



Hubungan Kemampuan Bersketsa Dengan Kemampuan Menggambar Ilustrasi Komik Di Kelas VIII MTs Al-Wardah Tembung

Aulia Syafidah¹; Sugito Sugito²
Universitas Negeri Medan, Indonesia

Address: Jl. W. Iskandar Pasar V Medan Estate, Percut Sei Tuan, Deli Serdang

Corresponding author: auliasyafidah65@gmail.com

Abstract. *This research aims to prove the great contribution and significant relationship between the ability to sketch with the ability of drawing comic illustrations in the class VIII MTs Al-Wardah. The data is collected using test techniques, i.e. the test creates sketches and creates comic illustrations, the test results are then observed and evaluated by three evaluators, whose results are expressed in the form of decimals. The data was then analyzed using correlational research, data normality test using the liliefors technique, and data linearity test with the regression of the small quantum method. The results of the research showed that there was a significant relationship between the ability to sketch with the comic illustration proof of T_{count} 5,365 and T_{table} for the degree of freedom (no) = $n-k-1 = 24$ on the real level (α) = 0.05 $T_{table} = 2.064$ was $F_{count} > F_{table}$ (31.44 > 4.22). The great relationship between the ability to sketch and the capacity to draw comic illustrations is collateral 0.76, and the great contribution or contribution is 59%.*

Keywords: *Correlation, Sketch, Comic Illustration*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan besar sumbangan dan signifikan hubungan antara kemampuan bersketsa dengan kemampuan menggambar ilustrasi komik di kelas VIII MTs Al-Wardah. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik tes yaitu tes menciptakan karya sketsa dan menciptakan karya ilustrasi komik, hasil tes kemudian diobservasi dan dinilai oleh tiga penilai, yang hasilnya dinyatakan dalam bentuk angka puluhan. Selanjutnya data dianalisis menggunakan metode korelasional (*correlational research*), uji normalitas data menggunakan teknik liliefors, dan uji linieritas data dengan regresi metode kuadrat kecil. Hasil penelitian membuktikan adanya hubungan yang signifikan antara kemampuan bersketsa dengan kemampuan ilustrasi komik yang dibuktikan dengan T_{hitung} 5,365 dan T_{tabel} untuk derajat kebebasan (dk) = $n-k-1 = 24$ pada taraf nyata (α) = 0,05 $T_{tabel} = 2,064$ ternyata $F_{hitung} > F_{tabel}$ (31,44 > 4,22). Besar hubungan antara kemampuan bersketsa dengan kemampuan menggambar ilustrasi komik yaitu berkorelasi 0,76, dan besar sumbangan atau kontribusi yaitu sebesar 59%.

Kata kunci : Korelasi, Sketsa, Ilustrasi Komik

1. LATAR BELAKANG

Seni budaya merupakan mata pelajaran di sekolah yang bertujuan mengembangkan kreativitas siswa dalam seni rupa, musik, tari, dan teater. Pada ruang lingkup bidang seni rupa juga memiliki beberapa materi yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam mewujudkan sebuah karya seperti gambar, lukisan, patung, dan lain lain. Salah satunya yakni menggambar ilustrasi komik.

Dalam program kurikulum 2013 kompetensi inti pada pembelajaran seni rupa di tingkat SMP yaitu siswa mampu menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat pengalamannya secara visual sebagai ekspresi kreatif yang ditandai dengan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, dan prosedur yang mewakili perasaan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru seni budaya, permasalahan yang dialami yaitu guru seni budaya permasalahan yang dialami yaitu rendahnya kemampuan siswa di kelas VIII-2 dalam pembelajaran Seni Budaya dikarenakan masih terdapat kekurangan dalam penguasaan materi yang diberikan oleh guru pada bidang seni rupa terutama materi menggambar sketsa dan ilustrasi komik dikarenakan guru yang mengajar berlatar belakang Pendidikan Musik, yang menyebabkan guru tersebut mengalami kesulitan dalam memberikan materi seni rupa secara optimal.

Permasalahan pada pembelajaran seni budaya juga disebabkan oleh perencanaan pembelajaran yang kurang matang mengenai metode, ataupun media pada proses pembelajaran, seperti pembelajaran yang selalu mencatat dan mengerjakan soal terus menerus dan hanya sesekali mengadakan kegiatan praktek menggambar, sehingga kemampuan menggambar siswa terutama dalam bersketsa kurang terasah, seperti siswa yang masih kebingungan dan kurang memahami memahami unsur garis, dan bentuk yang tentunya berpengaruh pada hasil karya sketsa yang dibuat oleh siswa.

Dalam hal ini, siswa juga jarang berlatih membuat sketsa dikarenakan kurangnya dorongan ataupun bimbingan dari guru sehingga dalam menggambar ilustrasi komik siswa mengalami kesulitan dalam proses menggambar ilustrasi komik. Selain itu pada materi menggambar ilustrasi komik yang diberikan, guru juga belum memberikan siswa materi menggambar sketsa yang menjadi dasar dalam kegiatan menggambar yang menjadi unsur penting dalam menggambar.

Oleh karena itu, penelitian dilakukan untuk mengetahui hubungan antara kemampuan bersketsa dan menggambar ilustrasi komik guna meningkatkan pembelajaran seni budaya dan kreativitas siswa.

Oleh karena itu, untuk mengetahui dan menjawab bagaimana sebenarnya hubungan kemampuan bersketsa terhadap kemampuan menggambar ilustrasi komik. Maka diupayakan melalui penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antar variabel tersebut.

2. KAJIAN TEORITIS

Pengertian kemampuan

Secara umum, “kemampuan” merujuk pada keterampilan, potensi, atau keahlian yang dimiliki seseorang dalam melakukan sesuatu dengan baik atau efektif. Kemampuan bisa bersifat fisik, kognitif, emosional, atau sosial, tergantung pada konteksnya. Gardner

(1983:201) menyatakan bahwa kemampuan merupakan keseluruhan dari berbagai jenis kecerdasan yang dimiliki individu, sebagai kombinasi dari kompetensi, keterampilan, dan pengetahuan yang diperlukan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Kemampuan mencerminkan sejauh mana seseorang dapat memahami, menguasai, dan menggunakan keterampilan atau pengetahuan untuk mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas tertentu. Ini juga dapat merujuk pada keahlian atau bakat alami yang dimiliki seseorang dalam bidang tertentu.

Pengertian Ilustrasi komik

Ilustrasi komik merupakan bentuk seni visual dua dimensi yang menggambarkan cerita atau narasi menggunakan gambar-gambar berurutan yang disertai dengan teks. Menurut Suryana (2022:299) ilustrasi komik adalah perpaduan antara seni rupa dengan karya sastra yang didalamnya terdapat rangkaian gambar dengan keterangan verbal yang ditempatkan pada dalam masing-masing kotak sehingga membentuk suatu cerita, serta memiliki gelembung ucapan dan terdapat narasi tambahan sebagai penjelas.

Pengertian menggambar sketsa

Sketsa atau sket (*sketch*) adalah gambar ringkas yang biasa disebut dengan gambaran awal atau rencana dari suatu konsep atau ide. Wang, Tomas C (1996: 9) mengartikan sketsa sebagai gambar atau rencana suatu lukisan. Menurut Kismiaji (2018: 4), sketsa merupakan gambaran kasar di atas kertas atau kanvas yang bersifat sementara dengan tujuan untuk melanjutkan suatu lukisan atau desain. Dengan demikian, menggambar sketsa adalah gambar ringkas dan cepat sebagai representasi awal dari suatu ide atau konsep. yang dibuat secara tepat dan spontan dengan menggunakan goresan garis-garis sederhana sebagai media ungkapan perasaan penciptanya.

Peran Sketsa Dalam Menggambar ilustrasi komik

Langkah awal dalam menggambar ilustrasi komik yaitu membuat gambar dan garis yang membentuk suatu gambar. Garis yang lebih bebas terlihat lebih menarik dibandingkan garis bersambung atau berulang. Garis bebas diartikan sebagai menggambar garis tanpa ragu-ragu dan segera membentuk gambar yang diinginkan dari garis tersebut. Garis juga berguna untuk menguraikan objek dan mengarsir objek. Peran sketsa adalah untuk memperoleh bentuk yang sesuai pada permukaan gambar menurut objek yang akan digambar, serta dalam menggambar ilustrasi komik yaitu membantu penciptaan karakter secara kasar sebelum dijadikan versi final. Sketsa juga membantu mengatur jarak panel, balon kata, sebelum detail dan warna ditambahkan. Dengan sketsa, seorang dapat

mengeksplorasi ide dengan cepat sebelum membuat final pada gambar ilustrasi komik yang dibuat.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian analisis korelasi kuantitatif. Menurut Sugito (2020:64) penelitian korelasi bertujuan untuk mengetahui derajat hubungan dan kontribusi variabel bebas dengan variabel terikat. Model penelitian ini digunakan untuk mengetahui secara mendalam untuk menggambarkan hasil penelitian yang diteliti terhadap hubungan kemampuan bersketsa dengan kemampuan menggambar ilustrasi komik di kelas VIII. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Swasta Al-Wardah Tembung, Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang yang berlokasi di Jl. Pasar V Dusun XII Tembung.

Objek penelitian yaitu siswa kelas VIII MTs Swasta Al-Wardah Tembung. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII-1, VIII-2, VIII-3 dengan keseluruhan 88 siswa dengan teknik sampel menggunakan teknik *cluster random sampling* yaitu kelas VIII-2 dengan jumlah 26 siswa sebagai kelas pengamatan hasil karya. Adapun instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Tes yang dimaksud disini adalah tes praktik menggambar sketsa dan juga tes praktik menggambar ilustrasi komik.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Hasil

Hasil penelitian 1 secara umum dalam menggambar sketsa siswa kelas VIII-2 MTs Swasta Al-Wardah dengan jumlah nilai 1793 dan nilai rata – rata = 68,96. Sketsa yang baik adalah gambar yang mampu mewakili suatu objek dengan garis yang natural, memiliki ketepatan bentuk dan kerapian kertas gambar.

Hasil penelitian 2 secara umum menggambar ilustrasi komik kelas VIII-2 MTs Swasta Al-Wardah dengan jumlah nilai 1885 dan nilai rata-rata 72,5. Ilustrasi komik yang baik adalah gambar dengan desain karakter tokoh yang tepat, ketepatan dalam menempatkan balon dan pembatas panil, pemberian cahaya gelap terang, dan hasil gambar selesai dengan baik.

2) Pembahasan

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data yang digunakan menggunakan uji liliefors. Uji normalitas

dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Uji Normalitas

No	Kelompok data	Lo	L tabel	Hasil uji	kesimpulan
1.	Gambar sketsa	0,168	0,173	Lo>L tabel	Normal
2.	Gambar ilustrasi komik	0,159	0,173	Lo>L tabel	Normal

Dari tabel diatas dapat dilihat nilai Lo dari semua kelompok data > L tabel. Pada kelompok data gambar bentuk diperoleh $0,168 > 0,173$ maka dapat disimpulkan bahwa data gambar sketsa adalah berdistribusi normal. Pada kelompok data gambar ilustrasi komik diperoleh $0,159 > 0,173$ maka dapat disimpulkan bahwa data gambar ilustrasi komik berdistribusi normal.

2. Uji Linieritas

Uji linieritas dan signifikan menggunakan metode kuadrat kecil oleh sebab pada metode kuadrat terkecil masih harus dilanjutkan dengan analisis of varians (ANOVA) dengan tujuan untuk menghasilkan hasil yang lebih teliti dan dapat dipertanggung jawabkan. Dari pengujian uji linieritas Y atas X diperoleh persamaan regresi sederhana Y atas X oleh $Y = 20,90 + 0,74X$. Ringkasan hasil uji keberartian persamaan regresi Y atas X dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2 Uji Linearitas Dan Keberartian Persamaan Regresi

Sumber variasi	Dk	JK	KT	F	F tabel
Regresi (a)	1	136.662,5	136.662,5		
Regresi (a b)	1	66,97	66,97	31,44	4,22
Residu	24	51,15	2,13		
Jumlah	26	136.780,62			

Dari tabel diperoleh $F_{hitung} = 31,44$. Dari daftar distribusi F diperoleh $F_{tabel} = 4,22$ dengan dk pembilang = 1, dk penyebut = 24 dan $\alpha = 0,05$. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa persamaan regresi $Y = 20,90 + 0,74X$ adalah berarti pada taraf nyata $\alpha = 0,05$.

Tabel 4.3 Uji Linearitas Dan Keberartian Persamaan Regresi

Sumber variasi	DK	JK	KT	F	F tabel
Tuna cocok	6	39,92	6,65	0,84	2,66
Kekeliruan	18	11,23	2,21		

Dari tabel diperoleh $F_{hitung} = 0,84$. Dari daftar distribusi F diperoleh $F_{tabel} = 2,66$ dengan dk pembilang = 6, dk penyebut = 18 dan $\alpha = 0,05$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa persamaan regresi $Y = 20,90 + 0,74X$ adalah linier pada taraf nyata $\alpha = 0,05$.

3. Uji Korelasi

a. Besar hubungan

Besar hubungan antara kemampuan bersketsa dengan kemampuan menggambar ilustrasi komik diperoleh $r_{hitung} = 0,768$ berkriteria tinggi. Bila menggunakan tabel *product moment* maka untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan $n = 26$ kriterianya adalah 0,388, maka diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ berkorelasi tinggi.

b. Besar sumbangan

Besar sumbangan (kontribusi) antara kemampuan bersketsa dengan kemampuan menggambar ilustrasi komik diperoleh $r^2 = 59\%$ artinya bahwa kemampuan bersketsa (X) memberi kontribusi pada menggambar ilustrasi komik (Y) rata-rata 59%, sisanya 41% ditentukan oleh faktor lain atau variabel lain.

c. Uji signifikan

Signifikansi hubungan kemampuan bersketsa dengan kemampuan menggambar ilustrasi komik diperoleh $t_{hit} 5,868 > t_{tab} 2,064$, Maka dapat disimpulkan antara kemampuan bersketsa (X) dengan kemampuan menggambar ilustrasi komik (Y) memiliki hubungan yang sangat berarti.

4. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh besar hubungan antara kemampuan bersketsa dengan kemampuan ilustrasi komik diperoleh $r_{hitung} = 0,768$ berkriteria tinggi.

Besar sumbangan (kontribusi) antara kemampuan bersketsa dengan kemampuan ilustrasi komik diperoleh $r^2 = 59\%$ artinya bahwa kemampuan bersketsa (X) memberi kontribusi pada menggambar ilustrasi komik (Y) rata-rata 59%, sisanya 41% ditentukan oleh faktor lain atau variabel lain.

Signifikansi hubungan antara kemampuan bersketsa dengan kemampuan menggambar ilustrasi komik diperoleh $t_{hitung} 5,868$ untuk $Dk=n-k-1= 24$ $\alpha = 0,05$ $t_{tabel} 2,064$, ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,868 > 2,064$) artinya antara variabel X dengan Y memiliki hubungan yang signifikan atau yang berarti memberikan kontribusi pada kemampuan menggambar ilustrasi komik memiliki hubungan yang signifikan atau berarti.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

1) Kesimpulan

Terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan bersketsa dan menggambar ilustrasi komik. Besar hubungan antara kemampuan bersketsa dan menggambar ilustrasi komik yaitu 0,768. Besar sumbangan (kontribusi) antara kemampuan bersketsa dan menggambar ilustrasi komik yaitu sebesar 59%, sehingga besar sumbangan kemampuan bersketsa dan menggambar ilustrasi komik memberikan dampak yang positif.

2) Saran

- a. Bagi pihak sekolah Perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan guru dalam menggunakan strategi pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran, sehingga penyampaian materi dapat berjalan lancar dan siswa dapat memahaminya.
- b. Bagi guru diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan pemahamannya dalam pembelajaran seni budaya khususnya bidang seni rupa, serta kemampuan menggunakan metode dan media pengajaran dalam pembelajaran di kelas untuk kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

REFERENSI

- Ambarwati. (2022). *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual untuk SMK/MAK Kelas X : Sketsa Dan Ilustrasi*. Jakarta : Kemendikbud.
- Brillio. (2018). *Gambar komik strip*. Retrieved from: <https://www.brillio.net/ngakak/30-komik-strip-absurd-ini-bisa-bikin-kamu-cekikikan-terus-181106s.html>.
- Direktorat Pembinaan SMP. (2017). *Panduan Penilaian Oleh Pendidikan Satuan Ajar*. Jakarta : Kemendikbud.
- Endro, M. (2018). *Teknik Dasar Menggambar Bentuk*. Bandung : Penerbit ANDI
- Factur, R. (2024). *Pengaruh Materi Menggambar Sketsa Terhadap Materi Menggambar Ilustrasi Kartun Siswa Kelas VIII SMPN 2 Taman*, 12(1), 135- 142
- Gardner, H. (1983). *Frames Of Mind : The Theory Of Muliple Inteligences*, New York : Basic Books
- Judge A Timothy dan Stephen. R. (2006). *Budaya Organisasi*. Jakarta : Salemba Empat.
- Kadir, A & Hasnawati. (2020). *Pembelajaran Menggambar Komik Pada Siswa Kelas VIII 2 Smp Negeri 13 Makassar*, 1(2), 1-15
- Kismiaji. (2018). *Sketsa*. Retrived from: <https://kismimedia.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/10/sketsa-desain-grafis.pdf>.

- McCloud. (2001). *Understanding comics*. Jakarta : Penerbit KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)
- Pixabay. (2014). *Gambar komik dan kartun*. Diakses pada 25 juni 2024, dari <https://pixabay.com/id/images/search/komik/>.
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi*. Makassar : Badan Penerbit UMN
- Sembiring, D. (2014). *Wawasan Seni*. Medan UNIMED PRESS.
- Sugito., et al, (2020). *Statistik Pendidikan*. Medan: UNIMED PRESS.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&B*. Yogyakarta: ALFABETA.
- Suryana, J. (2022). *Tinjauan Seni Rupa*. Yogyakarta : GRAHA ILMU Wang, Thomas C. 1996. *Sketsa Pensil*. Jakarta : Erlangga.
- Wardana., et al. (2015). *Hubungan Kemampuan Menggambar Ilustrasi Manual Dengan Kemampuan Menggambar Ilustrasi Digital*, 63(3), 43-51