

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan seni rupa di tingkat sekolah menengah atas memegang peranan penting dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan Peserta didik. Salah satu cabang seni rupa yang berpotensi memperkaya pembelajaran adalah seni grafis cetak tinggi *Linocut*. Hasil observasi awal oleh peneliti menunjukkan bahwa di SMAN 1 Depok mengenai pembelajaran seni grafis belum mencakup terutama pada teknik seni grafis cetak tinggi *Linocut*, baik secara teoritis maupun praktis (Wahyuni, 2024). Akibatnya, Peserta didik tidak memperoleh pengalaman langsung dalam menciptakan karya seni grafis *Linocut*, yang seharusnya menjadi bagian penting dari pengembangan keterampilan Peserta didik.

SMAN 1 Depok mengalami keterbatasan sumber manusia yang memiliki keahlian dalam praktik seni grafis, khususnya pada teknik cetak tinggi *Linocut*. Keterbatasan berdampak langsung pada kegiatan dan efektivitas proses belajar mengajar antara guru dan Peserta didik, terutama dalam pembelajaran berbasis keterampilan. Selain itu, materi seni grafis *Linocut* merupakan pengalaman yang diterapkan oleh peneliti dan ini kali pertama Peserta didik mempelajarinya, sehingga dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang tepat agar Peserta didik dapat memahami teknik ini secara menyeluruh dan aplikatif.

Ketiadaan pembelajaran teknik cetak tinggi *Linocut* menimbulkan kendala dalam pengembangan keterampilan motorik halus dan pemahaman desain visual Peserta didik. Suyatno (2010) menekankan bahwa *Linocut* dapat membantu Peserta didik mengembangkan aspek tersebut. Pembelajaran seni yang hanya menekankan aspek teoritis cenderung menghambat pemahaman terhadap proses kreatif secara utuh. Dewey (1938) dalam buku "*Experience and Education*" menyatakan bahwa pengalaman langsung dalam pembelajaran sangat penting untuk membangun pemahaman yang bermakna dan mendalam, sehingga keterlibatan aktif Peserta didik menjadi hal yang krusial.

Setiap Peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda dalam bidang seni, dan tidak semua mampu mengekspresikan diri melalui kegiatan melukis yang menuntut penguasaan warna dan kebebasan ekspresi. Teknik *Linocut* dalam seni grafis menawarkan pendekatan yang lebih terstruktur dan teknis, sehingga memberikan peluang bagi Peserta didik dengan kemampuan beragam untuk tetap berkarya secara kreatif dan terarah. Atsugi (2022) menyatakan bahwa *Linocut* mampu meningkatkan ekspresi visual melalui penggunaan simbol dan bentuk sederhana. Hal ini didukung oleh Prasetyo dan Haryanto (2020) yang menyebutkan bahwa seni grafis dapat menjadi media pembelajaran yang inklusif karena mudah dipahami dan diterapkan oleh Peserta didik dengan karakteristik yang berbeda.

Menjawab tantangan tersebut, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan aplikatif. Salah satu model yang relevan digunakan oleh peneliti adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model pembelajaran ini memungkinkan Peserta didik belajar melalui proyek nyata yang berhubungan langsung dengan kehidupan para Peserta didik, (Thomas, Mergendoller, dan Michaelson, 1999). Dengan demikian, *Project Based Learning* diyakini dapat meningkatkan motivasi Peserta didik dan mendorong mereka menghasilkan karya yang autentik.

Penerapan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran teknik *Linocut* di SMAN 1 Depok menciptakan proses belajar yang kontekstual dan bermakna, karena mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman nyata (Daryanto dan Rahardjo, 2012). Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme, di mana pengetahuan dibangun aktif oleh Peserta didik melalui interaksi langsung dengan lingkungan (Piaget, 1970).

Teknik *Linocut* tidak hanya mengasah keterampilan teknis, tetapi juga mengembangkan kreativitas, berpikir kritis, serta kemampuan memecahkan masalah secara konkret. Atsugi (2022) menegaskan bahwa *Linocut* merupakan media ekspresi visual yang efektif karena mampu menyalurkan ide dan pengalaman Peserta didik melalui bentuk simbolik yang terarah. Oleh karena itu, integrasi *Project Based Learning* dengan teknik *Linocut* memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan mutu pembelajaran seni rupa.

Bertepatan di SMAN 1 Depok, karya seni Peserta didik selama ini hanya berfungsi sebagai objek penilaian tanpa pemanfaatan lanjutan yang bermakna. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa Peserta didik belum memahami potensi ekonomis dari karya mereka, dan belum ada program yang mendorong pengembangan keterampilan setelah pembuatan karya. Melalui pendekatan *Project Based Learning*, Peserta didik diarahkan untuk tidak hanya menciptakan karya, tetapi juga memahami nilai aplikatifnya, seperti peluang usaha kecil berbasis teknik *Linocut*. Dengan media sederhana seperti pisau cukil, lino, rol karet, tinta, dan kaos polos, Peserta didik dapat mengekspresikan diri secara kreatif sekaligus mempelajari proses produksi secara utuh dan kontekstual.

Penelitian ini bertujuan menerapkan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran teknik *Linocut* sebagai inovasi dalam pendidikan seni rupa di SMAN 1 Depok. Peneliti berharap, pendekatan ini mampu memperkuat kemampuan teknis dan konseptual Peserta didik, serta mendorong tumbuhnya potensi industri kreatif di kalangan pelajar. Selain itu, pendekatan ini diharapkan menciptakan lingkungan belajar yang lebih aplikatif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

B. Fokus Masalah

Adapun fokus permasalahan dari penelitian ini antara lain adalah:

1. Analisis implementasi pendekatan *Project Based Learning* pada pembelajaran seni grafis *Linocut* di SMAN 1 Depok
2. Analisis kreativitas Peserta didik dalam menciptakan karya seni grafis *Linocut* dengan pendekatan *Project Based Learning* di SMAN 1 Depok
3. Analisis keterampilan Peserta didik dalam menciptakan karya seni grafis *Linocut* dengan pendekatan *Project Based Learning* di SMAN 1 Depok

C. Rumusan Masalah:

Berdasarkan Fokus Masalah maka Rumusan Masalah ini antara lain adalah:

1. Bagaimana implementasi pendekatan *Project Based Learning* pada pembelajaran seni grafis *Linocut* di SMAN 1 Depok
2. Bagaimana kreativitas Peserta didik dalam menciptakan karya seni grafis *Linocut* dengan pendekatan *Project Based Learning* di SMAN 1 Depok
3. Bagaimana keterampilan Peserta didik dalam menciptakan karya seni grafis *Linocut* dengan pendekatan *Project Based Learning* di SMAN 1 Depok

D. Tujuan Penelitian:

Berdasarkan Rumusan Masalah maka Tujuan Penelitian ini antara lain adalah:

1. Menganalisis hasil implementasi pendekatan *Project Based Learning* dalam karya seni grafis *Linocut* di SMAN 1 Depok

2. Menganalisis kreativitas karya seni grafis *Linocut* melalui pendekatan *Project Based Learning* di SMAN 1 Depok
3. Menganalisis keterampilan karya seni grafis *Linocut* melalui pendekatan *Project Based Learning* di SMAN 1 Depok.

E. Manfaat Penelitian:

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi peneliti

Sebagai syarat dan acuan untuk menempuh kelulusan Sarjana Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta dan memberikan pengalaman serta pengembangan pengetahuan peneliti mengenai pengkajian analisis kemampuan seni grafis *Linocut* dengan teknik cetak tinggi melalui pendekatan *Project Based Learning*.

2. Bagi Pendidikan Seni Rupa

Sebagai arsip serta menjadi masukan dan acuan dalam peran jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta dalam mengkaji kemampuan seni cetak tinggi melalui *Project Based Learning*.

3. Bagi Sekolah

Sebagai kegiatan mengasah keahlian serta kreativitas Peserta didik melalui pembelajaran yang sudah diberikan, maka sekolah dapat merasakan manfaat dari hasil kemampuan seni cetak tinggi melalui *Project Based Learning*, di setiap individu Peserta didik SMAN 1 Depok.