

**SIFAT GAMBAR ANAK PADA HASIL KARYA GAMBAR KOMIK
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA CERITA DI KELAS V SD**

(Penelitian Kualitatif pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi
menggambar ilustrasi di SD)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana
pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

Friska Nur Lismaniar

1902649

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
2023**

**SIFAT GAMBAR ANAK PADA HASIL KARYA GAMBAR KOMIK
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA CERITA DI KELAS V SD**

(Penelitian Kualitatif pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi
menggambar ilustrasi di SD)

Oleh
Friska Nur Lismaniar

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Guru Sekolah Dasar

© Friska Nur Lismaniar
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lain tanpa izin penulis

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

FRISKA NUR LISMANIAR

**SIFAT GAMBAR ANAK PADA HASIL KARYA GAMBAR KOMIK DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA CERITA DI KELAS V SD**

(Penelitian Kualitatif pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi menggambar
ilustrasi di SD)

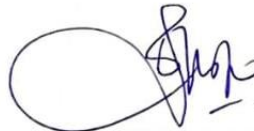
disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I



Winti Ananthia, M.Ed.
NIP 197906062005022015

Pembimbing II



Nurul Hidayah, M.Pd
NIP 198907292018032001

diketahui,
Ketua program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Tita Mulyati, M. Pd
NIP. 198111082008012015

SIFAT GAMBAR ANAK PADA HASIL KARYA GAMBAR KOMIK DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA CERITA DI KELAS V SD

(Penelitian Kualitatif pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi
menggambar ilustrasi di SD)

FRISKA NUR LISMANIAR
1902649

ABSTRAK

Dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya terdapat kegiatan menggambar ilustrasi. Kegiatan ini dianggap sebagai kegiatan yang menyenangkan. Akan tetapi, pada masa kini keterampilan menggambar pada peserta didik kurang mendapat respon positif, dan tidak adanya keterbaharuan. Keterbaharuan yang dapat digunakan ialah dengan melakukan kegiatan menggambar komik dengan bantuan cerita sebagai stimulus dalam mengembangkan kemampuan menggambar. Penelitian ini bertujuan, 1) untuk mengetahui keterampilan menggambar komik yang dihasilkan, yang dijadikan sebagai suatu langkah dalam mengembangkan keterampilan menggambar dengan bantuan cerita sebagai rangsangan imajinasinya; 2) mengetahui karakteristik sifat gambar yang dihasilkan peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek yang dilibatkan dalam penelitian ini berjumlah 20 peserta didik kelas V SD. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah lembar observasi analisis proses gambar komik, dokumentasi, dan analisis sifat gambar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) pada aspek kelancaran, keluwesan, dan pemahaman cerita, peserta didik menunjukkan aspek kelancaran dengan penilaian “Baik”, sebaliknya pada aspek pemahaman cerita, peserta didik mendapat penilaian “Cukup”, 2) sifat gambar yang sering muncul pada hasil karya gambar komik peserta didik ialah sifat gambar stereotip, sebaliknya sifat gambar yang jarang muncul ialah simetris. Berdasarkan hal tersebut pola perkembangan peserta didik kurang sesuai dengan pola perkembangan Lowenfeld. Dengan begitu, diharapkan pada peneliti selanjutnya agar dapat menindaklanjuti dan mengembangkan kembali di penelitian berikutnya dengan media atau stimulus pembelajaran yang lebih bervariasi dan dapat merangsang keterampilan menggambar peserta didik.

Kata Kunci: pembelajaran SBdP di SD, sifat gambar, komik, cerita, proses gambar

**THE NATURE OF CHILDREN'S DRAWINGS IN COMIC DRAWING WORKS
USING STORY MEDIA IN GRADE V ELEMENTARY SCHOOL**

(Qualitative Research on Art, Culture and Crafts subjects, illustration drawing materials in elementary schools)

**FRISKA NUR LISMANIAR
1902649**

ABSTRACT

In learning Art, Culture and Crafts, there are illustration drawing activities. This activity is considered a fun activity. However, nowadays drawing skills in students lack a positive response, and there is no novelty. The novelty that can be used is to do comic drawing activities with the help of stories as a stimulus in developing their drawing skills. This study aims, 1) to find out the resulting comic drawing skills, which are used as a step in developing drawing skills with the help of stories as a stimulus to their imagination; 2) know the characteristics of the nature of the images produced by learners. This research uses qualitative methods with a descriptive approach. The subjects involved in this study amounted to 20 grade V elementary school students. The instruments used in this study are observation sheets, analysis of comic drawing processes, documentation, and analysis of image properties. The results showed that: 1) in the aspects of fluency, flexibility, and understanding of stories, students showed aspects of fluency with a "Good" assessment, while in the aspect of understanding stories, students received a "Enough" rating, 2) the nature of images that often appear in the work of students' comic images is the nature of stereotyped images, while the nature of images that rarely appear is symmetrical. Based on this, the pattern of student development is not in accordance with the pattern of Lowenfeld development. That way, it is hoped that the next researcher can follow up and develop again in the next research with media or learning stimuli that are more varied and can stimulate students' drawing skills.

Keywords: SBdP learning in elementary school, nature of drawing, comics, story, drawing process

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG PENELITIAN	1
1.2 RUMUSAN MASALAH PENELITIAN.....	6
1.3 TUJUAN PENELITIAN	6
1.4 MANFAAT PENELITIAN.....	7
1.5 STRUKTUR ORGANISASI SKRIPSI	8
BAB II SIFAT GAMBAR PADA GAMBAR KOMIK DENGAN MEDIA CERITA SD	9
2.1 PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA DI SD	9
2.2 GAMBAR ILUSTRASI.....	10
2.2.1 Pengertian Gambar Ilustrasi	10
2.2.2 Jenis-jenis gambar ilustrasi.....	11
2.3 PEMBELAJARAN MENGGAMBAR KOMIK DI SD	13
2.3.1 Pengertian Komik	14
2.3.2 Jenis komik	14
2.3.3 Bagian-bagian Komik.....	17
2.3.4 Materi komik di SD	20
2.4 MEDIA CERITA	21
2.4.1 Teks Cerita di SD.....	22
2.5 KARAKTERISTIK KARYA GAMBAR ILUSTRASI PESERTA DIDIK SD	23
2.5.1 Pola Perkembangan Gambar.....	23
2.5.2 Sifat gambar.....	24
2.6 PENELITIAN RELEVAN.....	31
2.7 KERANGKA BERPIKIR	34

BAB III METODE PENELITIAN	35
3.1 DESAIN PENELITIAN.....	35
3.2 SUBJEK DAN TEMPAT PENELITIAN	36
3.3 TEKNIK PENGUMPULAN DATA DAN INSTRUMEN PENELITIAN	36
3.3.1 Observasi (Pengamatan).....	36
3.3.2 Lembar Analisis Sifat Gambar Peserta Didik.....	38
3.3.3 Dokumentasi	41
3.4 PROSEDUR PENELITIAN.....	41
3.5 TEKNIK ANALISIS DATA.....	43
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	44
4.1 TEMUAN PENELITIAN	44
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian.....	44
4.1.2 Hasil Observasi Proses Gambar Komik pada Hasil Karya Gambar Komik dengan Menggunakan Media Cerita di Kelas V SD	45
4.1.3 Hasil Analisis Sifat Gambar Anak Pada Hasil Karya Gambar Komik dengan Menggunakan Media Cerita di Kelas V SD	80
4.2 PEMBAHASAN	132
4.2.1 Proses Gambar Komik dalam Sifat Gambar Anak pada Hasil Karya Gambar Komik dengan Menggunakan Media Cerita di Kelas V SD ...	132
4.2.2 Hasil Analisis Sifat Gambar Anak pada Hasil Karya Gambar Komik dengan Menggunakan Media Cerita di Kelas V SD	139
BAB V KESIMPULAN	146
5.1 SIMPULAN	146
5.2 IMPLIKASI	147
5.3 REKOMENDASI.....	147
DAFTAR PUSTAKA	149
LAMPIRAN.....	154
RIWAYAT HIDUP	198

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Syakir Media Press.
- Admianty, N. (2020). Penggambaran matahari pada gambar murid SDI Tamannyeleng Barombong. *Jurnal Imajinasi*, 4(2), 44-53.
- Arfani, L. (2016). Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran. *Jurnal PPKn & Hukum*, 11(2), 81–97.
- Arianti, A. S. (2019). Kajian visual gaya gambar komik aksi Indonesia studi kasus Pandji Tengkorak (1968) Dan Raibarong (2016). In *Thesis*. Universitas Komputer Indonesia.
- Arntson, A. E. (2011). *Graphic design basics*. Clark Baxter.
- Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Asfar, A. H., & Kurnia, A. (2020). Landasan pendidikan: Hhkikat dan tujuan pendidikan (*Foundation of education: essence and educational objectives*). *Researchgate*, 2, 1-15.
- Attanurakkee, P. P., & Dhammabhisamai, P. (2022). Conduct a collaborative effort of teachers to strengthen students' creative thinking skills. *Education Quarterly Reviews*, 5(3), 459–472.
- Burhan, N. (2005). *Sastra anak: pengantar dunia anak*. UGM Press.
- Febrian, R. (2018). *Mobil alfabet karya Xylone juara lomba gambar toyota di Tokyo*. Carvaganza.Com. <https://carvaganza.com/mobil-alfabet-karya-xylone-juara-lomba-gambar-toyota-di-tokyo/>
- Fitriyah, N., & Zaini, I. (2019). Analisis kesulitan menggambar bentuk siswa kelas X DKV SMKN 13 Surabaya. *Jurnal Seni Rupa*, 3(2), 58–66.
- Gunada, I. W. A. (2022). Konsep, fungsi dan strategi pembelajaran seni bagi peserta didik usia dini. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 109–123.
- Halawa, W. E. S., Triyanto, R., Budiwiwaramulja, D., & Azis, A. C. K. (2020). Analisis gambar ilustrasi hombo batu nias Gunungsitoli. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 09(1), 193–203.

- Haryono, S. (2009). Workshop membuat komik untuk siswa SMA/Sederajatnya. *Jurnal ISI Surakarta*, 1(1), 1–31.
- Hasanah, M. (2015). Upaya mengembangkan kemampuan menggambar melalui metode bercerita pada anak kelompok B semester I RA Sidorejo Kecamatan Sidorejo Kabupaten Magetan tahun 2015/2016. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 49–52.
- Jaya, I. (2017). Pengaruh menggambar bebas terhadap kemampuan bercerita anak. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3), 273–280.
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*.
- Kiftiyah, S. M. (2019). Pengaruh bakat dan minat terhadap hasil belajar menggambar pada siswa kelas v sd se-dabin v kecamatan tegal timur kota tegal. In *Skripsi*. Universitas Negeri Makassar.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Bintang Sutabaya.
- Kusumastuti, E. (2014). Penerapan model pembelajaran seni tari terpadu pada siswa sekolah dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 7-16.
- Lahitani, S. (2021). *Mengenal kata onomatopoeia dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari*. Liputan6.
- Lamrose, T., Budiwiwaramulja, D., Azmi, A., & Muslim, M. (2019). Pemanfaatan media video tutorial terhadap hasil pembelajaran menggambar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mardinding. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 30–35.
- Loita, A. (2017). Karakteristik pola gambar anak usia dini. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 1(1), 44–57.
- Lubis, H. Z., & Hasanah, R. (2016). Penggunaan media komik melalui metode learning starts with a question dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Berkemajuan Dan Menggembirakan (The Progressive & Fun Education Seminar)*, 589–593.
- Lubis, I. (2009). Komik fotokopian Indonesia 1998 – 2001. *Jurnal Visual Art & Desain*, 3(1), 57–78.

- Mardatila, A. (2021). *5 komik lucu singkat yang menghibur dan bikin ngakak, patut dibaca*. Merdeka.Com.
- Masang, A. (2021). Hakikat pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 1(1), 14–31.
- Mujakir, E. H. (2018). Kemampuan menggambar ilustrasi melalui model student center learning pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 6 Makassar. In *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Murdiyanto, E. (2020). *Metode penelitian kualitatif*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN "Veteran" Yogyakarta Press.
- Ningrum, A. R., Slamet, S. Y., & Usada. (2015). Meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar melalui metode bercerita pada anak kelompok A di TK Widya Putra DWP UNS Jaten Karanganyar Tahun Ajaran 2013 / 2014. *Kumara Cendekia*, 3(2), 1–6.
- Nofriyanti, I., Syamsiati, & Kresnadi, H. (2014). Penggunaan media cerita bergambar dalam pembelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 1–7.
- Noviani. (2019). *Langkah langkah membuat komik (strip, digital, pensil)*. Penulis Cilik.
- Nugraha, D. (2019). *Template tugas sekolah*. Komik Dimsum.
- Oktafina, T. (2018). Kemampuan menggambar ilustrasi dengan menggunakan media pensil warna siswa kelas VIII di SMPN 1 Kempo Kecamatan Kempo Kabupaten Dompu. In *Skripsi*. Universitas Negeri Makassar.
- Oktaviyanti, I. (2013). Keefektifan penggunaan media gambar ilustrasi terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas v materi menggambar ilustrasi di SD Negeri 1 Dagan Purbalingga. In *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Patria, A. S. (2014). Gambar ilustrasi buku sekolah dasar ditinjau dari teori psikologi persepsi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni*, 207–213.
- Prayitno. (2019). Pembelajaran menggambar berbasis cerita di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 149–157.

- Prihantini. (2021). *Strategi pembelajaran SD* (B. S. Fatmawati (ed.); 1st ed.). Bumi Aksara.
- Prihatmoko, S. (2021). *Kreasi menggambar ilustrasi dengan Adobe Illustrator*. Yayasan Prima Agus Teknik.
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui aktivitas bermain. *Journal Ilmiah Guru "COPE,"* 2(18), 41–47.
- Purwati, L. M. (2021). Media pembelajaran digital interaktif berbasis adobe flash pada masa pandemi di sekolah dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar,* 5(2), 152–158.
- Putri, T. S. (2020). Analisis kemampuan menggambar ilustrasi siswa sekolah dasar melalui metode bercerita. In *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Rahmadi. (2011). *Pengantar metodologi penelitian*. Antasari Press.
- Rahmatin, U., Katili, M. R., Hadjaratie, L., & Suhada, S. (2021). Pengembangan media komik untuk pembelajaran materi logika dan algoritma komputer. *Jambura Journal of Informatics,* 3(1), 11–19.
- Rahmawati, I. Y. (2020). Kelayakan materi komik berbasis kearifan lokal Reog Ponorogo sebagai bahan bacaan kategori membaca permulaan pada pendidikan anak usia dini. *JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD,* 5(1), 1–10.
- Ramdani, Y. (2012). Pengembangan instrumen dan bahan ajar untuk meningkatkan kemampuan komunikasi, penalaran, dan koneksi matematis dalam konsep integral. *Jurnal Penelitian Pendidikan,* 13(1), 44–52.
- Rokom. (2021). *Positif COVID*. Sehat Negeriku.
- Rusandi, & Muhammad Rusli. (2021). Merancang penelitian kualitatif dasar/deskriptif dan studi kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam,* 2(1), 48–60.
- Šafranĵ, J., & Zivlak, J. (2018). Spatial-visual intelligence in teaching students of engineering. *Research in Pedagogy,* 8(1), 71–83.
- Sari, R., & Prayogo, B. H. (2019). Pengaruh kegiatan menggambar terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di Tk Dharma Wanita Wirolegi Summersari Kabupaten

- Jember. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 2(2), 44–53.
- Seragih, Y. G., & Azis, A. C. K. (2021). Jurnal ekspresi seni tinjauan hasil gambar ilustrasi kartun dengan objek binatang. *Jurnal Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 23(2), 302–318.
- Sobandi, B. (2012). Karakteristik lukisan atau gambar anak. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 1–12.
- Soedarso, N. (2015). Komik: karya sastra bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496.
- Suharyoso, K. (2020). Kreasi komik putar bertema Probolinggoan dalam menggambar komik di SMPN 2 Gending Kabupaten Probolinggo. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 236–246.
- Sujiran, T. (2014). *Pendidikan seni rupa dan keterampilan di SD*. Blogger. <https://tomosujiran.blogspot.com/>
- Susiani, L. (2006). *Bikin komik dengan adobe illustrator dan adobe photoshop*. Andi.
- Syarifah. (2019). Konsep kecerdasan majemuk Howard Gardner. *Jurnal Ilmiah Sustainable*, 2(2), 154–175.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *Bernie Trilling, Charles Fadel-21st Century Skills_ Learning for Life in Our Times -Jossey-Bass (2009) (Vol. 2, Issue 1)*. John Wiley & Sons.
- Widiastuti, H. (2022). *Apa itu komik dan bagaimana karakteristiknya? kelas 5 SD tema 1. Grid Kids*.
- Witjaksono, M. D. Y. (2017). Penggunaan media gambar ilustrasi dalam meningkatkan hasil belajar seni budaya dan keterampilan peserta didik kelas III min 7 Bandar Lampung. In *skripsi*. Iain Raden Intan Lampung.
- Zeegen, L. (2005). *The fundamentals of illustration*. AVA Publishing.
- Zeegen, L. (2009). *What is Illustration?* Rockport.