

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran dan berpengaruh positif terhadap segala bidang kehidupan dan perkembangan manusia dengan berbagai aspek kepribadiannya. Pengaruh pendidikan dapat dilihat dan dirasakan secara langsung dalam perkembangan serta kehidupan bermasyarakat, kehidupan kelompok, dan kehidupan setiap individu.

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik dan buruknya pribadi manusia serta meningkatkan sumber daya manusia. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Berkaitan dengan perubahan kurikulum, berbagai pihak menganalisis dan melihat perlunya diterapkan kurikulum berbasis kompetensi sekaligus berbasis karakter, yang dapat membekali peserta didik dengan berbagai sikap dan kemampuan yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman dan tuntutan teknologi yaitu kurikulum 2013.

SMP Negeri 1 Kutabuluh adalah salah satu sekolah yang menerapkan kurikulum 2013 yang bertujuan untuk menuntut siswa memiliki kemampuan dalam mengenal

dan merancang karya seni rupa. Salah satu mata pelajaran yang menerapkan kurikulum 2013 yaitu mata pelajaran prakarya. Mata pelajaran prakarya terdiri dari aspek Kerajinan, Rekayasa, Budidaya dan Pengolahan. Dasar pembelajaran prakarya yang berbasis budaya ini diharapkan dapat menumbuhkan nilai kearifan lokal dan nilai “jati diri” sehingga tumbuh semangat kemandirian kewirausahaan dan sekaligus kesediaan melestarikan potensi dan nilai-nilai kearifan lokal.

Pokok bahasan dalam buku kelas VII SMP /MTs ini meliputi: Kerajinan dari bahan alami dan buatan, rekayasa alat penjernih air dan produk sederhana dengan teknologi mekanik, budidaya tanaman sayuran dan tanaman obat, pengolahan pangan minuman segar, minuman kesehatan, dan makanan cepat saji dari buah dan sayuran, serta pengolahan non pangan dari hasil samping bahan pangan nabati menjadi bahan dasar kerajinan. (<http://www.salamedukasi.com/2014/08/materi-pelajaran-prakarya-smp-mts-kelas.html>)

Tujuan pembelajaran prakarya di Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah untuk menambahkan wawasan dari siswa dalam hal mengasah kekreatifan dan memplajari kerajinan Indonesia. Jika dijabarkan Tujuan pembelajaran prakarya di SMP adalah:

1. Memfasilitasi peserta didik mampu berekspresi kreatif melalui keterampilan teknik berkarya berbasis teknologi tepat guna dan seni, baik tradisional maupun modern, serta alami maupun artifisial.
2. Melatih keterampilan mencipta karya berbasis estetis, ergonomis, ekosistem dan teknologis melalui pembelajaran kemampuan mencipta, merekonstruksi dan

menyajikan secara oral dan produk karya seni yang teknologis dan ataupun teknologi yang berbasis seni (ergonomis).

3. Membina peserta didik yang kritis terhadap kemajuan seni dan teknologis serta mampu memanfaatkan karya kearifan lokal sebagai dasar pengembangan pribadi yang berkarakter Indonesia, cerdas dan humanis.
4. Melatih memanfaatkan media dan bahan berkarya seni dan teknologi melalui prinsip ergonomis, higienis, tepat-cekat-cepat, ekosistemik dan metakognitif.
5. Menghasilkan karya jadi maupun apresiatif yang siap dimanfaatkan dalam kehidupan, maupun bersifat wawasan dan landasan pengembangan apropriatif terhadap teknologi terbaru dan teknologi kearifan lokal yang mendasarkan pada pemikiran efisiensi berupa ekosistem, dan marketable berupa keindahan dan mass production. (<http://silabus.org/silabus-dan-rpp-mapel-prakarya-smp/>)

Berdasarkan keempat aspek dalam mata pelajaran prakarya tersebut, akan diambil salah satu pokok bahasan yaitu kerajinan. Istilah “kerajinan” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata “rajin” yang mengandung pengertian barang atau benda-benda yang dihasilkan melalui keterampilan tangan, seperti anyaman tikar, gerabah, batik, dan lain-lain. Pengertian tersebut menunjukkan bahwa benda kerajinan merupakan benda yang dibuat oleh tangan manusia (Margono, 2007: 3).

Mengingat saat ini, kebanyakan orang-orang tidak memanfaatkan limbah kertas dengan baik. Kebanyakan dari mereka hanyalah membakar kertas tersebut atau membuang ke tempat sampah, sehingga menimbulkan pencemaran udara bila dibakar, walaupun kadar pencemarannya tidak terlalu banyak. Semakin canggihnya

pembuatan kertas dalam jumlah yang tidak jarang juga dapat mengakibatkan pencemaran lingkungan karena butuh waktu yang cukup lama untuk diuraikan oleh bakteri. Di daerah perkotaan bahkan pedesaan cukup banyak penggunaan kertas, apalagi itu merupakan daerah pendidikan seperti adanya SD, SMP, SMA, universitas dan lain-lain. Kemudian daerah perkantoran, daerah percetakan dan lain sebagainya, yang tingkat penggunaan kertas cukup tinggi menimbulkan masalah tertentu dalam limbah kertas. Padahal begitu banyaknya limbah kertas yang dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan karya-karya kerajinan tangan, misalnya koran bekas dapat menghasilkan bingkai foto atau wadah alat tulis, kalender bekas menghasilkan vas bunga, dan lain sebagainya. Maka akan lebih baik jika limbah kertas ini dapat dimanfaatkan sehingga setidaknya dapat mengurangi hal-hal yang negatif yang dijelaskan di atas. Dengan memanfaatkan limbah kertas juga, limbah kertas yang hanya sebagai sampah di kehidupan masyarakat dapat dijadikan menjadi barang-barang yang dapat bermanfaat bahkan memiliki beragam bentuk sesuai dengan fungsinya serta memiliki nilai jual.

Melihat potensi lingkungan yang masih sangat jarang memanfaatkan dan mengkreasikan barang-barang khususnya dari limbah kertas menjadi benda-benda yang bermanfaat, membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap karya kerajinan siswa dan menganalisis karya kerajinan tersebut ditinjau dari prinsip-prinsip desainnya. Penerapan prinsip-prinsip desain dalam pembuatan suatu kerajinan sangat penting dan harus tepat, karena jika tidak maka akan menghasilkan kerajinan yang memiliki kualitas yang kurang baik.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Karya Kerajinan Tangan (Seni Kriya) Berbentuk Vas Bunga Berbahan Limbah Kertas Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kutabuluh T. A 2017/2018 Berdasarkan Prinsip-Prinsip Desain**”.

B. Identifikasi Masalah

Tujuan dari identifikasi masalah adalah agar penelitian yang dilakukan menjadi terarah serta cakupan masalah yang ingin diteliti tidak terlalu luas. Berdasarkan permasalahan dalam latar belakang yang telah dikemukakan, serta berpedoman pada tujuan dari identifikasi masalah, maka masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Pencemaran lingkungan yang diakibatkan oleh limbah kertas.
2. Limbah kertas tidak dimanfaatkan dengan baik.
3. Banyaknya limbah kertas yang dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan karya-karya kerajinan tangan.
4. Tingkat penggunaan kertas yang cukup tinggi menimbulkan masalah tertentu dalam limbah kertas.
5. Kurangnya pengetahuan dampak yang akan ditimbulkan limbah kertas.
6. Dapat mengurangi hal-hal negatif dengan memanfaatkan limbah kertas.
7. Banyaknya barang-barang yang berguna dan bermanfaat yang dapat dihasilkan dari limbah kertas.
8. Bentuk yang dihasilkan dari limbah kertas bervariasi sesuai fungsinya.

9. Penerapan prinsip-prinsip desain dalam pembuatan suatu kerajinan sangat penting dan harus tepat.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah yang akan diteliti, keterbatasan waktu dan kemampuan teoritis maka penulis perlu membatasi masalah-masalah yang timbul dari rencana tertentu untuk memudahkan pemecahan masalah yang akan dihadapi dalam penelitian ini.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Limbah kertas apa saja yang dimanfaatkan untuk menghasilkan kerajinan tangan di SMP Negeri 1 Kutabuluh.
2. Bagaimana penerapan prinsip-prinsip desain dalam karya kerajinan tangan yang dihasilkan dari limbah kertas di SMP Negeri 1 Kutabuluh.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, maka permasalahan di atas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Limbah kertas apa saja yang dimanfaatkan untuk menghasilkan kerajinan tangan di SMP Negeri 1 Kutabuluh?

2. Bagaimana penerapan prinsip-prinsip desain dalam karya kerajinan tangan yang dihasilkan dari limbah kertas di SMP Negeri 1 Kutabuluh?

E. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan yang dilakukan oleh seseorang, pada umumnya pasti mempunyai tujuan tertentu. Tanpa adanya suatu tujuan tertentu yang jelas, maka kegiatan tersebut tidak akan dapat terarah karena tidak tahu apa yang ingin dicapai dari kegiatan tersebut.

Berhasil tidaknya suatu kegiatan penelitian yang dilaksanakan, terlihat pada tujuan yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini, tujuan yang hendak dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui Limbah kertas apa saja yang dimanfaatkan untuk menghasilkan kerajinan tangan di SMP Negeri 1 Kutabuluh.
2. Mengetahui bagaimana penerapan prinsip-prinsip desain dalam karya kerajinan tangan yang dihasilkan dari limbah kertas di SMP Negeri 1 Kutabuluh.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang akan dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis, menambah wawasan dan mengoptimalkan kreativitas dalam menciptakan suatu karya kerajinan tangan menggunakan limbah kertas

2. Bagi siswa, untuk menghasilkan karya yang lebih baik di kelas VII SMP Negeri 1 Kutabuluh.
3. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan peningkatan kualitas pembelajaran, dan dengan demikian akan meningkatkan keterampilan siswa khususnya di bidang studi prakarya.
4. Bagi sekolah, meningkatkan kreativitas siswa dalam keterampilan siswa khususnya dalam bidang prakarya.
5. Bagi kalangan akademik, sebagai sumber informasi bagi mahasiswa, khususnya mahasiswa seni rupa.
6. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber acuan referensi bagi peneliti lainnya yang hendak meneliti lebih jauh lagi.
7. Bagi lingkungan, melestarikan alam atau lingkungan dan mengurangi kerusakan alam.

THE
Character Building
UNIVERSITY