

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latarbelakang Masalah

Seni budaya adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan pada Sekolah Menengah Atas (SMA). Adapun tujuannya adalah untuk dapat melatih kemampuan berpikir siswa serta dapat berbuat kreatif yang ditunjukkan dengan terwujudnya hasil karya, sehingga terbentuknya sikap dan mental kreatif, berani mencoba, mencipta, dan percaya diri.

Sebagai bagian dari kurikulum 2013, pembelajaran seni budaya mencakup studi ragam dan makna karya seni budaya untuk mengasah kompetensi pengetahuan, praktik berkarya seni budaya untuk mengasah kompetensi keterampilan, dan pembentukan sikap apresiasi terhadap seni budaya sebagai hasil akhir dari studi dan praktik seni budaya. Pembelajarannya dirancang berbasis aktivitas dalam sejumlah ranah seni budaya, yaitu seni rupa, seni tari, seni musik, dan seni teater. (Kurikulum 2013, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan : 2014)

Di dalam pembelajaran seni rupa terdapat seni kerajinan dimana seni kerajinan adalah suatu bentuk karya seni yang merupakan warisan budaya leluhur yang berangkat dan berkembang dari seni yang dibuat oleh tangan manusia untuk kebutuhan dan fungsi sehari – hari.

Pada pelajaran seni rupa, siswa diperkenalkan berbagai macam media, alat dan bahan untuk dapat menghasilkan karya seni. Karya yang dihasilkan tidak harus selalu berbentuk dua dimensi seperti gambar atau lukisan, namun bisa berbentuk tiga dimensi. Siswa perlu mengetahui media, alat dan bahan apa yang mungkin dapat dijadikan karya seni misalnya, bahan-bahan yang berasal dari alam seperti daun kering, biji-bijian, kulit, dan lain sebagainya. Untuk menghasilkan sebuah karya seni, dibutuhkan ide kreatif dari siswa tersebut.

Kenyataannya di lapangan, khususnya dalam mata pelajaran Seni Budaya kegiatan pembelajaran masih dilakukan secara klasikal. Ketersediaan jam pelajaran masih kurang sehingga dalam praktek berkarya Seni Rupa siswa tidak maksimal. Pembelajaran belum efektif dan efisien sesuai dengan karakteristik pembelajaran Seni Rupa yaitu bersifat kreatif. Rendahnya penguasaan kemampuan dan keterampilan dasar merupakan masalah yang harus mendapat perhatian karena merupakan awal untuk berkarya.

(Wawancara awal, 2 Desember 2017 dengan guru Seni Budaya di SMA Negeri 1 Tanjung Tiram Kabupaten Batubara; Hanifah) yang mengatakan :

Hasil belajar siswa dalam membuat karya tiga dimensi jika dilihat dari Prinsip Seni Rupa, dari siswa kelas X PMS(peminat matematika sains) belum semua mampu memenuhi KKM, yakni dengan nilai rata-rata 65 padahal KKM 70. Padahal guru sudah mengajar sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pada praktek penciptaannya sebagian siswa belum memiliki keterampilan dan minat dalam berkarya seni rupa, juga tidak menguasai Prinsip Seni Rupa untuk membuat karya tiga dimensi dengan menggunakan cangkang kerang.

Pada dasarnya pengetahuan siswa tentang berkarya masih dapat dikatakan umum, seperti membuat karya dari cangkang kerang yang bertemakan bunga atau tempat makanan dengan pemakaian warna alami atau warna buatan. Tetapi Pengetahuan siswa dalam pengolahan gradasi, kesatuan, maupun kerapian sangat kurang. Hal ini dapat dilihat dari sebagian karya siswa yang terlihat tidak rapi. Sehingga karya kurang menarik karena siswa belum bisa memadukan Prinsip Seni Rupa di dalam pembuatan kerajinan cangkang kerang.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai kerajinan tangan berbahan cangkang kerang dengan judul. “ **Analisis Kerajinan Cangkang Kerang Pada Karya Siswa Kelas X PMS (Peminat Matematika Sains) SMA N 1 Tanjung Tiram Kabupaten Batu Bara Ditinjau Dari Prinsip-Prinsip Seni Rupa**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil Belajar siswa kelas X PMS dalam membuat karya kerajinan tangan berbahan cangkang kerang jika dilihat dari prinsip-prinsip seni rupa belum semua mampu memenuhi KKM.
2. Sebagian siswa kelas X PMS SMA Negeri 1 Tanjung Tiram belum memiliki keterampilan dan minat dalam berkarya seni rupa.
3. Pengetahuan siswa kelas X PMS SMA Negeri 1 Tanjung Tiram dalam membuat kerajinan cangkang kerang belum kreatif.
4. Pengetahuan siswa kelas X PMS SMA Negeri 1 Tanjung Tiram dalam menerapkan prinsip-prinsip seni rupa untuk membuat karya kerajinan cangkang kerang sangat kurang.
5. Karya kerajinan tangan berbahan cangkang kerang siswa kelas X PMS SMA Negeri 1 Tanjung Tiram kurang menarik karena siswa belum bisa memadukan prinsip seni rupa di dalam pembuatan kerajinan cangkang kerang.

C. Batasan Masalah

Dari beberapa identifikasi masalah di atas penulis membuat batasan atau fokus masalah hanya pada :

1. Pengetahuan siswa kelas X PMS SMA Negeri 1 Tanjung Tiram dalam menerapkan prinsip-prinsip seni rupa untuk membuat kerajinan cangkang kerang sangat kurang.
2. Tinjauan terhadap hasil kerajinan cangkang kerang siswa kelas X PMS SMA Negeri 1 Tanjung Tiram dibatasi pada prinsip seni rupa yaitu aspek kesatuan, keselarasan, proporsi, irama, dan keseimbangan.

D. Rumusan Masalah

Untuk lebih memfokuskan dan memusatkan masalah dalam penelitian maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan siswa kelas X PMS SMA Negeri 1 Tanjung Tiram dalam menerapkan prinsip-prinsip seni rupa untuk membuat kerajinan cangkang kerang?
2. Bagaimanakah hasil kerajinan cangkang kerang siswa kelas X PMS SMA Negeri 1 Tanjung Tiram apabila ditinjau dari unsur seni rupa khususnya dalam aspek kesatuan, keselarasan, proporsi, irama dan keseimbangan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas X PMS SMA Negeri 1 Tanjung Tiram dalam menerapkan prinsip-prinsip seni rupa untuk membuat kerajinan cangkang kerang.
2. Untuk mengetahui kerajinan cangkang kerang siswa kelas X PMS SMA Negeri 1 Tanjung Tiram apabila ditinjau dari prinsip seni rupa khususnya dalam aspek kesatuan, keselarasan, proporsi, irama dan keseimbangan.

E. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian tentu memiliki manfaat bagi penulis maupun pembaca.

Adapun manfaat penelitian:

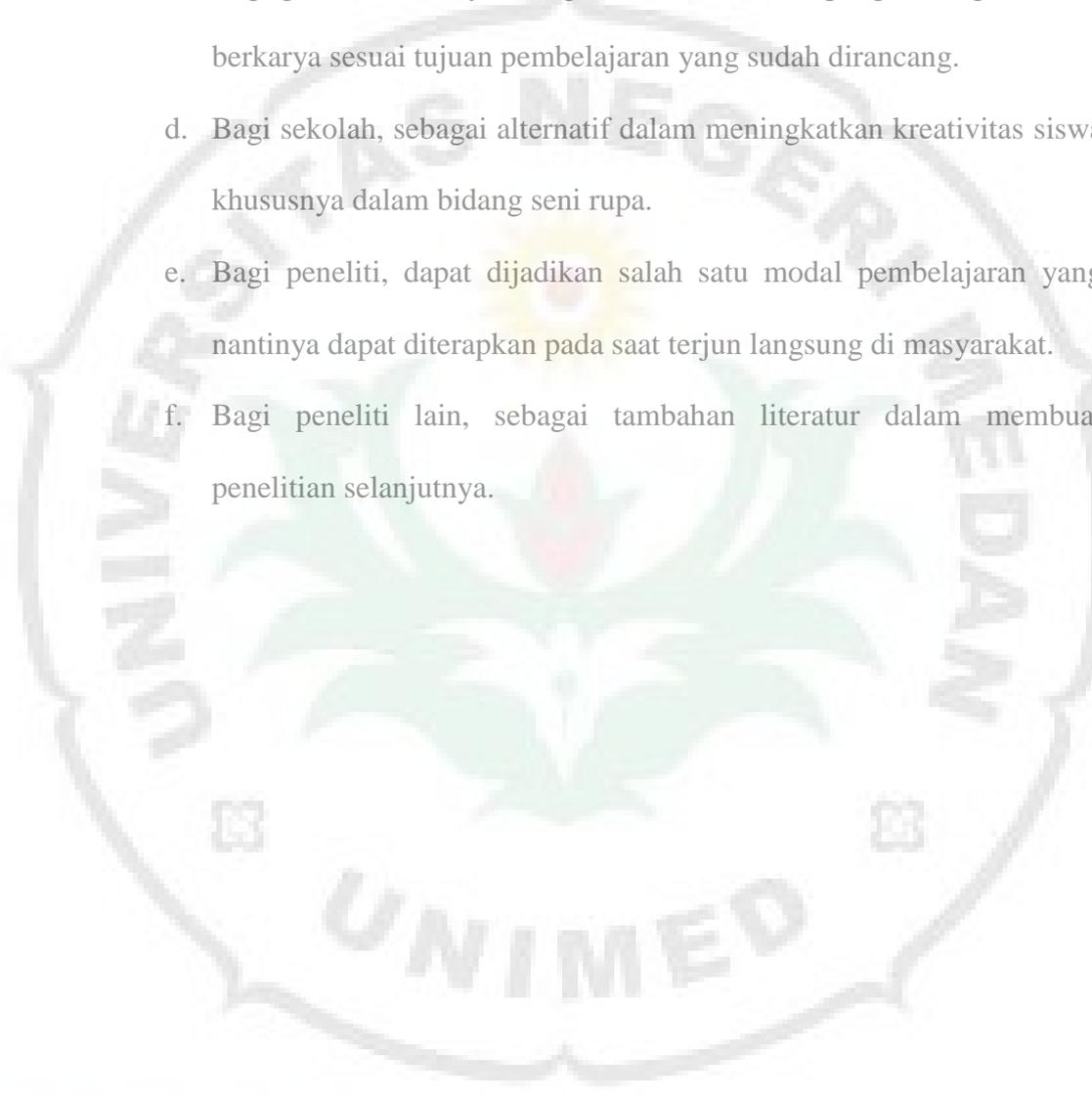
1. Manfaat teoritis

- a. Sebagai bahan pengembangan wawasan pengetahuan tentang produk seni rupa tiga dimensi khususnya membuat kerajinan cangkang kerang.
- b. Sebagai salah satu referensi bagi pembaca dalam memperkaya pengetahuan kesenirupaan tiga dimensi.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa untuk memperluas pengetahuan tentang membuat karya seni khususnya kerajinan cangkang kerang.
- b. Bagi guru seni budaya, penelitian ini dapat dijadikan peningkatan kualitas pembelajaran siswa, khususnya dalam topik kerajinan cangkang kerang.

- c. Bagi guru seni budaya sebagai salah satu acuan pengembangan dalam berkarya sesuai tujuan pembelajaran yang sudah dirancang.
- d. Bagi sekolah, sebagai alternatif dalam meningkatkan kreativitas siswa khususnya dalam bidang seni rupa.
- e. Bagi peneliti, dapat dijadikan salah satu modal pembelajaran yang nantinya dapat diterapkan pada saat terjun langsung di masyarakat.
- f. Bagi peneliti lain, sebagai tambahan literatur dalam membuat penelitian selanjutnya.



THE
Character Building
UNIVERSITY