

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara kelembagaan, sekolah memiliki otoritas formal dalam melaksanakan tugasnya yang berperan sebagai *agency* yakni bertindak sebagai pengemban misi pemerintah dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia sebagaimana yang tertuang dalam Garis-garis Besar Haluan Negara yang intinya Pemerintah akan mewujudkan kehidupan sosial budaya yang berkepribadian, dinamis, kreatif, dan berdaya tahan terhadap pengaruh globalisasi dan mewujudkan kesejahteraan rakyat yang ditandai oleh meningkatnya kualitas kehidupan yang layak dan bermartabat serta memberikan perhatian utama pada kecukupan kebutuhan dasar yaitu pangan, sandang, papan, kesehatan, pendidikan, dan lapangan kerja.

Garis-garis Besar Haluan Negara (GBHN) tersebut diimplementasikan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 yang mengarah pada usaha merancang pembelajaran dipersekolahan yang lebih efektif dan menyenangkan serta disesuaikan dengan konteks lingkungan masing-masing. Dalam kaitan itu Pendidikan seni budaya sebagai pembelajaran yang wajib diajarkan di sekolah mengasah pada usaha menciptakan para peserta didik memiliki kompetensi dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap menghargai seni budaya yang ada di daerahnya, Nusantara dan Mancanegara.

Dengan diterapkannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ada peluang bagi setiap lingkungan sekolah untuk mengembangkan silabus berdasarkan kebutuhan masing-masing. Setiap sekolah memiliki lingkungan dan sumber daya masing-masing yang dapat menyesuaikan kurikulum tersebut,

dengan cara memilah dan memilih setiap kompetensi dasar yang disesuaikan dengan kondisi setempat dengan tetap berpegang pada kurikulum inti yang sudah ditetapkan, yakni kurikulum 2006.

Meski demikian, diterapkannya KTSP seni budaya bukan tanpa masalah, Setiap sekolah memiliki sumber daya yang berbeda, termasuk penyediaan sarana dan prasarana yang menjadi pendukung proses pembelajaran. Diperlukan usaha-usaha ke arah yang lebih baik untuk bisa menciptakan pembelajaran yang menarik dan mencapai kompetensi yang ditetapkan. Berkaitan dengan hal itu kemampuan dalam berkreasi dalam pembelajaran kesenian dipandang sangat penting, khususnya bagi guru untuk memanfaatkan lingkungan sekitar dalam mengatasi masalah pembelajaran seni yang akan berdampak pada meningkatnya kreativitas siswa.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan seringkali guru berusaha untuk menciptakan suasana pembelajaran ke arah tersebut, namun tetap masih banyak peserta didik yang tidak mampu memahami pembelajaran seni yang diberikan guru. Pada akhirnya para siswa tidak bisa melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru. Fenomena umumnya para siswa sering mengalami kesulitan dalam mengungkapkan gagasannya untuk membuat tugas yang diberikan itu seperti ketidak mampuan menggoreskan pensilnya diatas kertas untuk menggambarkan salah satu motif hias misalnya.

Pada umumnya para siswa SMP belum banyak mengenal tentang ragam hias. Apalagi siswa yang baru masuk di kelas VII, dan baru meninggalkan bangku sekolah dasar. Pembelajaran ragam hias di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan bagian dari Kompetensi Dasar yaitu Membuat karya seni kriya dengan memanfaatkan teknik dan corak daerah setempat dengan materi pembelajaran yang terdiri dari materi teknik-teknik pembuatan benda pakai dan corak-corak ragam hias daerah setempat.

Saat ini kehidupan penuh persaingan sementara pola pembelajaran di sekolah umumnya kurang memadai dalam mempersiapkan pada kehidupan yang penuh persaingan dalam kehidupan di masyarakat. Oleh karena itu profesionalitas guru seni budaya ditantang untuk terus meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan potensi seni budaya siswa untuk menjadi bekal dalam kehidupannya dimasa yang akan datang.

Banyak bukti bahwa kreativitas ternyata lebih mampu menciptakan lapangan pekerjaan, sehingga bisa menolong sebagian anggota masyarakat yang berpenghasilan pas-pasan. Dalam hal ini sebagai guru seni budaya mencoba membuat desain pembelajaran yang melibatkan para siswa SMP untuk mengunjungi suatu sentra industri yang bergerak dibidang industri pakaian jadi untuk menjadi materi pembelajaran seni budaya, khususnya pembelajaran motif hias yang bisa diaplikasikan dalam berbagai benda kerajinan.

Membawa para siswa ke lingkungan perajin akan menambah motivasi dan wawasan pada siswa dan sekaligus menjadi pengalaman berharga tentang kehidupan sebagian masyarakat yang berusaha meningkatkan kualitas kehidupannya dengan menekuni bidang seni rupa. Dengan kreativitas, kemauan serta semangat untuk belajar dan bekerja keras adalah tiga hal yang bisa memberikan motivasi kepada siswa. Dengan demikian diharapkan siswa memiliki kemampuan, kemauan dan motivasi untuk bisa menjadi siswa yang berhasil dikemudian hari.

Desain ragam hias memang tidak banyak siswa yang mengenal karena guru jarang memberikan pembelajaran desain tersebut. Melalui pembelajaran seni budaya di SMP materi disain ragam hias diberikan untuk mata pelajaran pembelajaran seni rupa, khususnya seni kriya. Salah satu desain yang mendapat penghargaan dunia yakni sebagai warisan budaya oleh UNESCO, yakni desain

seni kriya. Setelah itu, pemerintah, masyarakat dan sekolah mulai beramai-ramai mengajarkan membuat batik pada siswa.

Dimulai dari desain terlebih dahulu tentang batik diperkenalkan siswa. Sebenarnya pembelajaran tentang batik sudah lama diperkenalkan kepada siswa melalui kurikulum. Namun desain ragam hias itu sendiri jarang diberikan kepada siswa. Sedangkan batik merupakan bagian dari ragam hias yang ada di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang dan fenomena di atas, peneliti tertarik untuk menjadikan masalah ragam hias yang diambil dari lingkungan sekitar, khususnya lingkungan industri kreatif dalam pembelajaran seni rupa di SMP Ngamprah. Peneliti tertarik dengan masalah tersebut karena berkaitan dengan profesi yang selama ini digeluti dan studi yang telah dijalani dalam pembelajaran seni budaya. Dengan demikian judul penelitian yang peneliti tetapkan adalah: “OPTIMALISASI LINGKUNGAN INDUSTRI KREATIF SEBAGAI SUMBER PEMBELAJARAN DESAIN SENI HIAS PADA SISWA SMPN 1 NGAMPRAH KABUPATEN BANDUNG BARAT”.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

Peran dan perkembangan INDUSTRI dalam pembelajaran seni budaya, khususnya desain seni hias memiliki banyak factor yang bisa diangkat. Akan tetapi penulis akan memfokuskan pada kontribusi sebagai sumber pembelajaran seni rupa, dimana pada mata pelajaran seni rupa mengharuskan para siswa SMP memiliki kemampuan dalam karya seni kriya dengan memanfaatkan teknik dan corak daerah setempat. Untuk itu penulis membatasi masalah penelitian menjadi *Bagaimana mengoptimisasi lingkungan industri kreatif sebagai sumber pembelajaran seni hias pada siswa SMPN Ngamprah Kabupaten Bandung*

Barat?. Permasalahan ini akan diturunkan dalam tiga pertanyaan penelitian, yakni :

1. Jenis desain motif hias dan aplikasinya pada industri kreatif keluarga Maika Kota Cimahi?
2. Bagaimana Industri Kreatif Maika dijadikan sumber pembelajaran seni hias di SMPN I Ngamprah Kabupaten Bandung Barat?
3. Bagaimana dampak pembelajaran seni hias dengan menggunakan sumber pembelajaran lingkungan industri kreatif Maika dalam mencari keberhasilan pembelajaran siswa di SMPN I Ngamprah Kabupaten Bandung Barat?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menemukan konsep pembelajaran seni rupa, khususnya seni hias dengan memanfaatkan lingkungan industri kreatif. Sedangkan tujuannya, yakni :

1. Mendeskripsikan jenis desain motif hias dan aplikasinya pada industri kreatif Maika Cimahi.
2. Menganalisis peran industri kreatif Maika dijadikan sumber pembelajaran seni hias di SMPN I Ngamprah Kabupaten Bandung Barat.
3. Menemukan dampak pembelajaran seni hias dengan menggunakan sumber pembelajaran lingkungan industri kreatif Maika dalam mencari keberhasilan pembelajaran siswa di SMPN I Ngamprah Kabupaten Bandung Barat.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan, sebagai berikut:

1. Secara Akademik

Untuk menemukan konsep baru berkenaan dengan upaya mengoptimalkan pembelajaran seni rupa dan dampaknya pada siswa,

khususnya seni hias dengan cara memanfaatkan lingkungan industri kreatif yang ada di sekitar sekolah.

2. Secara Praktis.

- a. Bagi Guru Seni budaya, yakni dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam meningkatkan profesionalitas dan peran sebagai pendidik melayani siswa SMPN 1 Ngamprah dalam mencapai standar kompetensi seni budaya.
- b. Bagi sekolah, yakni dapat meningkatkan prestasi SMPN 1 Ngamprah Bandung Barat dalam pembelajaran seni budaya.
- c. Bagi perusahaan menjadikan kontribusi yang kongkrit, khususnya menjadi sumber pembelajaran bagi sekolah di sekitar lingkungannya dalam meningkatkan prestasi sekolah dan prestasi mata pelajaran Seni budaya di SMPN 1 Ngamprah.

E. Sistematika Penulisan

Penulisan tesis tentunya harus mengacu pada aturan yang telah ditetapkan di dalam Akademik masing-masing Perguruan Tinggi. Adapun sistematika yang telah ditetapkan ialah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN : a) Latar Belakang b) Batasan dan Rumusan Masalah c) Tujuan Penelitian d) Manfaat Penelitian e) Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI : Teori-teori yang dipakai mengacu pada konsep-konsep yang berhubungan dengan pembelajaran, konsep disain, konsep serta teori yang berhubungan dengan ragam hias, konsep Industri.

BAB III METODE PENELITIAN : a) Metode penelitian b) Teknik Pengumpulan data c) Teknik Analisis Data d) Lokasi Penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN : a) Gambaran Umum Lokasi Penelitian b) Hasil Penelitian c) Pembahasan.

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI : a) Kesimpulan b) Rekomendasi.

F. Kajian Terdahulu

Tesis terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu dengan judul : “Pengembangan Model Pembelajaran Kontekstual Pada Pembelajaran Muatan Lokal Kriya Batik Dalam Upaya Penanaman Nilai Kreativitas Siswa Kelas VIII DI SMPN 1 Ciamis Tahun. Ajaran 2010 – 2011 yang dilakukan oleh Aan Sukmana”.

Fokus penelitian dalam tesis ini perihal keefektifan dan relevansi model pembelajaran kontekstual yang diterapkan pada mata pelajaran seni rupa, khususnya disaian seni hias pada siswa SMPN 1 Ngamprah. Adapun tujuan penelitiannya adalah :

1. Untuk menemukan dan mengembangkan model pembelajaran kontekstual.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran kontekstual
3. Mengetahui hasil pembelajaran kontekstual yang dapat menanamkan nilai kretivitas.

Dalam penelitian ini penulis menerapkan metode deskriptif kualitatif untuk menghasilkan dan menguji keefektifan serta relevansi model pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran lokal desain hias. Adapun teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, kuisisioner, dan analisis penilaian kriya batik.

Berdasarkan hasil penelitian, penulis menyimpulkan bahwa dengan model pembelajaran kontekstual, tercipta pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih bergairah dalam belajar dan lebih bebas dalam mengembangkan kompetensi masing-masing. Model pembelajaran kontekstual relevan diterapkan pada mata pelajaran muatan local kriya batik, serta efektif dalam upaya penanaman nilai kreatifitas siswa.

