

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan generasi muda yang menjadi tunas-tunas pembangunan bangsa. Oleh karena itu, perlu adanya pendidikan yang dapat merangsang dan meningkatkan tumbuh kembang potensi yang dimilikinya. Dengan demikian anak dapat tumbuh dan berkembang menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Proses pertumbuhan dan perkembangan anak sering mengalami berbagai masalah, baik yang disebabkan oleh faktor dari dalam maupun dari luar dirinya. Hal ini dapat menghambat usaha untuk belajar melatih diri mengemban tugas dan tanggung jawabnya sebagai generasi muda dalam meneruskan cita-cita bangsa jika tidak ada tempat menampung dan mengarahkan kreatifitasnya ke arah yang positif. Kegiatan menggambar merupakan suatu wadah sebagai sarana untuk menampung berbagai kreatifitas dan untuk menyalurkan bakat peserta didik dalam mengekspresikan dirinya.

Pada anak tingkat SMP merupakan usia remaja yang sedang mengalami perkembangan. Usia remaja berada pada masa amat potensial, baik dilihat dari aspek kognitif, emosi, maupun fisik. Usia remaja seringkali dikenal dengan fase “mencari jati diri”. Rasa ingin tahu yang tinggi pada usia remaja sangat tinggi, mereka cenderung bertualang, menjelajah, dan mencoba sesuatu yang belum pernah dialaminya. Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa anak-anak ke masa dewasa, remaja mengalami perkembangan mencapai kematangan fisik, mental, sosial, dan emosional. Pada masa ini remaja biasanya memiliki energi yang sangat besar, emosi berkobar-kobar, sedangkan pengendalian diri belum sempurna. Maka dari itu perlu adanya bimbingan yang dapat mengarahkan mereka pada kegiatan-kegiatan yang positif, kreatif dan produktif.

Menggambar ekspresif bisa dijadikan salah satu kegiatan yang positif, kreatif, dan produktif untuk usia remaja karena gambarnya yang dibuat dengan bebas berdasarkan imajinasi, perasaan dan penafsiran penggambar kepada obyeknya. Namun pada kenyataannya tidak semua anak usia remaja menyukai kegiatan menggambar terutama saat belajar disekolah maupun di rumah. Sering kali

mereka merasa bosan dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru atau bahkan mereka merasa tidak memiliki bakat dalam seni, maka selayaknya guru dapat memberi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Pada usia remaja, perhatian mereka pada kegiatan menggambar mulai kritis, bahkan terhadap karyanya sendiri. Hal ini menyebabkan anak mencontoh karya orang lain dan kurangnya minat anak akan kegiatan menggambar. Menghadirkan suatu kegiatan lain yang mereka sukai bisa dijadikan stimulus dalam menggambar ekspresif. Mereka sudah mengenal dan menyukai musik, bahkan untuk menyalurkan perasaan atau emosinya mereka tuangkan dalam musik. Melalui penelitian ini penulis beramsumsi bahwa musik dapat memotivasi minat belajar pada peserta didik, berdasarkan uraian masalah tersebut di atas, penulis memiliki ide/gagasan untuk membuat judul karya tulis, sesuai dengan studi yang ditekuni di Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI, yaitu “KAJIAN DESKRIPTIF GAMBAR EKSPRESIF MELALUI STIMULASI MUSIK DI SMP NEGERI 26 BANDUNG”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana visualisasi gambar ekspresif peserta didik dengan menggunakan stimulasi musik di SMP Negeri 26 Bandung?
2. Bagaimana hasil gambar ekspresif dengan penggunaan stimulasi musik yang berbeda terhadap peserta didik SMP Negeri 26 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan visualisasi gambar ekspresif melalui stimulasi musik terhadap peserta didik di SMP Negeri 26 Bandung
2. Mengetahui hasil gambar ekspresif dengan penggunaan stimulasi musik yang berbeda terhadap peserta didik SMP Negeri 26 Bandung

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan data atau informasi dan sebagai salah satu acuan teoritis kepada berbagai pihak yang berkompeten dalam penelitian gambar ekspresif.

2. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat:
 - a. Bagi peneliti dapat menambah pengalaman, wawasan dan pengetahuan dalam penelitian dan menerapkan stimulasi musik pada gambar ekspresif.
 - b. Bagi peserta didik dapat meningkatkan kemampuan dan kreativitas dalam menggambar ekspresif.
 - c. Bagi pengajar dapat menerapkan stimulasi musik untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam menggambar ekspresif.
 - d. Bagi pengambil kebijakan sebagai masukan menentukan kebijakan untuk mengembangkan kreativitas menggambar ekspresif peserta didik.

E. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dari penyusunan skripsi penciptaan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN. Bab ini meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORITIS DAN FAKTUAL. Bab ini menjelaskan landasan teoritis mengenai:

- a. Konsep, teori, dalil, hukum model, dan rumus utama serta turunannya dalam bidang yang dikaji
- b. penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti
- c. posisi teoritis peneliti berdasarkan masalah yang diteliti

BAB III METODE PENELITIAN. Bab ini meliputi uraian rancangan alur penelitian dari mulai pendekatan penelitian yang diterapkan, instrumen yang digunakan, tahap pengumpulan data, hingga langkah analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN. Bab ini mendeskripsikan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data serta pembahasan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN. Pada bab ini menguraikan simpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian.