

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum 2013 pada pembelajaran Seni Rupa, mengarahkan peserta didik untuk mempelajari keanekaragaman kekayaan alam dan budaya Indonesia. Karya Seni rupa dua dimensi adalah karya seni rupa yang memiliki sisi panjang dan lebar, dan hanya bisa dilihat dari satu arah, Seni rupa dua dimensi terdiri dari menggambar, melukis, dan mencetak.

Salah satu pembelajaran yang ada dalam seni rupa adalah seni mencetak. Materi mencetak masuk dalam kurikulum 2013 yang diterapkan di sekolah, keterampilan mencetak merupakan kreativitas yang memiliki peran penting dalam perkembangan kepribadian anak yang berkenaan dengan ketrampilan kretivitas dalam menciptakan karya-karya baru.

Dari temuan peneliti sendiri SMP PAB 4 Pagar Merbau merupakan sekolah menengah pertama yang membutuhkan perhatian lebih pada pembelajaran seni budaya terutama seni rupa, dalam pembelajarannya lebih mendominasi yang sebagian besar hanya kegiatan mencatat tanpa adanya praktik. Selain itu pembelajaran hanya terpaku pada buku ajar yang disediakan sehingga sumber pengetahuan siswa terhadap seni budaya dianggap kurang. Penyebabnya adalah pengetahuan yang masih kurang mengenai konsep pembelajaran seni budaya terutama pembelajar seni grafis cetak-mencetak oleh guru seni budaya SMP PAB 4 Pagar Merbau karena tidak adanya penyediaan alat dan bahan dari pihak sekolah sehingga sekolah tidak menerapkan materi cetak mencetak. Selain berkendala pada media,

yang menjadi kendala lainnya adalah pemakaian waktu saat mencungkil acuan yang sudah berpola kemudian di cukil menggunakan alat pahat atau pisau cukil untuk menghasilkan permukaan tinggi dan rendah membutuhkan jangka waktu yang tidak singkat.

Pemanfaatan media pembelajaran untuk pembelajaran seni budaya terutama seni rupa sebenarnya banyak media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran cetak mencetak salah satunya dengan menggunakan botol bekas. Penggunaan botol bekas juga bertujuan agar siswa lebih mudah, cepat, dan tidak memakan banyak waktu karena botol bekas banyak di temukan di sekitaran rumah.

Metode penggunaan botol bekas sebagai media cetak adalah pembelajaran dengan pendekatan yang mempunyai tujuan untuk adanya keterlibatan peserta didik melalui pendayagunaan sekitar lingkungan sebagai sumber belajar yang mudah didapatkan. Selanjutnya dengan mengurangi penggunaan kemasan plastik berlebihan ataupun memberdayakan barang lama atau bekas (botol plastik) untuk sebagai media pembelajaran tentunya dapat membantu dalam pengurangan limbah plastik di kehidupan kita. Dengan pemilihan metode penggunaan botol bekas sendiri untuk memacu siswa menjadi lebih aktif, kreatif dan inovatif agar minat dan ketertarikan siswa akan pembelajaran seni rupa terutama seni grafis cetak-mencetak meningkat.

Pembuatan cetak-mencetak menggunakan botol bekas sangat mudah untuk dipraktikkan karena langsung memanfaatkan permukaan botol yang

sudah terbentuk tidak perlu lagi siswa membuat pola dan mencungkil-cungkil permukaan media. Botol bekas juga dapat diperoleh dengan mudah. Dengan menggunakan botol bekas sebagai media cetak, peserta didik dapat mempelajari terkait flora dan fauna untuk dijadikan ide membuat karya seni dua dimensi. Waktu yang dibutuhkan untuk membuatnya juga lebih singkat, sehingga siswa dapat membuat karya mereka lebih cepat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Peserta didik kurang mendapat rangsangan dari guru matapelajaran seni membuat motorik halus peserta didik kurang berkembang
2. Tenaga pendidik yang tidak sesuai dengan jurusannya
3. Kurangnya kognitif peserta didik dalam pelajaran seni budaya

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis membuat batasan masalah yang di batasi dengan Analisis Karya Seni Rupa Dua Dimensi Dengan Pemanfaatan Botol Bekas Sebagai Media Cetak Tinggi Pada Kelas VII SMP PAB (Persatuan Amal Bakti) 4 Pagar Merbau Tahun Ajaran 2023/2024. Pada penelitian ini pemanfaat botol bekas bermaksud sebagai media cetak tinggi yang menghasilkan karya dari permukaan botol/alas dijadikan motif flora dan fauna di atas bidang kertas sebagai pengekspresian ide peserta didik pada karya seni rupa dua dimensi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana teknis pembuatan karya dari botol bekas sebagai media cetak tinggi yang akan menghasilkan motif flora dan fauna di atas kertas?
2. Apakah hasil cetak yang di buat dengan bentuk flora dan fauna sesuai dengan motif yang di temukan pada botol bekas?
3. Bagaimanakah hasil cetak yang di buat sudah sesuai ditinjau dari aspek tekstur, warna, ekspresi, dan komposisi?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui bagaimana teknis pembuatan karya dari botol bekas sebagai media cetak tinggi yang akan menghasilkan motif flora dan fauna di atas kertas.
2. Mengetahui hasil cetak yang di buat sesuai dengan bentuk flora dan fauna tertentu.
3. Mengetahui hasil cetak yang di buat sudah sesuai ditinjau dari aspek tekstur, warna, ekspresif, dan komposisi.

b. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, pemanfaatan kembali barang bekas yaitu botol bekas sebagai media pembelajaran cetak tinggi dapat dijadikan acuan untuk mengekspresikan keterampilan dalam praktek karya seni rupa dua dimensi dalam motif flora, fauna, dan alam benda. Selain itu siswa dengan tidak sadar mereka sudah dalam pendayagunaan kembali limbah sampah yang sudah tidak terpakai menjadi bermanfaat. Siswa telah melakukan gerakan mengurangi sampah plastik berbahaya yang susah untuk mengurai dengan waktu lama.
- c. Bagi guru, diharapkan tidak hanya menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan rancangan program pelajaran saja, namun guru dapat memberikan keringanan bagi peserta didik menggunakan komponen-komponen pendukung pembelajaran yang memadai, mudah, dan menyenangkan seperti pemanfaatan botol bekas sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- d. Bagi sekolah, studi ini dapat digunakan sebagai alternatif, saran atau pertimbangan untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan di sekolah, terutama dalam bidang seni rupa.

2. Manfaat Teoritis

Secara umum, diharapkan bahwa penelitian ini dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya dalam

pembelajaran seni rupa dua dimensi pada pembelajaran seni grafis cetak tinggi.

Adapun manfaat Penelitian ini secara teori yaitu meningkatkan pengetahuan tentang pembelajaran seni budaya dan keterampilan (SBK) dengan materi seni grafis cetak tinggi menggunakan alternatif media botol bekas.

