

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mengacu pada Silabus Kurikulum 2013 SMA/SMK tentang Seni Budaya yang berperan penting dalam perkembangan dan kebutuhan siswa karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan. Pembelajaran Seni Budaya dilakukan dengan memberikan pengalaman estetik yang mencakup konsepsi, apresiasi, kreasi dan koneksi. Keempat hal tersebut selaras dengan Kompetensi Inti yang ada pada Kurikulum 2013. Begitu pula pembagian seni yang diuraikan oleh Oswald Kulpe dan dengan perkembangannya yang terjadi pada masa sekarang saling berkaitan, maka di bawah ini disajikan jenis-jenis karya seni yang dikelompokkan pada seni rupa, seni musik (suara), seni tari, seni drama berdasarkan periode faham atau kepercayaan, dan aliran atau sikap (E dan Sundaryati, 1991: 8). Dari pembagian seni tersebut maka penulis akan membahas tentang seni rupa. Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata (visual) dan dirasakan dengan rabaan. Hakekat karya seni rupa adalah ungkapan gagasan, Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika. Karya seni rupa terbagi dalam 2 bentuk yaitu 2D dan 3D, karya seni rupa 2 dimensi yaitu karya seni yang hanya dapat dilihat dari satu sisi, sedangkan karya seni rupa 3 dimensi yaitu karya seni yang dapat dilihat dari berbagai sisi sudut pandang. Seni rupa dibedakan ke dalam dua kategori, yaitu seni

rupa murni dan seni terapan. Seni rupa murni mengacu kepada karya-karya yang hanya untuk tujuan pemuasan eksresi pribadi, sementara seni rupa terapan lebih menitikberatkan fungsi dan kemudahan produksi. Seni rupa terapan atau dalam bahasa Inggris disebut *applied art* ini, secara sederhana adalah seni rupa yang memiliki kegunaan secara praktis dalam kehidupan sehari-hari manusia. Seni rupa terapan bukan berarti hanya memiliki kegunaan praktis saja tapi tidak memiliki keindahan, justru dalam seni rupa terapan, unsur seni masih tetap ada dan juga memiliki unsur keindahan. Maka seni rupa terapan adalah seni rupa yang memiliki kegunaan praktis dan juga memiliki keindahan yang dapat dinikmati oleh manusia, contohnya, topeng yang selain dapat digunakan, topeng juga berfungsi sebagai benda pajangan dalam suatu ruangan.

Topeng adalah suatu benda untuk penutup wajah (dari kayu, kertas, dan lain sebagainya) yang menyerupai wajah orang, hewan, dan lain sebagainya. Topeng merupakan tiruan wajah manusia atau binatang yang digayakan, biasa dipakai untuk menutup wajah seseorang dalam upacara religi lalu dizaman selanjutnya digunakan untuk seni pertunjukan untuk menunjukkan karakter tokoh seseorang.

Kemudian pada perkembangannya masyarakat di jaman selanjutnya, seni topeng berkembang menjadi permainan anak-anak. Semula untuk membuat topeng sejenis itu anak-anak hanya mencoretkan langsung pada wajah anak-anak yang lain. Perkembangan selanjutnya coret-coret dipindahkan pada bentuk lain. Misalnya pada tempurung kelapa, kayu dan sebagainya. Kemudian selanjutnya pada corak topeng banyak kelihatan unsur bentuk, goresan-goresan maupun unsur warna.

Seiring berjalannya waktu perkembangan seni topeng menjadi materi mata pelajaran seni rupa disekolah yang bentuknya masuk kedalam karya seni rupa 3D, Adapun tujuan pendidikan seni rupa khususnya materi seni topeng bagi anak yaitu untuk meningkatkan kreatifitas, keterampilan, yang kemudian membangkitkan jiwa anak untuk lebih aktif, dan berani berekspresi serta memiliki jiwa yang percaya diri. Dalam hal ini mencoba dan mencipta lalu menghargai karya seni dari berbagai bahan.

Seperti yang kita ketahui banyaknya bahan bekas yang terdapat di sekitar kita, mulai dari plastik, kayu, besi, kertas dan lain sebagainya. Dari beberapa bahan tersebut contohnya kertas yang banyak terdapat di sekeliling kita yang dapat diolah menjadi benda bermanfaat, maka dari itu penulis akan mencoba memanfaatkan kertas bekas tersebut menjadi produk yang bermanfaat dan bernilai seni yaitu topeng.

Berdasarkan wawancara penulis dengan guru seni budaya dan pengamatan penulis pada hasil belajar siswa kelas XII di SMK Kesehatan Haji Sumatera Utara, maka terlihat dari hasil ujian formatif seni rupa siswa masih sangat kurang, dan dilihat dari kegiatan sehari-hari tampak siswa kurang menyukai pelajaran seni budaya khususnya seni rupa, karena pembelajaran hanya terfokus pada teori dan materi tentang 2D saja, jarang sekali mempelajari atau praktek materi 3D, karena guru seni budaya disekolah tersebut bukan guru dari jurusan seni, oleh karena itu penulis dapat menyimpulkan bahwa siswa belum mengetahui materi pembuatan topeng, bahan membuat topeng, serta teknik membuat topeng. Maka dengan demikian penulis akan mencoba mengajak siswa untuk berbagi pengetahuan yang bertujuan memberikan pengalaman estetik yang mencakup konsepsi, apresiasi, kreasi dan koneksi bagi siswa,

sesuai dengan Kompetensi Inti pada Kurikulum 2013. Maka berdasarkan kesepakatan dan kerja sama penulis dengan guru seni budaya, penulis melakukan penelitian di sekolah tersebut.

Dengan demikian masalah tersebut menjadi poin utama dari penelitian ini. Selanjutnya penelitian ini diberi judul “**Analisis Pembuatan Topeng Berbahan Kertas Siswa Kelas XII SMK Kesehatan Haji Sumatera Utara Ditinjau Dari Bahan Dan Teknik Pembuatan T.A 2018/2019**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka berikut disimpulkan beberapa identifikasi masalah dalam penelitian ini:

1. Pengetahuan siswa kelas XII SMK. KHSU terhadap materi tentang 3D khususnya topeng jika di lihat dari hasil ujian formatif belum semua mampu dalam memenuhi KKM.
2. Pengetahuan siswa kelas XII SMK. KHSU masih sangat kurang dalam praktek membuat karya 3D khususnya topeng
3. Pemanfaatan bahan bekas dalam berkarya 3D siswa kelas XII SMK. KHSU masih sangat kurang.
4. Pengetahuan alat dan bahan kertas bekas dalam berkarya seni topeng sangat kurang.
5. Pengetahuan dalam teknik berkarya seni topeng masih sangat kurang.
6. Pengetahuan dalam proses berkarya seni topeng masih sangat kurang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah di atas, maka penulis membuat batasan masalah agar masalah lebih focus yaitu pada masalah pemanfaatan bahan kertas bekas dalam berkarya seni 3D siswa kelas XII SMK. KHSU, alat dan bahan membuat topeng dari kertas, dan teknik pembuatan topeng dari bahan kertas.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pemanfaatan bahan kertas bekas menjadi karya seni 3D?
2. Apa saja alat dan bahan dalam pembuatan karya topeng dari bahan kertas?
3. Bagaimana teknik pembuatan topeng dari bahan kertas?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pemanfaatan bahan kertas bekas menjadi karya seni 3D.
2. Untuk mengetahui alat dan bahan dalam membuat karya seni topeng kertas.
3. Untuk mengetahui teknik pembuatan topeng dari bahan kertas.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain, yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai bahan pengembangan ilmu pengetahuan tentang produk seni rupa tiga dimensi khususnya karya seni topeng.

- b. Bagi Institusi sebagai salah satu referensi bagi pembaca dalam memperkaya pengetahuan kesenirupaan tiga dimensi.
- c. Bagi sekolah sebagai bahan pemikiran untuk pengembangan efektivitas dan efisiensi pembelajaran seni budaya dalam bentuk penelitian yang lebih lanjut.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa untuk memperluas pengetahuan tentang membuat karya seni rupa tiga dimensi khususnya seni topeng.
- b. Bagi guru seni budaya sebagai salah satu acuan pengembangan dalam berkarya sesuai tujuan pembelajaran yang telah dirancang.
- c. Bagi sekolah sebagai alternatif dalam meningkatkan kreativitas siswa khususnya dalam bidang seni rupa.
- d. Bagi peneliti, dapat dijadikan salah satu modal pembelajaran yang nantinya dapat diterapkan pada saat terjun langsung dimasyarakat.
- e. Bagi peneliti lain, sebagai tambahan literatur dalam membuat penelitian selanjutnya.