

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seni Budaya dalam Kurikulum 2013 dirumuskan untuk mencakup sekaligus studi karya seni budaya untuk mengasah kompetensi pengetahuan, baik dari karya maupun nilai yang terkandung di dalamnya, praktik berkarya seni budaya untuk mengasah kompetensi keterampilan, dan pembentukan sikap apresiasi terhadap seni budaya sebagai hasil akhir dari studi dan praktik karya seni budaya. Sesuai dengan pendekatan yang digunakan dalam Kurikulum 2013, siswa diajak menjadi berani untuk mencari sumber belajar lain yang tersedia dan terbentang luas di sekitarnya. Peran guru dalam meningkatkan dan menyesuaikan daya serap siswa dengan ketersediaan kegiatan sesuai kurikulum. Guru dapat memperkayanya dengan kreasi dalam bentuk kegiatan-kegiatan lain yang sesuai dan relevan yang bersumber dari lingkungan sosial dan alam.

Seni rupa dalam kurikulum 2013, mengarahkan siswa untuk mengenal keanekaragaman kekayaan alam dan budaya Indonesia sebagai sumber inspirasi dalam karya seni dengan menggunakan berbagai macam teknik dan bahan. Karya seni rupa dua dimensi seperti menggambar flora, fauna, dan benda alam, menggambar ragam hias dan menggambar ilustrasi adalah materi dalam pembelajaran seni rupa di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Karya Seni rupa dua dimensi adalah karya seni rupa yang dibatasi dua sisi saja, yaitu sisi panjang dan lebar, dan hanya bisa dilihat satu arah, Seni rupa dua dimensi terdiri dari menggambar, melukis, dan mencetak.

Dalam pendidikan seni rupa, aktivitas pembelajaran mencetak merupakan kegiatan yang memiliki peranan penting bagi pengembangan kepribadian anak yang berkenaan dengan kreativitas dan imajinasi serta inovasi dalam rangka menciptakan karya-karya baru yang bebas. **Mencetak** adalah membuat sesuatu melalui proses cetak dengan tujuan agar menghasilkan bentuk yang sama dalam jumlah yang banyak dengan satu pola cetakan yang prosesnya memindahkan gambar dari acuan cetak ke bidang cetak dan hasilnya disebut sebagai cetakan.

Dari uraian di atas terdapat permasalahan dalam pembelajaran karya seni rupa dua dimensi khususnya dengan teknik cetak tinggi di antaranya siswa kurang memperoleh pengetahuan dalam mempelajari seni grafis cetak tinggi baik teori maupun praktek sebagai salah satu teknik pembuatan karya seni rupa dua dimensi, Hal ini disebabkan karena siswa belum menumbuhkan keterampilan membuat karya seni rupa dua dimensi dengan kreasi bentuk kegiatan lain seperti pemanfaatan barang-barang bekas dan diwujudkan dengan teknik cetak tinggi. Permasalahan lainnya adalah ketersediaan alokasi waktu pembelajaran dengan proses mencetak tidak memadai karena dalam mencetak banyak langkah-langkah yang harus dikerjakan di antaranya mencukil pada acuan, mencukil adalah proses terpenting dalam pembentukan pola desain yang sudah digambar dan dipindahkan ke atas acuan untuk dicukil dengan pahat dan pisau cukil agar menghasilkan permukaan yang tinggi dan permukaan yang rendah, dalam hal ini mencukil membutuhkan waktu yang sangat lama, maka dari itu bahan dan alat

yang digunakan untuk mencetak sebagai hasil karya seni rupa dua dimensi harus bervariasi.

Sesuai dengan pendekatan yang digunakan dalam Kurikulum 2013 yaitu Guru dapat memperkayanya dengan kreasi dalam bentuk kegiatan-kegiatan lain yang sesuai dan relevan yang bersumber dari lingkungan sosial dan alam. Kegiatan dalam mengenal keanekaragaman kekayaan alam seperti flora dan fauna sebagai bentuk karya seni rupa dua dimensi dapat diperkenalkan dalam bentuk eksperimen dikelas VII sesuai tujuan pembelajaran kurikulum 2013. Perkenalan tersebut melalui kegiatan pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan memanfaatkan botol bekas sebagai media cetak. Pemanfaatan botol bekas sebagai media cetak merupakan kegiatan pendekatan lingkungan yaitu suatu pendekatan pembelajaran yang berusaha untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui pendayagunaan lingkungan sebagai sumber belajar. Pendekatan ini termasuk pendekatan lingkungan alam karena memanfaatkan barang bekas sebagai media dalam pembelajaran dapat membantu mengurangi limbah barang bekas plastik dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memanfaatkan botol bekas sebagai media cetak maka siswa tidak perlu lagi mencukil dengan pisau dan pahat cukil dan waktu pembelajaran yang tersedia untuk praktikum juga sangat cukup, dengan memanfaatkan botol bekas sebagai media cetak siswa tidak perlu membuat desain lagi sebagai pola cetakkan, karena botol bekas yang digunakan adalah botol bekas yang memiliki permukaan yang tinggi dan memiliki motif pada alasnya dan motif yang dihasilkan dari cetakkan botol bekas dapat berupa bentuk flora dan fauna. Dengan demikian siswa dapat belajar mengenal flora dan fauna sebagai inspirasi

karya seni rupa dua dimensi dengan pemanfaatan botol bekas sebagai media cetak tinggi.

Maka dari itu peneliti mengambil judul “Analisis Karya Seni Rupa Dua Dimensi Dengan Pemanfaatan Botol Bekas Sebagai Media Cetak Tinggi Di Kelas VII SMP Negeri 4 Kota Binjai Tahun Ajaran 2014/2015”

B. Identifikasi Masalah

Penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa kurang memperoleh pengetahuan teori dan praktikum cetak tinggi sebagai salah satu teknik pembuatan karya seni rupa dua dimensi.
2. Siswa belum menumbuhkan keterampilan membuat karya seni rupa dua dimensi dengan pemanfaatan barang-barang bekas dan diwujudkan dengan teknik cetak tinggi.
3. Alokasi waktu pembelajaran yang ada untuk proses mencetak tidak memadai, Bahan dan alat yang digunakan untuk seni rupa dua dimensi kurang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Masalah yang hendak diteliti, dibatasi dengan Analisis Karya Seni Rupa Dua Dimensi Dengan Pemanfaatan Botol Bekas Sebagai Media Cetak Tinggi Di Kelas VII SMP Negeri 4 Kota Binjai Tahun Ajaran 2014/2015. Pemanfaatan botol bekas yang dimaksud adalah botol sebagai media cetak tinggi dengan menggunakan Permukaan alas dari botol bekas sebagai motif cetakan flora dan fauna di atas bidang kertas sebagai wujud karya seni rupa dua dimensi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara siswa mengerjakan karya seni rupa dua dimensi dengan menggunakan botol bekas sebagai media cetak tinggi dengan menghasilkan motif flora dan fauna ?
2. Apakah hasil cetakan motif flora dan fauna di bidang kertas sesuai dengan motif yang ada pada alas botol yang dijadikan sebagai media cetak tinggi dalam bentuk hasil karya seni rupa dua dimensi ?
3. Bagaimana hasil pembelajaran karya seni rupa dua dimensi dengan menggunakan botol bekas sebagai media cetak tinggi dengan menghasilkan motif flora dan fauna ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui cara siswa mengerjakan karya seni rupa dua dimensi dengan menggunakan botol bekas sebagai media cetak tinggi dengan menghasilkan motif flora dan fauna di kelas VII SMP Negeri 4 Kota Binjai Tahun Ajaran 2014-2015.
2. Untuk mengetahui kesesuaian hasil cetakan dengan motif flora dan fauna di bidang kertas dengan motif yang ada pada alas botol yang dijadikan sebagai media cetak tinggi dalam bentuk hasil karya seni rupa dua dimensi.

3. Untuk mendeskripsikan hasil pembelajaran karya seni rupa dua dimensi dengan menggunakan botol bekas sebagai media cetak tinggi dengan menghasilkan motif flora dan fauna di kelas VII SMP Negeri 4 Kota Binjai Tahun Ajaran 2014-2015.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini antara lain :

1. Bagi siswa, botol bekas sebagai media cetak tinggi dapat dijadikan acuan untuk menumbuhkan keterampilan dalam membuat karya seni rupa dua dimensi dalam mengenal flora dan fauna dengan pemanfaatan barang-barang bekas yang diwujudkan dengan teknik cetak tinggi.
2. Bagi Guru, penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar, dan mengukur keberhasilannya dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, serta memperluas wawasan tentang penggunaan media sederhana guna meningkatkan hasil belajar. dan menimbulkan tingkat kesadaran serta pola pikir guru untuk mendorong dan memotivasi siswa dalam memanfaatkan barang bekas sebagai media dalam pembelajaran.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi sebagai masukan atau evaluasi guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah.