ide-ide secara detail dan rinci yang jelas pada sebuah gambar perspektif, salah satunya ciri-ciri kreativitas siswa yang dapat dilihat dari hasil kualitas gambar yang dibuat adalah membuat objek dengan detail bentuk yang benar sesuai metode menggambar perspektif agar lebih jelas.

Dalam Faktor Pendukung ini bisa dikatakan berhasil dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), karena sebagian besar guru selalu fokus ke pada siswa yang memiliki faktor penghambat atau kekurangan, kesulitan dalam kompetensi bidang menggambar, yang di ambil dari hasil evaluasi, sehingga guru mencari solusi dari faktor penghambat dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) offline maupun online, untuk meningkatkan kualitas gambar siswa, dan mengembangkan keterampilan dalam kompetensi di bidang menggambar perspektif.

Dalam Faktor Penghambat ini sedikit kendala pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) daring yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam pembelajaran menggambar perspektif. Materi yang digunakan melalui daring sulit dipahami oleh beberapa siswa karena siswa memiliki faktor penghambat dalam pembelajaran, seperti : siswa memiliki keterbatasan kuota, siswa memiliki sinyal yang tidak stabil pada saat pembelajaran, sehingga kurangnya siswa terhadap pembelajaran daring tersebut, dan guru animasi mencari solusi agar siswa tetap belajar menggambar perspektif dengan cara melakukan visitasi atau kunjungan secara langsung ke rumah siswa atau menugaskan siswa menggunakan media youtube.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian ini, maka disarankan sebagai berikut:

1. Bagi Grapari Telkomsel sebagai bantuan Kerja sama kemendikbud
 - a. Meningkatkan jaringan di beberapa wilayah yang memiliki gangguan sinyal, untuk pengguna siswa agar bisa mengikuti pembelajaran daring, dan tidak tertinggal informasi dari sekolah.
 - b. Memberikan kebijakan kuota untuk siswa yang memiliki keterbatasan ekonomi dengan cara memberi diskon.
2. Bagi Sekolah SMK Pelita YNH Kota Sukabumi
 - a. Instansi berperan aktif dalam pengawasan siswa selama Pembelajaran di masa Covid-19 dilaksanakan.
 - b. Diharapkan instansi dapat meningkatkan kerja sama secara intensif dengan guru, walikelas, dan kepala jurusan terkait, agar pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dapat berjalan dengan baik.

7. Referensi

- [1] Ageng Maulana, Teddy, (2013). Pengaruh Penghuni terhadap Perubahan Tata Letak Ruang di Kompleks Perumahan Margahayu Raya-Bandung. Bandung: Stisi Telkom Bandung.
- [2] Alwi, Hasan. (2007), Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka.
- [3] Hardani, S.Pd.,M.Si.,dkk. (2020). Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. Yogyakarta. CV. Pustaka Ilmu.
- [4] Andriyana, D. C. (2015, April 2). Pendidikan Vokasi. Diambil kembali dari <http://rumahteknikku.blogspot.com/2013/06/pendidikan-vokasi.html>.
- [5] Anselm Strauss, Juliet Corbin. (2009). Dasar-dasar Penelitian Kualitatif, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [6] Arikunto. (2010). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- [7] Cantrell, B. dan Yates, N. (2012). Modeling the Environment: Techniques and Tools for the 3D Illustration of Dynamic Landscapes. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- [8] Depdikbud. (2017). Lampiran Surat Keputusan (SK) Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor : 330/D.D5/KEP/KR/2017. Jakarta :Depdikbud
- [9] Gulo, W. (2003). Metodologi Penelitian. Jakarta: Grasindo
- [10] Kusumanugraha, Sigit. (2011). An Analysis of Indonesian Traditional “Wayang Kulit” Puppet 3D Shapes based on their Roles In The Story. Japan: Tokyo University of Technology
- [11] Moleong, L. J. (2000). Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [12] Moleong, L. J. (2010). Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [13] Moleong, L. J. (2011). Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [14] Moleong, L. J. (2012). Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [15] Mulyadi, Deddy. (2015), Study Kebijakan Publik dan Pelayanan Publik, Bandung: Alfabeta.
- [16] Nana Syaodih Sukmadinata. (2012). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- [17] Nasution. (1996). Beberapa Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar. Jakarta Bina Aksara.
- [18] Nasution. (2009). Metode Research (Penelitian Ilmiah). Jakarta: Bumi Aksara.
- [19] Rapi, Muhammad. (2016). Memahami Konsep dan Prinsip Gambar Perspektif. Makassar : Universitas Negeri Makassar
- [20] Soenyoto, Partono. (2017). Animasi 2D. Jakarta : PT. Elex Media Komputido.
- [21] Sudaryanto. (1993). Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik). Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- [22] Sugiyono. (2007). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- [23] Sugiyono. (2008). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- [24] Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif dan R&D. Bandung Alfabeta.
- [25] Sukardi. (2003). Metodologi Penelitian Pendidikan; Kompetensi dan Praktiknya. Jakarta: Bumi Aksara.
- [26] Suryahadi, Agung. (2008). Seni Rupa Menjadi Sensitif, Kreatif, Apresiatif dan Produktif Jilid 1 dan 2 untuk SMK. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- [27] Wardiman Djojonegoro. (1998). Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui SMK. Jakarta: Jayakarta Agung Offset