

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk kreatif yang diberikan kelebihan oleh Allah SWT untuk menciptakan karya, benda serta peralatan guna memenuhi kebutuhannya. Manusia tidak dapat hidup secara individu, mereka berupaya hidup secara berkelompok dimana terdapat dua kelompok yang mempengaruhi manusia, yaitu keluarga dan masyarakat. Manusia mempunyai fase perkembangan yaitu fase bayi, anak, remaja dan dewasa setiap fase memiliki bentuk, sifat dan karakter yang berbeda dan keluargalah yang akan mendidik semua itu kemudian hasil *output* nya akan terlihat dalam pendidikan selama fase yang diberikan oleh keluarga. Manusia yang diberikan kelebihan berupa cipta, rasa, dan karsa ini selalu ingin menciptakan karya yang bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain misalnya dalam bidang teknologi maupun seni.

Manusia menginginkan dirinya didokumentasikan dalam sebuah karya misalnya pada saat adanya acara penting. Karena waktu yang akan terus berjalan dan mendokumentasi itulah yang akan menjadi sebuah cerita yang akan diceritakan kembali kepada saudara-saudaranya.

Di Indonesia kegiatan memotret sebagai bahan ajar kurang diperkenalkan di persekolahan tingkat menengah seperti SMP, SMA, dan SMK. Sebagai bukti adalah banyak siswa yang salah menggunakan kamera saat mengabadikan suatu peristiwa sehingga hasilnya kurang maksimal.

Kini pembelajaran *photography* perlu dikembangkan diranah SMP, SMA dan SMK karena *photography* sangat penting. Sebagai contoh misalnya ada beberapa permintaan berupa foto untuk melengkapi tugas sekolah seperti pembuatan laporan, makalah, kliping, proposal dll. Foto merupakan sebuah gambar yang mengandung sebuah pesan tetapi alangkah baiknya karya foto tersebut akan lebih indah hasilnya, apabila dapat menguasai unsur teknis dan unsur estetis dalam pembuatannya.

Suatu faktor yang sangat mempengaruhi pemotretan adalah kecukupan cahaya, baik cahaya buatan atau alami. Pemotretan diluar ruangan lebih mudah sedangkan didalam ruangan perlu alat pencahayaan misalnya *flash*, dan *lighting* khususnya perangkat memotret *still life* untuk media pembelajaran *photography*.

Peralatan studio seperti *softbox* memiliki cahaya yang lembut, dan merata terhadap objek memiliki fungsi untuk pemotretan model dan benda mati didalam ruangan akan tetapi dengan keterbatasan peralatan peneliti mencoba untuk membuat tiga *softbox* dari lampu belajar dengan menggunakan *filter* berbeda diantaranya *filter* dari kertas kalkir, kertas manila dan *fiberglass* dengan maksud untuk membedakan antara menggunakan dan tidak menggunakan media serta media mana menyerupai sifat dari *softbox* profesional.

Dengan adanya media *softbox* dari lampu belajar memiliki keuntungan tertentu terhadap *photographer* dan hasil karya, karena media dapat dibuat sendiri dengan bentuk dan lampu yang dapat diubah-ubah serta, bahan baku yang sangat murah, terhadap karya media *softbox* dari lampu belajar akan menghasilkan cahaya yang artistik dan lebih menarik.

B. Identifikasi Masalah

Tidak semua sekolah yang memperkenalkan pembelajaran *photography* dengan alasan tenaga pengajar yang kurang ahli dibidangnya dan alat yang kurang memadai. Dengan perkembangan zaman kamera bukanlah hal yang mewah lagi, kamera DSLR yang kian terjangkau menuntut tenaga pengajar untuk menerapkan pembelajaran *photography* baik intrakurikuler atau ekstrakurikuler.

Terdapat dua alat yang mempengaruhi pada pembelajaran yaitu alat penangkapan cahaya (kamera) dan alat pencahayaan seperti *flash*, *lighting* dan *softbox*. Peralatan tersebut merupakan peralatan profesional karena membutuhkan kemampuan khusus dalam menggunakannya. Dalam memperkenalkan pembelajaran *photography* alat tersebut akan dibuat seminimal mungkin sehingga siswa dapat membuatnya sendiri.

Siswa SMA Negeri 1 Kadugede Kabupaten Kuningan telah mengenal pembelajaran *photography* dengan menggunakan kamera telepon genggam dan

berpameran yang menghadirkan pecinta foto dan jurnalis media. Ini menjadi kebanggaan bagi sekolah maka dari itu peneliti mencoba dan memperkenalkan dalam penerapan beberapa media *softbox* dari lampu belajar dengan menggunakan kamera DSLR pada pemotretan *still life*, diaplikasikannya media di sekolah menengah bertujuan untuk memeberikan informasi dalam penerapan media *softbox* alternatif dibidang studi seni budaya dalam pembelajaran seni modern yang menerapkan pembelajaran *photography*. Dengan demikian penulis mengambil judul penelitian yaitu *eksperimentasi media softbox dari lampu belajar untuk meningkatkan artistik pencahayaan seni photography (eksperimen dikelas X6 di SMA Negeri 1 Kadugede Kabupaten Kuningan)*.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil karya *photography* sebelum menerapkan media *softbox* dari lampu belajar untuk menentukan artistik pencahayaan seni *photography* pada kelas X6 di SMA Negeri 1 Kadugede Kab. Kuningan?
2. Bagaimana proses pemotretan dalam penerapan beberapa media *softbox* dari lampu belajar untuk menentukan artistik pencahayaan seni *photography* pada kelas X6 di SMA Negeri 1 Kadugede Kab. Kuningan?
3. Bagaimana hasil dari penerapan setelah menggunakan media *softbox* dari lampu belajar untuk menentukan artistik pencahayaan seni *photography* pada kelas X6 di SMA Negeri 1 Kadugede Kab. Kuningan?

D. Tujuan penelitian

1. Untuk mengetahui hasil karya dalam pemotretan tanpa menggunakan media *softbox* dari lampu belajar dalam meningkatkan artistik pencahayaan seni *photography* pada kelas X 6 di SMA Negeri 1 Kadugede Kab. Kuningan.
2. Untuk mengetahui sejauh mana kreatifitas siswa dalam penggunaan media *softbox* dari lampu belajar untuk meningkatkan artistik pencahayaan seni *photography* pada kelas X 6 di SMA Negeri 1 Kadugede Kab. Kuningan.

3. Untuk mengetahui keberhasilan media guna meningkatkan keefektifitas kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan media *softbox* dari lampu belajar dalam meningkatkan artistik pencahayaan seni *photography* pada kelas X 6 di SMA Negeri 1 Kadugede Kab. Kuningan.

E. Metodologi penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Surakhmad (1994: 149) dari Andi Prastowo (2011: 144) eksperimen adalah mengadakan kegiatan percobaan untuk melihat sesuatu hasil. Hasil tersebut akan terlihat bagaimana suatu alat berhasil diterapkan atau pun tidak. Metode eksperimen dapat dihubungkan dengan faktor sebab akibat dikarenakan adanya permasalahan yang harus dipecahkan oleh media atau *inovasi*.

Penelitian lebih menggunakan penelitian kuantitatif, menurut Sugiono (2012: 23) memiliki desain spesifik, jelas, rinci, ditentukan secara mantap dan menjadi pegangan langkah demi langkah. Penelitian kuantitatif memiliki desain yang sudah jelas dan direncanakan. Menggunakan metode penelitian berdasarkan tingkat kealamiah tempat yang diteliti dengan menggunakan desain eksperimen

$O_1 \times O_2$ yang berupa *Pre-Experimen* dengan mengambil *One Group Pretest-Posttest*.

O_1 = Nilai *pretest* (sebelum diberikan media)

O_2 = Nilai *posttest* (setelah diberikan media)

Penelitian eksperimen dengan menggunakan *One Group Pretest-Posttest* memiliki dua kali penilaian terhadap penelitian, penelitian pertama dilakukan dengan tidak menggunakan media dan penelitian kedua penilaian dilakukan dengan menerapkan media, sehingga terdapat perbedaan.

F. Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian ini kedalam 2 bagian yaitu:

1. Manfaat bagi pendidikan

Martiyadi Nurhidayat, 2014

Eksperimentasi Media Softbox Dari Lampu Belajar Untuk Meningkatkan Artistik Pencahayaan Seni Photography

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Memberikan konsep, ide, dan gagasan dalam pengembangan ilmu pendidikan pada pembelajaran *photography* dengan memanfaatkan pencahayaan *softbox* dari lampu belajar.

2. Manfaat bagi jurusan

Dapat memanfaatkan media *softbox* dari lampu belajar sebagai media alternatif pencahayaan *photography* dalam kegiatan belajar mengajar mata kuliah *photography*.

3. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru pengajar seni budaya dan siswa dalam menggunakan media *softbox* dari lampu belajar dapat meningkatkan artistik pencahayaan seni *photography* dengan memperhatikan unsur teknis dan unsur estetis yang dapat mempengaruhi perkembangan dan kreativitas siswa kelas X6 di SMA Negeri 1 Kadugede Kab. Kuningan.

4. Manfaat bagi peneliti

Dapat menggunakan media *softbox* dari lampu belajar sebagai pencahayaan *photography* dalam pembuatan karya *still life* dengan memperhatikan unsur teknis dan unsur estetis.