



Rektorat
Pendidikan

MODUL

INGKATAN KOMPETENSI KEBUDAYAAN
GURU MATA PELAJARAN SENI BUDAYA

SMP KELAS VII

I/SDMK/2015

MODUL

370.7
D14
m

PENINGKATAN KOMPETENSI KEBUDAYAAN BAGI GURU MATA PELAJARAN SENI BUDAYA SMP KELAS VII



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA PENDIDIKAN
DAN KEBUDAYAAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN
PUSAT PENGEMBANGAN SDM KEBUDAYAAN**

2013

MODUL

PENINGKATAN KOMPETENSI KEBUDAYAAN BAGI GURU MATA PELAJARAN SENI BUDAYA SMP KELAS VII

Penulis :

1. Dr. Dinny Devi Triana, S.Sn, M.Pd.
2. Drs. Julius Juih
3. Drs. Eddy Fauzi, M.Sn
4. Drs. Sem C. Bangun
5. Dra. Kartika Mutiara Sari, M.Pd
6. Saryanto, S.Sn, M.Pd
7. Jaka Falah, S.Sn, M.Pd

Diterbitkan oleh :

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan
dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan
Pusat Pengembangan SDM Kebudayaan 2013

Cetakan I, 2013

ISBN 978-602-14477-0-3

ISBN 978-602-14477-1-0

SAMBUTAN

KEPALA BADAN PENGEMBANGAN SDM PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Kami menyambut baik atas disusunnya modul Peningkatan Kompetensi Kebudayaan bagi Guru Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII. Kebijakan pengembangan SDM Kebudayaan dimaksudkan untuk peningkatan kapasitas dan profesionalisme SDM Kebudayaan dalam hal ini termasuk Guru Mata Pelajaran Seni Budaya. Hal ini terkait dengan kebutuhan pembangunan Kebudayaan dalam rangka pelestarian Kebudayaan dan pembangunan karakter bangsa ke depan. Mengingat strategisnya tujuan tersebut maka diperlukan peningkatan kemitraan yang sinergis dan berkelanjutan antara Pemerintah, Asosiasi Kebudayaan, Sekolah serta Masyarakat .

Pengembangan Kompetensi SDM Kebudayaan bagi Guru Mata Pelajaran Seni Budaya disahkan untuk mendukung penguatan implementasi kurikulum 2013. Fakta pembelajaran selama ini cenderung mengabaikan pembinaan sikap, dan perilaku anak didik, oleh karena itu dengan kurikulum 2013 diharapkan akan memperkuat pengetahuan siswa, membangun keterampilan serta membentuk sikap siswa sesuai dengan amanat UU Sistem Pendidikan Nasional. Dengan demikian, tujuan pendidikan tidak hanya semata mengejar kecerdasan otak tetapi yang sangat penting adalah melahirkan anak bangsa yang beradab.

Untuk itu saya sangat menghargai usaha dan kerja keras tim penulis, jajaran Pusat Pengembangan SDM Kebudayaan dan semua pihak yang telah terlibat aktif dalam proses penyiapan modul ini. Akhirnya kami ucapkan selamat mengikuti kegiatan Peningkatan Kompetensi Kebudayaan bagi Guru Mata Pelajaran Seni Budaya kelas VII.

Jakarta, September 2013



Prof. Dr. Syawal Gultom, M. Pd.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga kami selaku penyelenggara Peningkatan Kompetensi Kebudayaan bagi Guru Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII dapat menyelesaikan modul dengan baik dan sesuai dengan rencana yang diadwalkan.

Modul ini merupakan bahan acuan dalam Kegiatan Peningkatan Kompetensi Kebudayaan bagi Guru Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII yang dilaksanakan oleh Pusat Pengembangan SDM Kebudayaan bekerjasama dengan PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta. Kegiatan dilaksanakan di empat kota, yaitu PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta, LPMP Sumatera Utara, LPMP Bali, dan LPMP Sulawesi Selatan.

Modul ini disusun dengan tujuan agar guru mata pelajaran Seni Budaya memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan di bidang kebudayaan dan mengaitkannya ke dalam materi ajar seni, baik Seni Musik, Seni Rupa, Seni Tari, maupun Teater. Dalam modul ini akan dijelaskan tentang Peta Konsep Kebudayaan, Kurikulum 2013 dan Pembelajaran Seni Budaya, serta Materi Seni Budaya.

Kami menyadari bahwa modul ini mungkin masih ada kekurangan dan kelemahannya, baik pada isi, bahasa maupun penyajian. Semoga modul ini bermanfaat khususnya bagi guru mata pelajaran Seni Budaya Kelas VII sehingga guru dapat mengimplementasikan materi ajar dengan model pembelajaran dan pendekatan sesuai kurikulum 2013.

Jakarta, September 2013

Kapusbang SDM Kebudayaan



Drs. Shabri Aliaman

DAFTAR ISI

SAMBUTAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENGGUNAAN MODUL	1
A. Deskripsi	1
B. Prasyarat	2
C. Petunjuk Penngunaan	2
D. Tujuan Akhir	4
E. Kompetensi.....	4
F. CekKemampuan.....	4
BAB II PETA KONSEP KEBUDAYAAN	5
A. Kebudayaan	5
a. Pengertian Kebudayaan	5
b. Bidang-bidang KEBudayaan dan Seni Budaya	6
c. Aneka Budaya di Indonesia	8
d. Kontak Budaya	8
e. Perkembangan Kebudayaan Indonesia	14
1) Periode 1900 – 1940	14
2) Periode 1950 – 1970	16
3) Periode 1980 – 1990	18
4) Periode 2000 – 2010	20
B. Kegiatan Budaya	24
a. Kegiatan Apresiasi Seni Budaya (mengenal, memahami, menghargai)	24
b. Kegiatan Ekspresi Budaya	26
c. Kegiatan Kreasi Budaya	28
d. Kegiatan Manajemen Industri Budaya	31
C. Sumber Pengetahuan tentang Kebudayaan.....	32

BAB III KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN SENI BUDAYA	35
A. Kebijakan Kurikulum	35
B. Model Pembelajaran	44
C. Strategi Pembelajaran	57
D. Penilaian	80
E. Media dan Sumber Belajar	94
 BAB IV PEMBELAJARAN SENI BUDAYA	 111
A. SENI MUSIK	111
1. Tujuan Materi	111
2. Uraian Materi Seni Musik	112
3. Petunjuk Pembelajaran	133
a. Kompetensi Guru Seni Musik	133
b. Bahan Pembelajaran	134
c. Kegiatan Pembelajaran	135
4. Media dan Sumber Belajar	136
5. Evaluasi	137
6. Rangkuman	137
 B. SENI RUPA	 138
1. Tujuan Materi	138
2. Uraian Materi Seni Rupa	139
3. Petunjuk Pembelajaran	161
a. Kompetensi Guru Seni Rupa.....	161
b. Bahan Pembelajaran	162
c. Kegiatan Pembelajaran	165
4. Media dan Sumber Belajar	186
5. Evaluasi	187
6. Rangkuman	188
 C. SENI TARI	 191
1. Tujuan Materi	191

2. Uraian Materi Seni Tari	192
3. Petunjuk Pembelajaran	213
a. Kompetensi Guru Seni Tari	213
b. Bahan Pembelajaran	214
c. Kegiatan Pembelajaran	215
4. Media dan Sumber Belajar	216
5. Evaluasi	217
6. Rangkuman	219
D. TEATER	221
1. Tujuan Materi	221
2. Uraian Materi Seni Musik	222
3. Petunjuk Pembelajaran	240
a. Kompetensi Guru Seni Musik	241
b. Bahan Pembelajaran	241
c. Kegiatan Pembelajaran	241
4. Media dan Sumber Belajar	254
5. Evaluasi	254
6. Rangkuman	256
DAFTAR PUSTAKA	257
GLOSARIUM	263

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1.	Skema Seni Rupa Dalam Kebudayaan	142
Gambar 4.2	Peta Konsep Seni Rupa Murni dan Terapan	144
Gambar 4.3.	Ragam Hias Makara	147
Gambar. 4.4.	Gambar Anak hasil lomba menggambar poster	174
Gambar 4.5.	<i>Ornament</i>	175
Gambar 4.6.	Ragam hias pada Batik	177
Gambar 4.7	Motif Bunga, Motif Manusia, dan Motif Hewan	180
Gambar 4.8.	Komposisi dari bentuk Daun dan Gelung	180
Gambar.4. 9	Motif daun	181
Gambar 4.10	Motif Pucuk.....	181
Gambar 4.11.	Ragam Hias pada Bahan Tekstil	183
Gambar 4.12	Motif Pucuk Rebong	184
Gambar. 4.13.	Motif Geometris	185
Gambar 4.14	Desain gerak berimbang	206
Gambar 4.15	Desain gerak saling berbeda	207
Gambar 4.16.	Gerak posisi berselang-seling dalam tari Saman	207
Gambar 4.17	Desain gerak Berurutan atau canon	208
Gambar 4.18	Bagan Konsep“Wilayah Kegiatan Berapresiasi”	242

BAB I

PENGGUNAAN MODUL

BAB I

PENGUNAAN MODUL

A. DESKRIPSI

Modul dengan judul **PENINGKATAN KOMPETENSI KEBUDAYAAN BAGI GURU MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VII** difasilitasi oleh Pusat Pengembangan SDM Kebudayaan Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Tujuan penyusunan modul ini agar guru mata pelajaran Seni Budaya memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan di bidang kebudayaan dan mengaitkannya ke dalam materi ajar seni, baik Seni Musik, Seni Rupa, Seni Tari, maupun Teater.

Modul ini menjelaskan 1) peta konsep kebudayaan berisi pengertian kebudayaan, kegiatan budaya, dan sumber pengetahuan tentang kebudayaan, 2) Kurikulum dan Pembelajaran Seni Budaya yang berisi tentang kebijakan kurikulum dan implementasinya pada mata pelajaran Seni Budaya, 3) Materi Seni Budaya yang terdiri dari Seni Musik, Seni Rupa, Seni Tari, dan Teater dengan uraian materi, kegiatan pembelajaran, evaluasi, dan media atau sumber belajar. ww

Modul ini dilengkapi glosarium agar guru mudah memahami istilah-istilah asing yang terdapat dalam materi uraian seni budaya, juga dilengkapi soal-soal latihan yang terkait dengan kegiatan pembelajaran apresiasi, ekspresi, dan kreasi agar guru dapat mengevaluasi diri dalam mengukur pemahaman terhadap isi modul.

Untuk melengkapi keterpakaian modul, maka disertai dengan

paparan berupa power poin dan media audio visual yang dapat membantu guru dalam memahami materi bidang seni.

B. PRASYARAT

Peserta diklat adalah guru Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP dan menguasai minimal salah satu bidang seni. Peserta membawa materi seni yang relevan atau yang dikuasai serta membawa dokumen pendukung lainnya, antara lain kurikulum 2013, dokumen perundang-undangan yang terkait dengan kurikulum, bahan ajar, media dan sumber belajar.

Peserta diklat harus berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, mengerjakan latihan-latihan, serta tugas perangkat pembelajaran yang harus diselesaikan sesuai dengan waktu yang diberikan. Keaktifan peserta akan menjadi tolak ukur keberhasilan dalam memahami materi seni budaya, sehingga guru dapat mengimplementasikannya sesuai lokal budaya dan karakteristik peserta didik di masing-masing daerahnya.

Kegiatan simulasi mengajar dalam bentuk peer-teaching diharapkan dapat dilakukan peserta diklat agar dalam mengimplentasikan materi ajar disesuaikan dengan model pembelajaran dan pendekatan yang diharapkan dalam kurikulum 2013.

C. PETUNJUK PENGGUNAAN MODUL

1. Penjelasan Bagi Peserta Diklat

Modul ini digunakan peserta diklat sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan diklat Peningkatan Kebudayaan Bagi Guru Seni Budaya. Modul dapat dijadikan tolak ukur dalam menilai kompetensi peserta diklat setelah mengikuti diklat, tugas, latihan, yang terdapat dalam modul.

Untuk kegiatan belajar yang berkaitan langsung dengan

materi bidang studi seni tari dapat menggunakan media audio-visual baik berupa DVD maupun VCD sebagai bahan apresiasi. Namun demikian peserta diklat dapat membuat media sesuai dengan materi bidang studi seni untuk kelengkapan dalam menyusun RPP sebagai pendukung kegiatan pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pembelajaran seni musik, media yang dapat digunakan antara lain, perkusi sederhana, alat musik tradisional, dan media audio-visual. Sedangkan dalam pelaksanaan pembelajaran seni rupa menggunakan kertas gambar, kertas warna, pensil 2 B. Media yang digunakan berupa benda model meliputi reproduksi karya, benda produk kerajinan (kriya tekstil dan kriya kayu). Pada pembelajaran teater, untuk memahami materi menggunakan media visual berupa gambar

Peserta diklat secara mandiri diharapkan dapat memanfaatkan modul dengan bimbingan instruktur atau nara sumber. Modul ini dilengkapi media audio visual yang dapat membantu memahami isi materi seni budaya.

2. Peran Instruktur

Pada kegiatan diklat ini, modul digunakan instruktur sebagai kisi-kisi materi kegiatan pembelajaran. Untuk materi yang sangat spesifik dan sulit dipahami peserta didik, maka instruktur memberikan penjelasan lebih lanjut sampai pada implementasi materi dalam bentuk praktik.

Instruktur memberikan stimulus terhadap materi bidang studi yang harus dikuasai peserta didik untuk mengetahui kemampuan dasar dalam pemahaman materi tentang konsep kebudayaan. Materi diklat yang disampaikan sangat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, sehingga materi tidak sebatas pada apa yang terdapat

dalam modul, tetapi juga materi didukung dengan referensi kelokalan yang dimiliki peserta diklat.

D. TUJUAN AKHIR

Modul disusun dengan tujuan agar peserta diklat dapat mengimplementasikan seluruh kegiatan belajar yang telah dipelajari ke dalam bentuk kegiatan belajar dan mengajar di Sekolah Menengah Pertama, baik dari sisi praktik mengajar maupun penguasaan substansi materi bidang studi seni budaya.

E. KOMPETENSI

Kompetensi yang diharapkan setelah mengikuti diklat dengan menggunakan modul ini adalah ;

1. Peserta diklat mampu membuat RPP lengkap dengan benar
2. Peserta diklat mampu membuat bahan ajar
3. Peserta diklat mampu membuat media pembelajaran
4. Peserta diklat mampu merancang atau mengkonstruksi evaluasi yang sesuai dengan standar kompetensi.
5. Peserta diklat mampu mengimplementasikan RPP, bahan ajar, media pembelajaran dan alat evaluasi yang digunakan ke dalam bentuk kegiatan belajar mengajar.

F. CEK KEMAMPUAN

Kemampuan peserta diklat dapat diukur melalui penyelesaian tugas, latihan dan evaluasi yang harus diselesaikan dengan baik. Penilaian proses atau penilaian kinerja pada saat diklat digunakan sebagai alat ukur untuk menilai aktivitas peserta diklat, sedangkan penilaian produk atau hasil dalam bentuk uji kompetensi.

BAB II

PETA KONSEP KEBUDAYAAN

BAB II

PETA KONSEP KEBUDAYAAN

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menguasai dan memahami dengan benar substansi kebudayaan secara umum, baik aspek faktual, aspek konseptual, maupun aspek prosedural kebudayaan.
2. Merencanakan dan melaksanakan pembelajaran seni budaya sesuai kompetensi, agar siswa memiliki kemampuan merasakan fenomena keindahan dan menghayati makna karya seni budaya, mengamalkan nilainya yang relevan memperkaya kebudayaan masa kini.
3. Menerapkan strategi pembelajan seni budaya sesuai potensi dan daya apresiatif para siswa, dengan berperan sebagai fasilitator, motivator, dan moderator yang arif, untuk pelaksanaan pembelajaran di kelas atau di museum, dan tempat lainnya.
4. Mempersiapkan dan melaksanakan aktivitas latihan mengapresiasi karya seni budaya, sehingga para siswa kompeten merasakan keindahan dan menerapkan dan mengamalkan rasa keindahan itu dalam kehidupan kesehariannya.

A. KEBUDAYAAN

a Pengertian Kebudayaan

Kata budaya berasal dari bahasa sansekerta, buddayah bentuk jamak dari kata budhi yang berarti akal dan nalar. Jadi kata kebudayaan dapat diartikan hal-hal yang berhubungan dengan budi, akal, dan nalar. Menurut Koentjaraningrat, kebudayaan berarti keseluruhan gagasan dan karya manusia yang harus dibiasakannya dengan belajar, beserta keseluruhan dari hasil budi dan karyanya itu.

Kata budaya sering juga di padankan dengan kata adab, yang menunjukkan unsur-unsur budi luhur dan indah, misalnya kesenian, sopan santun, dan ilmu pengetahuan, adalah peradaban atau kebudayaan. Namun menurut Van Peurson dewasa ini, filsafat kebudayaan modern akan meninjau kebudayaan terutama dari sudut policy tertentu, sebagai satu strategi atau masterplan bagi hari depan. Kebudayaan diartikan sebagai manifestasi kehidupan setiap orang dan setiap kelompok orang-orang; berlainan dengan hewan-hewan maka manusia tidak hidup begitu saja ditengah-tengah alam, melainkan selalu mengubah alam itu.

b. Bidang-bidang Kebudayaan dan Seni Budaya

Kebudayaan memiliki tiga wujud, (1) kebudayaan sebagai konsep, (2) kebudayaan sebagai aktivitas, dan (3)kebudayaan sebagai artefak. Dengan klasifikasi seperti ini seluruh aktivitas interaksi manusia dengan Tuhan, interaksi dengan masyarakat, dan interaksi dengan alam, semuanya adalah kebudayaan.

a). Kebudayaan sebagai konsep

Adalah wujud ideal, berupa pendapat, buah pikiran, atau konsep yang mengendalikan dan memberi arah kepada kelakuan, norma-norma atau aturan seperti sopansantun atau adat istiadat, jadi sifatnya abstrak. Misalnya Hak Asasi Manusia, Hak Atas Kekayaan Intelektual, Pancasila sebagai ideologi bangsa, paradigma budaya tradisional, budaya modern, dan budaya pasca modern.

b). Kebudayaan sebagai aktivitas

Semua aktivitas manusia berupa perilaku interaktif antar manusia dengan Tuhan,dengan masyarakat, maupun dengan alam. Aktivitas ini karena konkrit, dapat diamati dan

didokumentasikan. Misalnya kegiatan ibadah, sidang, seminar, upacara, kegiatan reboisasi, penciptaan seni, konser musik, pementasan drama, pameran seni rupa, dan lain sebagainya, semua itu adalah kebudayaan.

Aktivitas manusia, berbicara, menyimak, menulis, membaca, adalah kegiatan yang kita lakukan dengan bahasa. Melihat, mendengar, mencium, meraba, mengecap kita lakukan dengan mengindra. Sementara kalau kita berpikir, merasa, mengingat, berimajinasi, berkehendak, mengimani, dan lain-lain, kita sebut kegiatan roha-ni. Sebaliknya aktivitas jasmani kita lakukan dengan berolah raga: misalnya, senam, sepak bola, mendaki gunung, dan lain sebagainya, pokoknya kegiatan fisik yang mengharuskan kita menggerakkan anggota tubuh. Semua aktivitas ini kita lakukan dalam konteks hubungan kita dengan alam fisik, pertanian berhubungan dengan tanah, perikanan berhubungan dengan air, penerbangan berhubungan dengan udara, penerangan berhubungan dengan cahaya, pengaturan suhu berhubungan dengan temperatur. Atau bila kita beraktivitas yang terkait dengan tumbuh-tumbuhan atau hewan, maka kita sedang berinteraksi dengan alam hayati. Pergaulan kita dengan sesama kita sebut bermasyarakat, sedang interaksi kita dengan Tuhan adalah aktivitas beragama. Meskipun harus diingat agama bukan kebudayaan, tetapi aktivitas manusia melaksanakan ajaran agama adalah bagian dari kebudayaan.

c). Kebudayaan sebagai artefak

Wujud kebudayaan ini fisik, eksis dalam bentuk benda visual (sebagai manifestasi konsep atau ide-ide yang dikonkritkan). Wujudnya berupa benda-benda fisik atau artefak dari yang paling kecil sampai yang paling besar. Sekedar

contoh misalnya, benda-benda indah, seperti arsitektur, Candi Borobudur, Candi Prambanan, Menara Eiffel, Taj Mahal, Mesjid Istiqlal, Pura Besakih, Kathedral, Patung Dewi Kecantikan, Patung Pradnya Paramita, Patung Pembebasan Irian Barat, Buku Sastra, Koleksi seni Ir. Soekarno, Adam Malik, Musik, Wayang, Batik, Perhiasan, dan banyak lagi yang sifatnya visual, semuanya adalah kebudayaan yang berwujud fisikal, benda-benda budaya.

c. Aneka Budaya di Indonesia

Menurut Uman Khayam, kebudayaan Indonesia adalah suatu kondisi majemuk karena ia bermodalkan berbagai kebudayaan lingkungan wilayah yang berkembang menurut tuntutan sejarahnya sendiri-sendiri. Pada waktu masyarakat-masyarakat lama yang berada di-kepulauan nusantara ini disatukan oleh penjajah, kemajemukan kondisinya justru dipertahankan oleh penjajah untuk kepentingan pertahanan kekuasaannya. Pada waktu kita sebagai kumpulan masyarakat lama akhirnya berpendapat bahwa satu-satunya jalan untuk bisa mengatasi keterbelakangan kondisi kepulauan ini ialah dengan membuat suatu kesatuan yang disebut “bangsa baru yang modern”. Sejak semula seyogyanya kita telah menyadari akan perjalanan panjang, yang mesti kita tempuh. Bila kita menuju kepada suatu kebudayaan baru yang homogen yang disebut Indonesia itu.

d. Kontak Budaya

Kontak budaya antara budaya daerah dengan budaya asing di Indonesia sudah terjadi sejak awal peradaban dari masa ke masa. Perkembangan kebudayaan Indonesia terbentuk melalui peradaban kebudayaan asing yang melintasi wilayah perdagangan nusantara neg-

eri ini. Kontak antar budaya daerah maupun budaya asing membuat suku-suku dan peradaban budaya religi asli mengalami perubahan.

Kontak budaya antar budaya asing dalam perkembangan kebudayaan Indonesia periode 1900-1940, terpengaruhnya budaya lokal di masa pengaruh Barat, (Soedarsono, 2010: 61) pada masa periode ini masuk pengaruh Barat (Eropa), menyatakan bahwa kedatangan para pedagang Portugis, yang kemudian disusul kedatangan Belanda pada akhir abad ke-16, mempengaruhi tangga nada diatonis ansambel gamelan daerah Yogyakarta. (Sumardjo, 1997: 283) 1955-1970, tercatat terjemahan naskah asing tercatat: 80 naskah dari Inggris, 47 naskah dari Amerika Serikat, 43 naskah dari Prancis, 20 naskah dari Rusia, 11 naskah dari Jerman, 6 naskah dari Spanyol, 6 naskah dari Jepang.

Kontak budaya antara budaya daerah dengan budaya asing di Indonesia sudah terjadi sejak awal peradaban dari masa ke masa. Perkembangan kebudayaan Indonesia terbentuk melalui peradaban kebudayaan asing yang melintasi wilayah perdagangan nusantara negeri ini. Kontak antar budaya daerah maupun budaya asing membuat suku-suku dan peradaban budaya religi asli mengalami perubahan.

Kontak budaya antar budaya asing dalam perkembangan kebudayaan Indonesia periode 1900-1940, terpengaruhnya budaya lokal di masa pengaruh Barat, (Soedarsono, 2010: 61) pada masa periode ini masuk pengaruh Barat (Eropa), menyatakan bahwa kedatangan para pedagang Portugis, yang kemudian disusul kedatangan Belanda pada akhir abad ke-16, mempengaruhi tangga nada diatonis ansambel gamelan daerah Yogyakarta. (Sumardjo, 1997: 283) 1955-1970, tercatat terjemahan naskah asing tercatat: 80 naskah dari Inggris, 47 naskah dari Amerika Serikat, 43 naskah dari

Prancis, 20 naskah dari Rusia, 11 naskah dari Jerman, 6 naskah dari Spanyol, 6 naskah dari Jepang.

1. Sistem-sistem sosial beserta pandangan-pandangan dunianya, tidak didasarkan pada suatu kenyataan akhir atau mutlak melainkan diciptakan dan dilestarikan secara sosial.
2. Sistem-sistem dalam masyarakat yang sangat stabil dan memiliki pandangan budaya yang dominan; masyarakat akan mengalami kenyataan sosial yang melingkupi mereka dan pandangan dunia membenarkan serta meligitimasi, sebagai sesuatu yang didasarkan pada kenyataan mutlak dan tidak berubah-ubah. Sebaliknya,
3. Sistem-sistem masyarakat yang mudah berubah dalam struktur sosial atau ide-ide budayanya, pandangan dunia yang monolitik, jika tidak bisa diterima. Sistem ini banyak terjadi pengembangan berupa pandangan-pandangan dunia dan pola-pola budaya yang kompetitif yang masing-masing didasarkan pada penentuan-penentuan sosial atau kepercayaan-kepercayaan alternatif yang berefek masyarakat memiliki kesempatan untuk memilih diantaranya.

Perkembangan perspektif Berger dan Luckman mengenai konstruksi sosial tentang kenyataan bahwa secara garis besar, sistem masyarakat yang mudah berubah pula akan mempengaruhi struktur sosial atau ide-ide budayanya. Sistem ini banyak terjadi pengembangan berupa pandangan-pandangan dunia dan pola-pola budaya yang lebih dominan dalam masyarakat yang mengalami perubahan. Perjalanan budaya sangat dinamis, dengan proses yang sangat alami produk-produk kebudayaan akan selalu mengalami perubahan-perubahan.

Kesadaran terhadap asumsi-asumsi teoritis yang kita miliki dan akan sifatnya yang kurang sempurna secara sosial mungkin ditimbulkan oleh suatu pengalaman atau kebiasaan-kebiasaan yang mapan sehingga memunculkan persepsi baru. Bahwa “sesuatu” itu sudah tidak sesuai atau tidak relevan, dan ada tuntutan harus diubah atau dipaksa untuk membenarkan. Maka faktor utama yang paling berpengaruh adalah faktor lingkungan dimana keputusan itu hidup. Lingkungan akan membuat pilihan-pilihan alternatif menyimpang dari yang biasa.

Dalam antropologi budaya penemuan dan penelitian berbagai kebudayaan tentang pola-pola perilaku manusia yang universal, kini dilihat dalam berbagai ragam wujudnya bertolak dari kenisbian kebudayaan sendiri. Secara antropologi bahwa manusia dan budaya adalah satu kesatuan dalam proses keharusan untuk beradaptasi dengan lingkungannya secara optimal, maka lingkungan harus ditanggapi sebagai lingkungan manusiawi, menjadi lingkungan budaya.

Manusia tidak selalu sadar terhadap asumsi-asumsi teoritis yang mendasari penjelasan dan ramalannya, atau terhadap struktur logis dari kesimpulan-kesimpulan yang ditarik dari fakta yang ada dalam kehidupan sehari-hari (Johnson, 1985: 2). Titik tolaknya adalah ketakjuban manusia yang sedang bertanya, karena sesuatu hal yang sampai saat ini menjadi persoalan yang dipertanyakan dan tak kunjung padam menuntut jawaban. Kadang-kadang memberi arah dan mengisi hidupnya, kadang juga tidak. Berfilsafat ala antropologik ini sama halnya filsafat tentang manusia mempersoalkan hakikat manusia, kehidupannya dalam dunia, dalam dunia antar makhluk-makhluk hidup dan antar sesama manusia. Hubungan ini adalah menentukan hubungan timbal-balik. Karena manusia mampu

mengubah dunia lingkungannya menjadi dunia budaya dan dengan demikian manusia hidup dalam perspektif kebudayaannya.

Masalah yang dialami adalah bahwa budaya asli harus melakukan perubahan, dikarenakan mereka dihadapkan pada proses perubahan budaya tradisional yang melintasinya. Budaya-budaya pendatang yang dibawa oleh beberapa media komunikasi global melalui arus modernisasi misalnya, yang mengakibatkan terjadinya proses komodifikasi seni dalam masyarakat. Proses modifikasi ini terlihat dari adanya beberapa figur tambahan dalam kehidupan berbangsa dan berbudaya dengan munculnya tokoh-tokoh kesatria dari luar kebudayaan kita.

Perubahan sosial yang pesat dalam struktur sosial akan memunculkan masalah-masalah sosial dimana tradisi yang sudah mapan tidak menyediakan jawaban-jawaban yang dibutuhkan. Seni pertunjukanpun akhirnya merubah kemasan pertunjukannya, dengan menambahkan ataupun melibatkan secara tidak sengaja maupun disengaja figur-figur yang kontekstual di tengah kehidupan masyarakat. Situasi yang baru ini biasanya dibentuk dari persepsi sekitar sebagai bentukan sosial yang bersifat baru sehingga budaya kehilangan sifat aslinya yang jelas tetapi juga malah memperkaya karakternya secara kemasan pertunjukannya.

Kemasan seni pertunjukan hasil dari pergulatan peradaban budaya lokalpun mengikuti perubahan sosial masyarakatnya. Hal ini adalah suatu bentuk kontemplasi artistik yang berkaitan erat dengan suatu pandangan dunia. Pandangan ini memberikan pengaruh positif dan kecenderungannya sendiri serta mempunyai kemampuan untuk memahami dengan mengangkat gambar-gambar artistic produk persilangan budaya asing. Hal tersebut diangkat karena kontekstual dengan kehidupan masyarakat dalam lintas budaya global.

Perubahan sosial merubah pertunjukan religi asli yang secara ekstrinsik awalnya adalah pertunjukan bermuatan unsur agama (pesan moralnya). Saat ini selain membawa pesan lama unsur hiburannyapun menghiasi kemeriahan penikmatnya. Perubahan secara ekstrinsik pada pertunjukan religi asli adalah menerima penandaan baru berupa kemasan dalam penambahan unsur-unsur yang melintasi sebagai kekayaan kreativitas masyarakatnya.

Perubahan substansial (perubahan intrinsik), tidak terjadi secara esensi (pesan moral). Tetapi terjadi pengurangan hakikat yang ditradisikan nilai-nilainya, diawatirkan lama-kelamaan akan meninggalkan keaslanya (mengalami transisi). Seiring pertumbuhan perjalanan perubahan sosial masyarakatnya ada yang prinsipil. Konsep berupa; suksesi (waktu), identitas yang terlibat dalam suatu perubahan, atau sesuatu yang dapat diidentifikasi, yang tetap relatif sama di dalam suatu keadaan yang sedang berubah. Suatu tingkatan variasi atau perubahan dari identitas budaya.

Bahwa kebudayaan merupakan produk manusia yakni dari manusia satu ke manusia lainnya. Maka, jika di tarik pada kesimpulan bahwa budaya yang akan datang hanya dimiliki oleh elit terpelajar. Masyarakat yang terpelajar seharusnya mampu menyintesisakan berbagai macam kebudayaan dan mampu menghubungkan-pola kebudayaan satu dengan kebudayaan yang lainnya. Hal ini sama halnya dengan integrasi pada tingkat perseorangan (individu) dan memperoleh bikultur yang sejati atau memperoleh multikultur sebagai kepribadiannya. Situasi ini memang relatif dan “jarang terjadi”. Bochner menyebutnya dengan mediating persons.

Keberagaman ataupun perubahan bukanlah membuat kita terkejut menghadapi hidup tetapi dapat fleksibel menerima kehidupan baru (modernitas) tanpa melepas yang lama, membawa

masyarakat ke dalam realitas berpikir kritis untuk mendapatkan nilai-nilai substansinya. Ketika terjadi pertemuan antarbudaya (komunikasi global), melalui pertemuan berbagai nilai-nilai profan menghasilkan dampak yang positif dengan memunculkan kreativitas masyarakatnya dan dapat diwariskan (enkulturasi) serta diajarkan ke masyarakat baik formal maupun non formal sebagai jalan penyelamatan masa depan masyarakatnya.

e. Perkembangan Kebudayaan Indonesia

1. Periode 1900-1940 (Seni Pertunjukan di Masa Pengaruh Barat)

Pada masa periode ini masuk pengaruh Barat (Eropa), berawal dari datangnya para pedagang Portugis, yang kemudian disusul kedatangan Belanda pada akhir abad ke-16 (Soedarsono, 2010: 61). Pengaruh Barat terlihat sangat jelas dalam ragam wilayah musik di kebudayaan Indonesia. Tangga nada diatonis yang berasal dari Barat, menjadi pelengkap keberpaduan antara musik Timur dan Barat.

Ansambel gamelan daerah Yogyakarta dalam beberapa komposisi gending atau lagu pengiring tari putri bedaya dan serimpi dari keraton Yogyakarta, terdapat instrumen musik Barat seperti gendering, trombon, terompet dan klarinet. (Soedarsono, 2010: 62) Pada tari lawung yang dibawakan oleh lima penari pria, hampir semua dalam repertoarnya diiringi oleh gending yang berkarakter gagah dan kuat, yang dipadu dengan musik iringan Barat, kecuali pada perang lawung atau tombak.

(Soedarsono, 2010: 62) awal pembentukan musik nasional terjadi ketika para pemuda Indonesia melakukan gerakan untuk membebaskan diri dari penjajahan Belanda.

Gerakan untuk menciptakan kebudayaan nasional ini terjadi pada tahun 1920-an, yakni sebuah gerakan bidang musik yang mengarahkan upaya menciptakan musik yang tidak bercirikan etnis. Lagu pertama yang bercirikan diatonis Barat secara resmi muncul pada tanggal 28 oktober 1928, yakni lagu kebangsaan “Indonesia Raya” komponis yang melahirkan lagu tersebut ialah Wage Rudolf Supratman.

Naskah sastra drama kita yang tertua terbit pada tahun 1901, yakni Le;akon Raden Beij Soerio Retno karangan F. Wiggers, ditulis dalam bahasa Melayu-Rendah (Sumardjo, 1997: 277). Kemudian naskah drama tertua dalam bahasa baku kita adalah Bebasari Karangan Rustam Effendi pada tahun 1926. Tak kalah menariknya adalah perkembangan naskah drama terjemahan di Indonesia, semua rintisan terjemahan sastra asing ini dilakukan dalam bahasa Melayu-Rendah. Pada tahun 1923 Ang Jan Goan menerjemahkan karya Ibsen Moesoenja orang Banjak . Tahun 1930 Kwee Tek Hoay menerjemahkan karya Joseph Addison, Cato. Selanjutnya diterjemahkan karya Sir Leo Vincy, Hambarja Satoe Soedagar Radja Oeang (1933) dan oleh penerjemah yang sama diterjemahkan naskah Sedep Malem (Dames of the Camellias) oleh Alexandre Dumas Jr.

Pada masa penjajahan Jepang, sekitari tahun 1940-an, semua bidang seni, dijadikan sebagai alat propaganda Jepang. Mengadakan pentas keliling dalam rangka menghibur rakyat dan kemudian, nantinya pada masa perang kemerdekaan posisi bidang seni dijadikan alat pembakar semangat para pejuang, menggunakan layar-layar dekorasi dan peralatan teknologi atau pengeras suara sebagai propaganda untuk tujuan kemerdekaan.

Sejak Indonesia merdeka tahun 1945, seni pertunjukan Indonesia memiliki peluang lebih besar dan untuk terus berkembang lebih baik. Hampir sebagian besar seni dihasilkan dari lingkungan keraton, pada masa ini upaya terdapat istilah baru yakni seni pertunjukan yang berasal dari rakyat dinamai seni pertunjukan milik rakyat. Seni rakyat ini lebih berkembang dan bentuknya menyesuaikan dengan selera rakyat.

2. Periode 1950-1970 (Seni Pertunjukan di Masa ORLA dan ORBA)

Barbera Hatley (dalam Smeirs, 2009: 130) mencatat tentang sumber kebanggaan dan perasaan akan identitas yang menjadi aspirasi-aspirasi politik nasionalis yang kuat yang dipraktekkan pada era Soekarno. Pada mas ORLA ini, genre pertunjukan yang meraih penonto banyak selalu diarahkan untuk menampilkan tema-tema kerakyatan anti feodalisme. Pada masa ini (1950-an), bermunculan bentuk tari yang menggambarkan kehidupan rakyat seperti: tari Tani, Tari Nelayan, dan Tari Gotong-royong semuanya diarahkan oleh PKI (Partai Komunis Indonesia).

Pada sekitar tahun 1950, (Sumardjo, 1997: 281) bermunculan kelompok-kelompok teater amatur yang anggota-anggotanya adalah pelajar, mahasiswa, dan seniman bertumbuhandikota-kota. DiYogya(W.S.Rendra, Kirdjomulyo, Harymawan, Sri Murtono Subagio Sastrowardjo), di Bogor (Teater Bogor, Teater Nasional), di Jakarta (Himpunan Seni Budaya Islam, Seni Teater Kristen), di Bandung (Studiklub Teater Bandung), bermunculan kelompok-kelompok teater amatur kaum muda pelajar yang semangat.

Sedangkan rezim Soeharto, mengambil sikap untuk

mengekploitasi kesenian daerah sebagai kekuatan untuk “pemersatu” untuk pusat yakni untuk negara kesatuan Indonesia. Sparatisme tidak diperkenankan untuk tumbuh, oleh karena itu struktur-struktur di sentralisir sebagai ideologi tentang “persatuan”, seni-seni daerah dipromosikan untuk mengonter pengaruh asing yang berlebihan terutama terutama gaya hidup konsumeristik ala Barat serta gambar-gambar yang diekspos oleh media yang telah membanjiri Indonesia sejak Indonesia terbuka bagi modal International pasca 1965”.

Tarian-tarian dan ritual lokal yang berorientasi pembangunan dan telah dihilangkan elemen-elemennya yang dianggap akan melemahkan gaya modern dipentaskan dalam festival, kompetisi, dan tayangan-tayangan televisi yang menyiarkan seni pertunjukan daerah. Gedung-gedung pemerintah dengan gaya arsitektur asli daerah, dan acara-acara kenegaraan dirayakan dengan berbagai pertunjukan seni daerah dan arak-arakan besar (Hooker dalam Smeirs, 2009: 131).

Naskah-naskah asing dipentaskan untuk kepentingan kelompok-kelompok. Naskah terjemahan menjadi produk kreativitas masing-masing kelompok teater. Dari catatan (Sumardjo, 1997: 283) 1955-1970, terjemahan naskah asing tercatat: 80 naskah dari Inggris, 47 naskah dari Amerika Serikat, 43 naskah dari Prancis, 20 naskah dari Rusia, 11 naskah dari Jerman, 6 naskah dari Spanyol, 6 naskah dari Jepang. Namun pada masa antara 1972-1980-an kegiatan teater lebih didominasi oleh naskah-naskah asli Indonesia yang merupakan naskah-naskah hasil dari sayembara yang diselenggarakan oleh DKJ.

Menurut Smiers (2009: 383) tentang catatan pada 1970-an sampai awal 1980-an negara-negara non-Barat menuntut

agar UNESCO membangun sebuah Tatanan Informasi dan Komunikasi Dunia Baru (NWICO; New world Information and Comunication Order). Mencatat tentang terjadinya ketidakseimbangan relasi komunikasi informasi dunia yang merugikan bagian-bagian lebih miskin.

Kemudian dilengkapi dengan catatan pada pertengahan 1990an mencatat diskusi-diskusi penting tentang keanekaragaman budaya. Pada 1995 UNESCO dan PBB mempersiapkan sebuah laporan tentang topik keanekaragaman budaya, dengan judul *Our Creativ Divercity*, diikuti dengan sebuah konferensi di Stockholm. Pada konferensi tersebut disetujui rencana aksi mengenai; Kebijakan Kebudayaan bagi Pembangunan UNESCO (2 april 1998). Pada 2 November 2001, UNESCO menetapkan sebuah deklarasi baru yakni Deklarasi Universal Keanekaragaman Budaya. Pada Oktober 2005, Majelis Umum UNESCO menyetujui Konvensi Perlindungan dan Pengembangan Keanekaragaman Ekspresi Budaya (Smiers, 2009: 383).

3. Periode 1980-1990 (Seni Pertunjukan dari ORBA menuju Era Reformasi)

Sejak akhir tahun 1980-an sampai 1990-an, sebagai akibat perkembangan ekonomi di tanah air yang carut-marut, pementasan di TIM mulai tidak menentu (Soedarsono, 2010: 110). Demikian pula sejumlah Taman Budaya setiap provinsi pada lesu, hal ini disebabkan harga minyak dan gas bumi yang merosot tajam serta devaluasi rupiah terhadap dolar Amerika pada tahun 1986 merupakan biang awal permasalahan.

Namun di tahun 1980-an sampai 1998 seni lukis di

Indonesia, diluar dugaan malah mampu meraih hati para konglomerat yang memiliki uang banyak, mampu membeli lukisan dengan harga-harga yang fantastis. Di era globalisasi para seniman memiliki keleluasaan dalam mengekspresikan karyanya. Hal ini berakibat menimbulkan semacam arus perkembangan yang disebut sebagai arus pluralitas atau multikulturalisme. Memahami dan menghargai dari manapun asal seni itu muncul, istana tidak lagi menjadi kiblat.

Maraknya festival-festival kesenian daerah tingkat nasional yang diadakan setiap tahun dan juga parade tari daerah yang selalu dipanggungkan dalam setiap acara-acara sebagai upaya menyongsong era baru. Lemahnya pengawasan dan perawatan terhadap kebijakan pemerintah mengakibatkan makin kokohnya gambar-gambar dari produk media komunikasi informasi global. “Gaya hidup konsumeristik ala Barat dan gedung-gedung pemerintah dengan gaya arsitektur asli daerah, dan acara-acara kenegaraan dirayakan dengan berbagai pertunjukan seni daerah dan arak-arakan besar hanya sebagai pesan simbolik tanpa makna”.

Pesan simbolik di atas mengakibatkan perubahan sosial masyarakat tak terelakkan. “Masyarakat menjadi cepat dewasa sebelum waktunya”, hal ini adalah tantangan masa depan kesenian-kesenian daerah se-nusantara Indonesia khususnya untuk guru seni budaya se-Indonesia. Kesiapan serta menerima perubahan sosial masyarakat tak terelakkan adalah tantangan bagi guru. Perubahan sosial masyarakat menyebabkan “melunturnya kepercayaan dan kebiasaan-kebiasaan untuk menikmati sesuatu yang biasanya nikmat menjadi tidak nikmat lagi”, tontonan rakyat atau kesenian-kesenian yang tadinya merakyat berubah menjadi tidak merakyat lagi”, “tontonan yang

dahulu menjadi primadona akan mempunyai nasib sebaliknya” di mata masyarakatnya.

Perubahan sosial dan sebab-sebabnya adalah salah satu bentuk keguncangan budaya (*culture shock*) yang mengakibatkan hilangnya nilai-nilai lama. Oberg (dalam Yusuf, 1989: 31) menyebutkan tentang impotensi perasaan yang disebabkan oleh ketidakmampuan mengatasi lingkungan baru. Hal ini adalah suatu bentuk perasaan yang akhirnya dimiliki oleh masyarakat yang mengalami keguncangan psikologis dan keterasingan budayanya.

4. Periode 2000-2010 (Era Kapitalistik)

Kapitalisme yang benar-benar tak terkendali dan tak terawasi, dan disertai kekuasaan dan otoritas yang nyaris tak terbatas mengeksploitasi dan mengontrol kehidupan individu-individu yang tak punya alternatif apa pun untuk di pilih di dalam kehidupan politik negerinya sendiri (Bauman, dalam Sim. Terj. Djatmiko, 2002: 51).

Barber dalam Smeirs (2009: 45) melengkapi dengan berita konglomerasi global yang mengontrol apa yang diciptakan, siapa yang mendistribusikan, dimana produk itu disebarluaskan, dan bagaimana produk itu dilisensikan, maka gagasan sesungguhnya akan persaingan ide dan imajinasi yang sepenuhnya kompetitif menjadi sekedar gagasan basi yang menghilang.

Dunia kehidupan (*habitus/ perangkat pewarisan sosial*), tentang nilai guna suatu “produk”, bahwa masyarakat kelas pekerja menggunakan barang dengan cara apa yang dikemukakan dalam media penerbitan untuk mencapai gaya hidup ekspresif (Bourdieu, dalam Featherstone, 1988: 58).

Keseragaman adalah suatu bentuk pendangkalan makna, karena sebenarnya manusia terlahir dan dapat menentukan keberbedaan sikap sebagai bentuk kekayaan batiniah. Budaya konsumtif yang seragam dengan cara menyamakan pilihan dengan kebanyakan orang, adalah salah satu sikap menyamakan “prestise” dengan orang lain atau mengidentikkan seseorang adalah dirinya (sama citranya). Dengan cara seperti ini, maka eksistensi diri akan “mencuat” sama seperti tokoh yang diidolakan. Hal ini adalah krisis kepercayaan dalam diri seseorang, bahwa makna diri telah dibunuh oleh keseragaman makna sebagai pemenang (produk massal).

Citra diri yang demokratis dari budaya konsumen hasil produksi massal yang didasarkan pada anggapan adanya keseragaman antara kelas di bidang perumahan, pakaian, cara mengisi waktu senggang, dan sebagainya (Williams, dalam Featherstone, 1988: 58-59). Industri produk massal akan selalu merubah diri dalam iklan-iklannya, iklan tersebut dilakukan untuk membuat ketidak-pastian produk lama sehingga “diri” atau masyarakat konsumtif akan segera memperbaiki image dirinya dengan membeli produk baru sesuai iklan. Hal ini dilakukan untuk membuat kerumitan-kerumitan dalam proses pemaknaan diri secara personal maupun kelompok yang lebih luas untuk menentukan sikap pilihan.

Budaya konsumtif tidak menganjurkan pengikutnya untuk mengikuti jalannya secara setenga-setengah dalam memilih produk yang diiklankan di media komunikasi global. Bahwa budaya konsumtif dalam menentukan tercermin dalam gaya berpakaian, tempat makan dan minum yang mewah, hobi berkendara mewah, mempunyai perabotan dan rumah mewah, olah raga, cara menikmati long weekend dengan

fasilitas hotel mewah, musik, mengenai analisis ilmiah, mode rambut, tubuh seksi, buku bacaan, majalah, surat kabar, karena hal tersebut adalah tanda-tanda kemapanan untuk status sosial seseorang.

Kerumitan untuk menentukan pilihan dalam menentukan sikap terhadap pilihan. Jika diteliti maknanya lebih dalam, terkadang kerumitan malah memiliki nilai mendidik.

Mendidik individu agar pandai membaca perbedaan antara tanda-tanda menemukan arti perbedaan dalam pakaian, perumahan, perabotan rumah (Featherstone, 1998: 59). Budaya konsumtif seharusnya membuat masyarakat menjadi kritis untuk melihat objek secara perfectionis. Misalkan pada objek pakaian trend masa kini, mode pakaian di acara fashion show telah menawarkan kenyataan individualitas dan perbedaan jika dibandingkan dengan industri produk-produk massal. Iklan-iklan dalam media komunikasi global membuat kerumitan-kerumitan tanda-tanda berbagai jenis barang, variasi pilihan produk dan sebagainya.

Seharusnya manusia perfectionis mampu berpikir jernih dan berpijak pada sikap bijak, sehingga mampu membaca kerumitan-kerumitan dan menafsirkan apa saja yang diiklankan oleh media komunikasi global. Manusia perfectionis harus mampu meramu kerumitan dan menafsirkan nilai-nilai perbedaan selera individu serta mencipta simbol baru yang sesuai atau memiliki sifat kepentingan yang sama dengan apa yang diagungkan oleh media komunikasi global. Simbol baru yang diciptakan manusia perfectionis harus mampu memasuki wilayah dimana perkembangan selera itu berada (bertempat) dan selera itu berasal darimana? Serta mampu melegitimasi selera berideologi (simbol) yang naturalistik (sesuai/membumi)

tanpa menyembunyikan asal-usul selera tersebut berasal.

Pembaharuan terjadi di tingkat atas, dengan kaum intelektual merumuskan tanda-tanda untuk mempertahankan jarak sosial, ini suatu proses yang sulit dikendalikan dan diikuti karena adanya pertarungan antara sub-sub kelas intelektual dengan dinamika pasar (Bourdieu, dalam Featherstone, 1988: 64). Media komunikasi global sengaja mencampur-adukkan tanda-tanda antara yang elit dan kaum minoritas sebagai upaya memunculkan isu-isu ketidakstabilan.

Hal ini dilakukan secara cerdik yang sebenarnya hanya untuk mendangkalkan makna yang sudah stabil. Bahwa media komunikasi global meracuni keyakinan konsumen akan nilai sebuah “produk” bukan karena memiliki kualitas yang tinggi tetapi karena “produk” diidolakan banyak orang. Hal ini adalah bentuk serangan keyakinan budaya konsumtif yang merusak keyakinan atas prioritas sebuah produk yang seharusnya mempunyai nilai manfaat. Mengedepankan sisi bahwa produk tersebut “diidolakan” maka sama halnya dengan lagi trend/in atau gaya melahirkan sisi kepercayaan yang berlebihan menjadi trend terbaru.

Foucault (dalam Smiers, 2010: 372), menyatakan bahwa di setiap masyarakat, produksi wacananya selalu dikontrol, diseleksi, diorganisir, dan didistribusikan melalui berbagai macam prosedur. Praktik Foucault dalam mengatur wacana adalah dengan cara “dari dalam”,

Seni Budaya sebagai wacana publik melalui pendidikan formal, dapat membangkitkan kesadaran dan menentukan sikap. Berorientasi pada perspektif positivis dan diposisikan pada aspek faktual (fenomena) untuk memahami realitas objek sebagai ilmunu pengetahuan. Persepsi pospositivis dijadikan sebagai

pijakan untuk mengemas objek seni dan mengkonstruksikan kegiatan belajar seni budaya serta diklasifikasikan sebagai objek seni yang terus bergerak.

B. KEGIATAN BUDAYA

a. Kegiatan Apresiasi Seni Budaya

Mengenal, menghayati, memahami, dan menghargai kebudayaan daerah di mana siswa sekolah, termasuk tradisi berbahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, peralatan dan teknologi yang digunakan, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian masyarakat setempat, merupakan sumber belajar kebudayaan paling representatif bagi siswa.

Apresiasi seni budaya (seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater-film) adalah aktivitas peningkatan sensitivitas kemampuan merasakan, menikmati, menghayati, menghargai nilai-nilai keindahan dalam karya seni budaya, dan menghormati keberagaman konsep, trend, dan variasi konvensi artistik eksistensi dunia seni budaya.

Secara teoretik menurut Brent G. Wilson apresiasi seni memiliki tiga domain, yakni perasaan (feeling), penilaian (valuing) dan empati (emphatizing). Tingkat apresiasi seni akan berkembang lewat kegiatan mengamati karya seni, membaca teori seni, termasuk sejarah seni dan reputasi seniman, dialog dengan tokoh seniman serta budayawan, dan menuliskan pengalaman mengamati karya seni. Secara psikologis pengalaman penginderaan karya seni itu berurutan dari sensasi, emosi, impresi, interpretasi, apresiasi, dan evaluasi. Aktivitas ini berlangsung ketika seseorang mengindra karya seni, biasanya sensasi tersebut diikuti dengan

aktivitas berasosiasi, melakukan komparasi, analogi, diferensiasi, dan sintesis. Pada umumnya karya seni yang dinilai baik akan memberikan kepuasan spiritual dan intelektual bagi pengamatnya. Yang perlu dipahami oleh para guru seni budaya, adalah para siswa-siswi SMP kelas VII, ketika mengapresiasi tidak sampai pada tingkat evaluasi, aktivitas apresiasi cukup sampai tingkat analisis karya seni saja. (tingkat kompetensi IV). Menganalisis menurut Donald Jack Davis adalah kegiatan mengklasifikasi, mendeskripsi, menjelaskan, dan menafsirkan karya seni budaya.

Aktivitas apresiasi seni budaya berhubungan dengan pengalaman mengindra karya seni budaya. Jadi membutuhkan interaksi langsung peserta didik dengan karya seni budaya. Jadi, dalam aktivitas pembelajaran apresiasi mutlak diperlukan karya seni budaya sebagai objek pengamatan.

Pembelajaran apresiasi dapat dilakukan di kelas dan di luar kelas. Di dalam kelas, misalnya, peserta didik diminta mengamati karya seni (rupa, musik, tari, teater-film), penayangan slide, video, film, karya-karya masterpiece para perupa, pemusik, petari, peteater. kemudian peserta didik dipersilahkan untuk mengungkapkan respons pribadinya, baik dalam bentuk deskriptif, interpretatif, maupun untuk menganalisis dan menyimpulkan makna seni. (Guru seni dalam aktivitas ini, berperan sebagai fasilitator, motivator dan moderator untuk memandu jalannya diskusi yang hidup dan bersemangat dalam pembelajaran).

Di luar kelas pembelajaran apresiasi diselenggarakan dengan cara mengunjungi museum, galeri, pameran, atau tokoh-tokoh seniman dan budayawan di lingkungannya. Dalam kunjungan ke museum seni, misalnya, sekolah dan guru dapat berkolaborasi dengan petugas museum “seksi edukasi”, yakni asisten atau guide

yang akan memberikan pelayanan dan informasi tentang koleksi museum. Tujuan utama membawa peserta didik ke museum adalah menghadapkan mereka langsung dengan karya-karya seni yang orisinal, dan bereaksi merespons karya-karya seni dengan tagihan makalah yang akan dipresentasikan di sekolah, sebagai aktivitas diskusi kelompok.

b. Kegiatan Ekspresi Budaya

Kegiatan ekspresi (budaya) dalam konteks seni musik, misalnya dapat dilihat pada saat melakukan penghayatan terhadap lirik lagu dan menyanyikannya dengan ekspresif. Atau pada saat memerankan tokoh dalam satu pementasan teater, pada saat berakting, dan ketika seseorang menarikan tari tertentu yang indah, dikatakan pula dia sedang berekspresi dengan gerakan tari. Pengertian ekspresi dalam kegiatan seni rupa, memiliki arti yang agak berbeda, karena di wilayah ini berekspresi adalah bagian dari kegiatan kreasi. Realisasi konsep seni sebagai ekspresi. Jadi sifatnya ekspresi diri, mengungkapkan realitas internal keadaan psikologis perupa-nya, misalnya, yang berkaitan dengan harapannya, cita-citanya, semangatnya, kehendaknya, fantasinya, intuisinya, dan lain-lain. Jadi berekspresi merupakan aktualisasi diri dengan menciptakan karya seni rupa.

Apresiasi seni budaya sebagai bagian dari estetika dimaksudkan untuk meningkatkan sensitivitas kemampuan mengapresiasi keindahan serta harmoni mencakup apresiasi dan ekspresi, baik dalam kehidupan individual sehingga mampu menikmati dan mensyukuri hidup, maupun dalam kehidupan kemasyarakatan sehingga mampu menciptakan kebersamaan yang harmonis. Pengenalan akan tokoh-tokoh seni budaya dan reputasinya, kontribusi mereka bagi masyarakat dan bangsa, atau bagi kemanusiaan pada umumnya, adalah upaya

nyata mengembangkan perasaan simpati, yang jika dilakukan berulang-ulang akan meningkat menjadi perasaan empati. Ketika peserta didik menjadi kagum akan prestasi dan jasa-jasa para seniman atau budayawan berdasarkan karya seni dan penghargaan yang diperolehnya baik dalam tingkat nasional, maupun internasional.

Materi pembelajaran untuk kegiatan ini dapat diberikan dalam bentuk bacaan, video, film, yang sifatnya berupa biografi, reputasi, dan jasa-jasa para seniman dan budayawan yang pantas diteladani. Dalam konteks ini, siswa diminta untuk mencari data dan memilih tokoh yang akan dia tulis. Guru memberikan daftar nama seniman dan budayawan di daerahnya. Sedangkan contoh tokoh yang representatif untuk tingkat nasional antara lain adalah, Bidang seni sastra: Ronggo Warsito, Sutan Takdir Alisyahbana, Chairil Anwar, Pramudya Anantatoer, Sitor Situmorang, Sutarji Kalzoem Bachri. Bidang Seni Rupa: Raden Saleh, S. Soedjojono, Affandi, Basoeki Abdullah. Bidang seni musik: Wage Rudolf Supratman, Ismail Marzuki, Cornel Simanjuntak, Idris Sardi, Titik Puspita. Bidang seni tari: Sardono W. Kusumo, Martinus Miroto, Bagong Kusudiardjo, Farida Utoyo. Bidang seni teater-film WS. Rendra, Usman Ismail, Teguh Karya, Arifin C. Nur, R. Rintiar, Ratna Sarumpaet dan banyak lagi nama lain yang dapat dipilih siswa dan disepakati oleh guru seni budaya. Sedangkan tokoh-tokoh Budayawan nasional, misalnya Soedjatmoko, Umar Khayam, Koentjaraningrat, YB Mangun Wijaya, Mudji Sutrisno, dan banyak lagi.

Sumber belajar seni budaya tidak hanya diperoleh dari buku, tetapi juga dari sumber para tokoh seniman dan budayawan. Ketika mengadakan kunjungan ke pameran seni rupa, siswa dapat berdialog langsung dengan perupanya di ruang pameran.

Hal yang sama dapat dilakukan ketika mengadakan karya wisata ke Padepokan Tari, Sanggar Seniman, Asosiasi Masyarakat Seni Pertunjukan, Asosiasi Pendidik Seni Indonesia (APSI), Himpunan Pelukis Jakarta (Hipta) dan lain-lain.

Kegiatan berinteraksi dengan para tokoh ini, dapat pula dengan cara mengundang para seniman (perupa, pelukis, pepadat, pesastra, petari, pemusik, peteater, aktor, aktris, dan lain-lain) ke sekolah. Sehingga siswa dapat berinteraksi langsung, bertanya dan mendapat-kan jawaban langsung dari para seniman dan budayawan. Dari kegiatan tersebut, pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap berbagai permasalahan dalam seni akan berkembang, sehingga tingkat kemampuan berapresiasinya berkembang dan menjadi lebih baik.

c. Kegiatan Kreasi Budaya

Secara historis tipologi perilaku kreatif didasarkan pada beragam kualitas dan karakteristik. Sebagian budayawan memberikan kontribusi kreatifnya pada wujud budaya, yang lain berupaya memilih dan mengkombinasikan nilai konseptual budaya, sementara ada pula yang melakukan modifikasi terhadap konvensi budaya yang ada, dan yang terakhir sebagian budayawan benar-benar menciptakan sesuatu yang baru, baik dalam konsep, tindakan, maupun penciptaan benda-benda budaya baru.

Dalam konteks proses kreatif Guilford menyebutkan sifat fluensi, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi, dan redefinisi adalah kemampuan yang perlu dikembangkan. Fluensi terkait langsung dengan kesiapan, kelancaran, dan kemampuan melahirkan banyak gagasan. Fleksibilitas adalah kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam memecahkan masalah. Sedangkan orisinalitas adalah kemampuan mencetuskan gagasan-

gagasan asli. Dan redefinisi adalah kemampuan merumuskan batasan-batasan dari sudut pandang lain dari pada cara-cara yang sudah lazim. tahap inkubasi, tahap iluminasi, dan tahap Verifikasi.

Alexander Archipenko dalam bukunya *Philosophy of Art* mengatakan gejala penciptaan terpusat pada aspek psikologi individu, yakni proses internal dan laten pada setiap individu, yang pada hakikatnya bersumber dari universal creativeness. Hal inilah yang membentuk proses berpikir menuju kreativitas yang sesungguhnya.

Dr. Irving Taylor, seorang pakar psikologi sosial, setelah meneliti seratus definisi kreativitas, menemukan ada lima tingkat kreativitas, yaitu:

1) Tingkat Ekspresif

Tingkat pertama yang paling fundamental, karena terdapat kebebasan yang luas untuk berekspresi. Pada tahap ini kemahiran dan orisinalitas serta kualitas produk yang dihasilkan tidaklah penting. Jadi karakteristik utamanya ialah spontanitas dan kebebasan, seperti yang dapat disaksikan dalam lukisan praskematik anak-anak.

2) Tingkat Produktif

Pada tingkat ini dibutuhkan kemahiran tertentu untuk menghasilkan objek tertentu dengan jalan menguasai lingkungannya. Gaya bentuk seni seorang seniman pada tahap ini belum menunjukkan perbedaan dengan karya-karya yang dihasilkan oleh seniman lain. Kendatipun telah terdapat kontrol terbatas dalam pengembangan teknik berkarya. Karakteristik karya-karyanya adalah realisme objektif.

3) Tingkat Inventif

Pada tahap ini seniman dituntut menguasai kecakapan mengolah material, teknik, dan metode menanggapi hubungan baru yang unik antar satu elemen dengan elemen lain. Karakteristik tahap ini ialah “invention” atau penemuan-penemuan baru. Dalam praktiknya seniman pada tahap ini telah memperlihatkan kecerdasannya memanfaatkan alat, mengembangkan alat-alat baru, atau memanfaatkan alat lama untuk tujuan baru. Para perupa yang telah sampai pada tahap ini mampu menyuguhkan “ingenius symbolic interpretation” dari sebuah subject matter. Mereka biasanya dikenal sebagai inventor, explorer, atau discover.

4) Tingkat Inovatif

Pada tahap ini dituntut keahlian seorang seniman melahirkan konsep-konsep abstrak. Mereka menjelajahi lebih jauh prinsip-prinsip dasar kesenian atau sains, untuk melakukan perubahan-perubahan yang bermakna. Gerakan impresionisme dan kubisme pada hakikatnya telah memodifikasi prinsip-prinsip seni yang ada sebelumnya untuk menghasilkan konsep seni yang sama sekali baru. Pada tingkat ini jumlah seniman semakin langka, karena seniman yang tidak punya talenta khusus mustahil mencapai tingkat ini.

5) Tingkat Emergentif

Tingkat ini merupakan tingkat tertinggi dalam kreativitas. Karya-karya Einstein dan Freud dalam sains, dan Picasso dalam seni rupa adalah contoh yang representatif. Karakteristik individu memiliki kemampuan menyerap berbagai pengalamandan kemampuan menciptakan karya

yang benar-benar baru, yang biasanya sulit dipahami oleh orang kebanyakan. Misalnya manusia dilukiskan dalam simbol-simbol abstrak, namun tetap dapat menangkap kualitas manusianya, meskipun tidak menggunakan unsur-unsur representasi konvensional.

d. Kegiatan Manajemen Bisnis Budaya

Karena pengertian budaya atau kebudayaan itu cakupannya demikian luas, maka pengetahuan manajemen bisnisnya juga mengandung arti yang luas. Katakanlah ada tujuh gejala universal kebudayaan yang harus dikelola aspek manajemennya. (1) manajemen bisnis bahasa dan sastra (2) manajemen bisnis pengetahuan budaya (3) manajemen bisnis pengetahuan sosial, (4) manajemen bisnis perlengkapan hidup dan produk teknologi, (5) manajemen bisnis aneka spesialisasi profesi, (6) manajemen bisnis sistem religi, dan (7) manajemen bisnis seni.

Dalam pelaksanaan pameran, pagelaran, pementasan, konser, penyelenggaraan aktivitas lelang karya seni, simposium, seminar seni dan banyak kegiatan lain, yang kesemuanya itu butuh penanganan manajemen yang baik. Antara lain, misalnya, adanya tujuan penampilan seni (pameran atau pertunjukan), fungsinya (apresiasi, prestasi, edukasi, rekreasi, amal, bisnis, dan lain-lain); perencanaan, panitia, pembagian tugas, strategi kegiatan, persiapan, pelaksanaan, pasca penampilan, harus dikelola dengan manajemen, organisasi, dan kerja profesional.

Dalam realitas penampilan seni (pameran seni rupa dan seni pertunjukan) sering sekali aspek bisnis tak terpisahkan dengan tujuan seni yang lain, jadi aspek komersial seni tidak berdiri sendiri, melainkan, misalnya dibarengi oleh misi seni, tujuan seni, ekspresi nilai-nilai humanisme (manusia), kritik sosial, demokrasi, nasionalisme, dan lain-lain.

Namun yang lebih penting dipahami dalam arti pembelajaran seni budaya (pameran dan pertunjukan seni), adalah melatih kemampuan siswa bekerja sama, berorganisasi, berpikir logis, bekerja efisien dan efektif sesuai dengan bidang seni yang mereka pilih untuk dipamerkan atau dipentaskan.

C. SUMBER PENGETAHUAN TENTANG KEBUDAYAAN

Bagi para pencinta kebudayaan, istimewa para pendidik atau guru seni budaya, dalam rangka mengembangkan pengetahuan dan wawasannya mengenai kebudayaan, antara lain dapat memperoleh informasi yang akurat dari:

1. Hasil Penelitian Arkeologi.

Biasanya hasil penelitian arkeologi mengungkap kehidupan kebudayaan di masa lalu. Misalnya penelitian tentang fosil manusia, hewan, tumbuhan, mau-pun benda-benda purbakala. Untuk memahami kebudayaan di masa lalu dalam bidang seni budaya, hasil penelitian yang dilakukan para arkeolog sangat penting dan menentukan tahap-tahap perkembangan seni budaya. Termasuk sumber pengetahuan tentang inspirasi seni, bahan baku dan teknik berkarya, proses kreasi seni, tujuan penciptaan seni, makna seni, dan lain-lain, dapat ditemukan pada hasil penelitian arkeologi.

2. Hasil Penyajian Museologi.

Museum adalah institusi permanen nirlaba yang menyajikan koleksi kebudayaan bagi publik, ada museum yang sifatnya umum, tetapi ada pula museum yang sifatnya khusus, yang umum biasanya menyajikan koleksi budaya menurut perkembangan sejarah. Sedangkan yang khusus, misalnya, museum seni rupa, museum tekstil, museum keramik, museum kriya, dan lain-lain. Dapat dimanfaatkan oleh guru seni

sebagai sumber belajar, dengan membawa siswanya ke museum, Untuk kegiatan apresiasi seni lukis, para siswa di Yogyakarta dapat berkarya wisata ke Museum Affandi. Bagi sekolah-sekolah di Jakarta dapat mengunjungi Balai Seni Rupa Jakarta, Museum Nasional, Museum Sejarah, dan lain sebagainya. Begitu pula dengan kota-kota lain yang memiliki museum, para siswa sebaiknya diperkenalkan secara langsung dengan warisan kebudayaan daerahnya.

3. Hasil Penelitian Sejarah budaya

Hasil penelitian sejarah kebudayaan, dapat diperoleh pada jurnal sejarah atau jurnal kebudayaan, berupa artikel-artikel hasil penelitian. Baik yang diterbitkan oleh Lembaga Penelitian Perguruan Tinggi, maupun oleh Dinas Museum dan Sejarah, atau yang diterbitkan oleh asosiasi, atau penerbit-penerbit swasta. Hasil penelitian berupa skripsi, thesis, atau disertasi dapat pula digunakan sebagai pendalaman pengetahuan kebudayaan, biasanya penelitian seperti ini belum diterbitkan untuk di konsumsi masyarakat umum, jadi dapat diperoleh di perpustakaan perguruan tinggi atau perpustakaan museum. Misalnya yang berkenaan dengan perkembangan sejarah kebudayaan zaman kolonial, zaman pasca kolonial, dan lain-lain. Informasi kebudayaan ini, tentu saja dapat dicari oleh guru seni budaya untuk memperdalam wawasannya di bidang kebudayaan.

4. Hasil Penelitian Ilmu Bahasa dan Sastra

Secara umum sangat berguna untuk mengetahui berbagai ilmu kebahasaan dan kesusasteraan, baik ditinjau dari aspek bahasa sebagai alat komunikasi, maupun fungsi bahasa sebagai ekspresi seni budaya. Tradisi sastra lisan Indonesia, misalnya, sangat beragam dan kaya, karya sastra alegoris, dan sering sekali bermakna bukan saja sebagai karya sastra, melainkan juga oleh masyarakat digunakan sebagai pedoman perilaku hidup kesehariannya. Karya sastra yang berkaitan

dengan kosmologi dan kosmogoni sesungguhnya merupakan sumber adat istiadat setiap kelompok etnik di Indonesia. Fenomena kebudayaan ini, dapat dipastikan merupakan local genius dalam kebudayaan kita. Karena kosmologi dan kosmogoni etnik Indonesia itu, berisi riwayat asal mula penciptaan manusia dan penciptaan alam semesta yang orisinal, dalam arti tidak terpengaruh oleh budaya asing yang masuk ke Indonesia.

5. Hasil Penelitian Nilai Tradisi

Hasil penelitian nilai tradisi dalam setiap daerah di Indonesia, sangat bermanfaat untuk memperluas dan memperdalam wawasan kebudayaan kita. Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki keanekaragaman seni dan budaya yang sangat kaya. Hal itu sejalan dengan keanekaragaman etnik, suku bangsa, dan agama yang secara keseluruhan merupakan potensi nasional, nilai-nilai tradisi ini, meski harus diseleksi dan dipilih yang bernilai positif, dapat menjadi sumber inspirasi pengembangan nilai budaya Indonesia di masa depan. Kebudayaan yang tidak berakar pada tradisi sejarah yang jelas, akan membuat kita kehilangan orientasi membangun kebudayaan sendiri.

Kekayaan tradisi seni budaya itu tidak hanya merupakan salah satu sumber dari kekayaan intelektual untuk seni budaya semata, tetapi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan di bidang perdagangan dan industri yang melibatkan para penciptanya. Dengan demikian kekayaan tradisi seni budaya itu dapat meningkatkan kesejahteraan tidak hanya bagi para penciptanya saja, tetapi juga bagi bangsa dan negara. Artinya warisan tradisi seni budaya Indonesia adalah aset bangsa yang wajib dilindungi keberadaannya.

BAB III
KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN
SENI BUDAYA

BAB III

KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN

SENI BUDAYA

A. KEBIJAKAN KURIKULUM

1. Rasional

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Jadi pada pembelajaran Seni Budaya terdapat seperangkat rencana, tujuan, konten, dan pengaturan. Pengaturan mata pelajaran Seni Budaya dalam pembelajaran menuntut aktivitas berkesenian dengan menampilkan karya seni estetis, artistik, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa. Agar dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memahami seni dalam konteks ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni serta berperan dalam perkembangan sejarah peradaban dan kebudayaan, baik lokal, nasional, regional, maupun global. Selain itu juga agar dapat mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun kaitannya dengan pengembangan kepribadian peserta didik secara positif, dan di sekolah tidak semata-mata untuk membentuk peserta didik menjadi pelaku seni atau seniman namun lebih menitikberatkan pada sikap dan perilaku kreatif, etis dan estetis .

Dalam bagian rasional Pendidikan Seni Budaya secara konseptual bersifat (1) *multilingual*, yakni pengembangan kemampuan peserta didik mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media, dengan pemanfaatan bahasa rupa, bahasa kata, bahasa bunyi, bahasa gerak, bahasa

peran, dan kemungkinan berbagai perpaduan di antaranya. Kemampuan mengekspresikan diri memerlukan pemahaman tentang konsep seni, teori ekspresi seni, proses kreasi seni, teknik artistik, dan nilai kreativitas. Pendidikan seni bersifat (2) *multidimensional*, yakni pengembangan beragam kompetensi peserta didik tentang konsep seni, termasuk pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, dan etika. Pendidikan seni bersifat (3) *multikultural*, yakni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan peserta didik mengapresiasi beragam budaya nusantara dan mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan peserta didik hidup secara beradab dan toleran terhadap perbedaan nilai dalam kehidupan masyarakat yang pluralistik. Sikap ini diperlukan untuk membentuk kesadaran peserta didik akan beragamnya nilai budaya yang hidup di tengah masyarakat. Pendidikan seni dalam konteks budaya dapat berperan mengembangkan (4) *multikecerdasan*, yakni peran seni membentuk pribadi yang harmonis sesuai dengan perkembangan psikologis peserta didik, termasuk kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual-spasial, verbal-linguistik, musikal, matematik-logik, jasmani-kinestetis, dan lain sebagainya.

2. Tujuan

Mata Pelajaran Seni Budaya bertujuan untuk menumbuhkembangkan kepekaan rasa estetik dan artistik, sikap kritis, apresiatif, dan kreatif pada diri setiap peserta pendidik secara menyeluruh. Sikap ini hanya mungkin tumbuh jika dilakukan serangkaian proses aktivitas berkesenian pada peserta didik. Mata pelajaran Seni Budaya memiliki tujuan khusus, yaitu;

1. menumbuhkembangkan sikap toleransi,
2. menciptakan demokrasi yang beradab,
3. menumbuhkan hidup rukun dalam masyarakat majemuk,

4. mengembangkan kepekaan rasa dan keterampilan
5. menerapkan teknologi dalam berkreasi
6. menumbuhkan rasa cinta budaya dan menghargai warisan budaya Indonesia dan,
7. membuat pertunjukan dan pameran karya seni.

3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup mata pelajaran Seni Budaya dan muatan lokal secara nasional memiliki 4 aspek seni, yaitu: Rupa, Musik, Tari, dan Teater sesuai dengan konteks budaya masyarakatnya. Materi tentang Budaya tidak diberikan tersendiri namun jika diperlukan dapat menambah materi dalam muatan lokal.

Dari ke-4 aspek mata pelajaran Seni Budaya yang tersedia, sekolah wajib melaksanakan minimal 2 aspek seni dengan 2 guru yang berlatar belakang seni yang bersangkutan atau satu orang guru mata pelajaran seni yang menguasai lebih dari satu bidang seni.

4. Bagian Isi Kurikulum

Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi. Kurikulum berbasis kompetensi adalah *outcomes-based curriculum* dan oleh karena itu pengembangan kurikulum diarahkan pada pencapaian kompetensi yang dirumuskan dari SKL. Demikian pula penilaian hasil belajar dan hasil kurikulum diukur dari pencapaian kompetensi. Keberhasilan kurikulum diartikan sebagai pencapaian kompetensi yang dirancang dalam dokumen kurikulum oleh seluruh peserta didik.

Kurikulum berbasis kompetensi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar seluas-luasnya bagi peserta didik untuk mengembangkan sikap, ketrampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk membangun

kemampuan yang dirumuskan dalam SKL. Hasil dari pengalaman belajar tersebut adalah hasil belajar peserta didik yang menggambarkan manusia dengan kualitas yang dinyatakan dalam SKL. Untuk itu terlebih dahulu harus dipahami Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang telah dirumuskan dalam kurikulum 2013.

Kompetensi Inti merupakan terjemahan atau operasionalisasi SKL dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki mereka yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (afektif, kognitif, dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Kompetensi Inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skills* dan *soft skills*.

Kompetensi Inti berfungsi sebagai unsur pengorganisasi (*organising element*) Kompetensi Dasar. Sebagai unsur pengorganisasi, Kompetensi Inti merupakan pengikat untuk organisasi vertikal dan organisasi horizontal Kompetensi Dasar. Organisasi vertikal Kompetensi Dasar adalah keterkaitan antara konten Kompetensi Dasar satu kelas atau jenjang pendidikan ke kelas/ jenjang di atasnya sehingga memenuhi prinsip belajar yaitu terjadi suatu akumulasi yang berkesinambungan antara konten yang dipelajari peserta didik. Organisasi horizontal adalah keterkaitan antara konten Kompetensi Dasar satu mata pelajaran dengan konten Kompetensi Dasar dari mata pelajaran yang berbeda dalam satu pertemuan mingguan dan kelas yang sama sehingga terjadi proses saling memperkuat.

Kompetensi Inti dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait yaitu berkenaan dengan sikap religius (Kompetensi Inti 1), sikap sosial (Kompetensi Inti 2), pengetahuan (Kompetensi Inti 3), dan penerapan pengetahuan (Kompetensi Inti 4). Ke-4 kelompok itu menjadi acuan dari Kompetensi Dasar dan harus dikembangkan dalam setiap peristiwa

pembelajaran secara integratif. Kompetensi yang berkenaan dengan sikap religius dan sosial dikembangkan secara tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu pada waktu peserta didik belajar tentang pengetahuan (Kompetensi Inti 3) dan penerapan pengetahuan (Kompetensi Inti 4).

Kompetensi Dasar merupakan kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari Kompetensi Inti. Kompetensi Dasar adalah konten atau kompetensi yang terdiri atas sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang bersumber pada Kompetensi Inti yang harus dikuasai peserta didik. Kompetensi tersebut dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Mata pelajaran sebagai sumber dari konten untuk menguasai kompetensi bersifat terbuka dan tidak selalu diorganisasikan berdasarkan disiplin ilmu yang sangat berorientasi hanya pada filosofi esensialisme dan perenialisme. Mata pelajaran dapat dijadikan organisasi konten yang dikembangkan dari berbagai disiplin ilmu atau non disiplin ilmu yang diperbolehkan menurut filosofi rekonstruksi sosial, progresifisme, atau pun humanisme. Karena filosofi yang dianut dalam kurikulum adalah eklektik seperti dikemukakan di bagian landasan filosofi, maka nama mata pelajaran dan isi mata pelajaran untuk kurikulum yang akan dikembangkan tidak perlu terikat pada kaedah filosofi esensialisme dan perenialisme.

Adapun ruang lingkup kompetensi dan materi mata pelajaran seni budaya

mata pelajaran Seni Budaya di SMP ditujukan untuk menumbuhkan kemampuan menghargai karya seni dan budaya nasional. Pada tingkat SMP dan MTs terdapat tiga kompetensi lulusan, yakni (1) mengekspresikan diri melalui kegiatan seni dan budaya, (2) mengapresiasi karya seni dan budaya, dan (3) menghasilkan karya kreatif baik individual maupun kelompok.

LEVEL KOMPETENSI	KELAS	KOMPETENSI	RUANG LINGKUP MATERI
4	VII - VIII	☒ memahami keberagaman karya dan nilai seni budaya ☒ membandingkan masing-masing karya seni dan nilai seni budaya untuk menemukan/merasakan keunikan/keindahan ☒ menghargai, memiliki kepekaan dan rasa bangga terhadap karya dan nilai seni budaya ☒ memahami teknik dasar dan mampu menerapkannya dalam sajian karya dan telaah seni budaya	Seni Rupa ☒ Ragam hias pada bahan tekstil dan kayu ☒ Gambar model dan ilustrasi Seni Musik ☒ Teknik vokal ☒ Ansambel campuran Seni Tari ☒ Elemen Tari ☒ Peragaan Tari Seni Teater ☒ Teknik bermain teater ☒ Perencanaan pementasan teater
4a	IX	☒ memahami keberagaman karya dan nilai seni budaya ☒ membandingkan masing-masing karya nilai dan nilai seni budaya untuk menemukan/merasakan keunikan/keindahan ☒ menghargai, memiliki kepekaan dan rasa bangga terhadap karya dan nilai seni budaya ☒ memahami konsep, prosedur dan mampu menerapkannya dalam sajian karya dan telaah seni budaya	Seni Rupa ☒ Lukis ☒ Patung ☒ Grafis Seni Musik ☒ Kreasi musik ☒ Penampilan musik Seni Tari ☒ Komposisi tari ☒ Peragaan karya tari Seni Teater ☒ Teknik bermain teater ☒ Konsep manajemen produksi ☒ Pertunjukkan teater

5. Muatan Lokal

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 68 tahun 2013 tentang Kerangka dasar dan Struktur Kurikulum SMP/MTs dan muatan lokal dapat disampaikan terintegrasi dengan mata pelajaran Seni Budaya. atau tersendiri apabila daerah merasa perlu untuk memisahkannya. Muatan lokal merupakan bahan kajian pada satuan pendidikan yang berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal yang dimaksudkan untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap potensi di daerah tempat tinggalnya.

Muatan lokal sebagai bahan kajian yang membentuk pemahaman terhadap potensi di daerah tempat tinggalnya bermanfaat untuk memberikan bekal sikap, pengetahuan, dan keterampilan kepada peserta didik agar:

- a) Mengenal dan menjadi lebih akrab dengan lingkungan alam, sosial, dan budayanya;
- b) Memiliki bekal kemampuan dan keterampilan serta pengetahuan mengenai daerahnya yang berguna bagi dirinya maupun lingkungan masyarakat pada umumnya; dan
- c) Memiliki sikap dan perilaku yang selaras dengan nilai-nilai/aturan-aturan yang berlaku di daerahnya, serta melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai luhur budaya setempat dalam rangka menunjang pembangunan nasional.

Intergrasinya muatan lokal dalam mata pelajaran seni budaya dapat memberi peluang bagi guru untuk mengenalkan potensi-potensi seni dan budaya lokal yang dekat dengan lingkungan pada anak. Hal ini akan memudahkan guru dan sekolah dalam menentukan sumber belajar, maupun narasumber dari seniman lokal. Oleh guru peserta didik dapat di bawa ke kelompok, grup-grup seni, rumah atau tempat seniman lokal berkarya, yang ada di wilayah terdekat. Bahkan terlibat langsung pada peristiwa-peristiwa budaya lokal yang menjadi agenda budaya rutin di daerahnya.

Dengan karakteristik mata pelajaran seni budaya seperti demikian, dapat menjadi sarana konservasi dan pengembangan budaya lokal, sehingga budaya tersebut terjaga kelestarian dan peluang untuk pengembangannya tetap terbuka melalui lembaga pendidikan.

6. Prinsip Pengembangan Materi

Pengembangan kurikulum ini berpedoman pada prinsip-prinsip berikut ini.

a) Berpusat pada potensi perkembangan kebutuhan dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya

Kurikulum dikembangkan berdasarkan prinsip bahwa peserta didik memiliki posisi sentral untuk mengembangkan kompetensinya agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut pengembangan kompetensi peserta didik disesuaikan dengan potensi, perkembangan, kebutuhan, kepentingan peserta didik, dan tuntutan lingkungan, serta budaya dan karakter bangsa. Memiliki posisi sentral berarti kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik.

b) Beragam dan terpadu

Kurikulum dikembangkan dengan memperhatikan keragaman karakteristik peserta didik, kondisi daerah, jenjang dan jenis pendidikan, serta menghargai dan tidak diskriminatif terhadap perbedaan agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, dan gender. Kurikulum meliputi substansi komponen muatan wajib kurikulum, muatan lokal, dan pengembangan diri secara terpadu, serta disusun dalam keterkaitan dan kesinambungan yang bermakna dan tepat antarsubstansi.

c) *Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan seni*

Kurikulum dikembangkan atas dasar kesadaran bahwa ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni yang berkembang secara dinamis. Oleh karena itu, semangat dan isi kurikulum memberikan pengalaman belajar peserta didik untuk mengikuti dan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

d) *Relevan dengan kebutuhan kehidupan*

Pengembangan kurikulum dilakukan dengan melibatkan pemangku kepentingan (*stakeholders*) untuk menjamin relevansi pendidikan dengan kebutuhan kehidupan, termasuk di dalamnya kehidupan kemasyarakatan, dunia usaha dan dunia kerja. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan pribadi, keterampilan berpikir, keterampilan sosial, keterampilan akademik, dan keterampilan vokasional merupakan keniscayaan.

e) *Menyeluruh dan berkesinambungan*

Substansi kurikulum mencakup keseluruhan dimensi kompetensi, bidang kajian keilmuan dan mata pelajaran yang direncanakan dan disajikan secara berkesinambungan antarsemua jenjang pendidikan.

f) *Belajar sepanjang hayat*

Kurikulum diarahkan kepada proses pengembangan, pembudayaan, dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Kurikulum mencerminkan keterkaitan antara unsur-unsur pendidikan formal, nonformal, dan informal dengan memperhatikan kondisi dan tuntutan lingkungan yang selalu berkembang serta arah pengembangan manusia seutuhnya.

g) *Seimbang antara kepentingan nasional dan daerah*

Kurikulum dikembangkan dengan memperhatikan kepentingan

nasional dan kepentingan daerah untuk membangun kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Kepentingan nasional dan kepentingan daerah harus saling mengisi dan memberdayakan sejalan dengan motto Bhinneka Tunggal Ika dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Tugas :

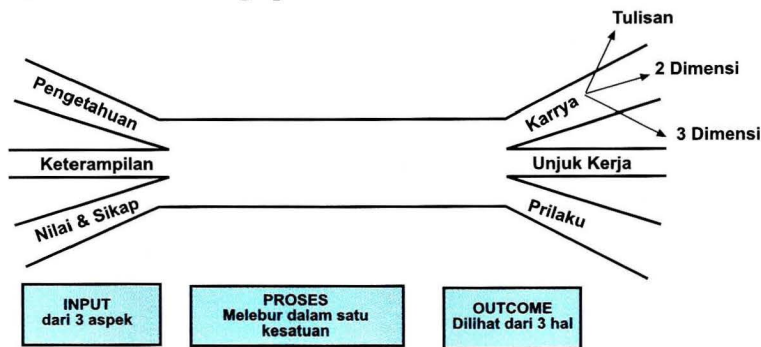
1. *Baca dan simak Permendikbud nomor 68 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum sekolah menengah pertama dan madrasah tsanawiyah.*
2. *Baca dan simak Permendikbud nomor 81 a tentang implentasi kurikulum 2013*
3. *Identifikasi dan seleksi materi baik berhubungan dengan muatan lokal sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik di usia Sekolah Mengengah Pertama*
4. *Susun menjadi bahan pelajaran Seni Budaya yang terkait dengan budaya lokal*

B. MODEL PEMBELAJARAN

Kompetensi dasar pada Kurikulum 2013 merupakan penjabaran dari kompetensi inti. Kompetensi inti pertama berisi sikap religius, yang kedua berkenaan dengan sikap personal dan sosial, kompetensi inti ketiga berkenaan dengan muatan pengetahuan, fakta, konsep, prinsip sedangkan kompetensi inti keempat berkenaan dengan penerapan keterampilan seperti dijelaskan pada bab sebelumnya. Pembelajaran dilakukan dengan membahas kompetensi dasar dari kompetensi inti ketiga dan keempat sedangkan kompetensi dasar dari kompetensi inti pertama dan kedua selalu disertakan namun hanya dalam administrasi penulisan saja sedangkan pada pelaksanaan pembelajaran tidak dibahas.

Pencapaian kompetensi dilakukan melaui proses belajar aktif dengan aktivitas berkesenian seperti menggambar, membentuk, menyanyi,

memainkan alat musik, membaca partitur, menari, dan bermain peran serta membuat naskah drama, menggubah lagu, membuat sinopsis tari dan membuat tulisan tentang apresiasi seni.



Gb 3.1. Proses membangun kompetensi dalam seni budaya

Di bawah ini kompetensi yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan sikap yang terdapat dalam proses pembelajaran Seni Budaya, sehingga menghasilkan kompetensi yang dapat diamati dan nyata yaitu meliputi:

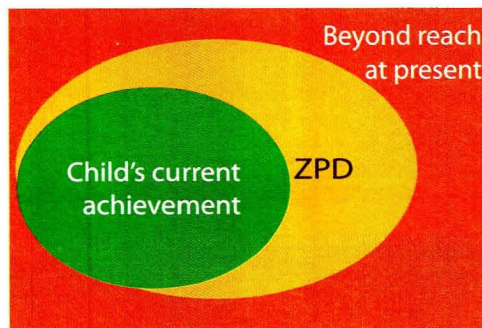
- karya bidang datar (2 dimensi) yaitu; gambar, desain, relief, motif hias
- karya bentuk ruang (3 dimensi) yaitu ; rancangan karya, benda kerajinan, patung, ukiran, tekstil
- karya tulisan yaitu; tulisan kritik seni, partitur musik, sinopsis tari, naskah drama
- unjuk kerja yaitu; penampilan musik, tari, teater, pameran dan,
- perilaku; empati, toleransi, apresiatif

Tugas :

1. *Baca dan simak Permendikbud nomor 68 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum sekolah menengah pertama dan madrasah tsanawiyah*
2. *Baca dan simak Permendikbud nomor 81 a tentang implentasi kurikulum 2013*
3. *Identifikasi dan seleksi materi baik berhubungan dengan muatan lokal sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik di usia Sekolah Mengengah Pertama*
4. *Susun menjadi bahan pelajaran Seni Budaya*

1. Pembelajaran Kolaboratif atau Jejaring Pembelajaran

Apa yang dimaksud dengan pembelajaran kolaboratif? Pembelajaran kolaboratif merupakan suatu filsafat personal, lebih dari sekadar sekadar teknik pembelajaran di kelas-kelas sekolah. Kolaborasi esensinya merupakan filsafat interaksi dan gaya hidup manusia yang menempatkan dan memaknai kerjasama sebagai struktur interaksi yang dirancang secara baik dan disengaja untuk memudahkan usaha kolektif dalam rangka mencapai tujuan bersama.



Pada pembelajaran kolaboratif kewenangan guru fungsi guru lebih bersifat direktif atau manajer belajar, sebaliknya, peserta didiklah yang harus lebih aktif. Jika pembelajaran kolaboratif diposisikan sebagai satu falsafah peribadi, maka ia menyentuh tentang identitas peserta didik terutama jika mereka berhubungan atau berinteraksi dengan yang lain atau guru. Dalam situasi kolaboratif itu, peserta didik berinteraksi dengan empati, saling menghormati, dan menerima kekurangan atau kelebihan masing-masing. Dengan cara semacam ini akan tumbuh rasa aman, sehingga memungkinkan peserta didik menghadapi aneka perubahan dan tuntutan belajar secara bersama-sama.

Ada empat sifat kelas atau pembelajaran kolaboratif.
Dua sifat berkenaan dengan perubahan hubungan antara guru dan peserta didik. Sifat ketiga berkaitan dengan pendekatan baru dari penyampaian guru selama proses pembelajaran. Sifat keempat menyatakan isi kelas atau pembelajaran kolaboratif.

1) Guru dan peserta didik saling berbagi informasi.

Dengan pembelajaran kolaboratif, peserta didik memiliki ruang gerak untuk menilai dan membina ilmu pengetahuan, pengalaman personal, bahasa komunikasi, strategi dan konsep pembelajaran sesuai dengan teori, serta menautkan kondisi sosiobudaya dengan situasi pembelajaran. Di sini, peran guru lebih banyak sebagai pembimbing dan manajer belajar ketimbang memberi instruksi dan mengawasi secara riid.

2) Berbagi tugas dan kewenangan.

Pada pembelajaran atau kelas kolaboratif, guru berbagi tugas dan kewenangan dengan peserta didik, khususnya untuk hal-hal tertentu. Cara ini memungkinkan peserta didik menimba

pengalaman mereka sendiri, berbagi strategi dan informasi, menghormati antarsesa, mendorong tumbuhnya ide-ide cerdas, terlibat dalam pemikiran kreatif dan kritis serta memupuk dan menggalakkan mereka mengambil peran secara terbuka dan bermakna.

2. Model Pembelajaran Berbasis Proyek/*Project Based Learning*

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*=*PjBL*) adalah metoda pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. Pembelajaran Berbasis Proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan insvestigasi dan memahaminya.

Melalui *PjBL*, proses *inquiry* dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*) dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum. Pada saat pertanyaan terjawab, secara langsung peserta didik dapat melihat berbagai elemen utama sekaligus berbagai prinsip dalam sebuah disiplin yang sedang dikajinya. *PjBL* merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik.

Mengingat bahwa masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, maka Pembelajaran Berbasis Proyek memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik. Pembelajaran Berbasis Proyek memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a) peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja
- b) adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik
- c) peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan
- d) peserta didik secara kolaboratif bertanggungjawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan
- e) proses evaluasi dijalankan secara kontinyu
- f) peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan
- g) produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif; dan
- h) situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

Peran instruktur atau guru dalam Pembelajaran Berbasis Proyek sebaiknya sebagai fasilitator, pelatih, penasehat dan

perantara untuk mendapatkan hasil yang optimal sesuai dengan daya imajinasi, kreasi dan inovasi dari siswa.

Saran yang harus diperhatikan dalam menerapkan model PjBL ini adalah menggunakan *team teaching* dalam proses pembelajaran, dan akan lebih menarik lagi jika suasana ruang belajar tidak monoton, beberapa contoh perubahan *lay-out* ruang kelas, seperti: *traditional class* (teori), *discussion group* (pembuatan konsep dan pembagian tugas kelompok), *lab tables* (saat mengerjakan tugas mandiri), *circle* (presentasi). Atau buatlah suasana belajar menyenangkan, bahkan saat diskusi dapat dilakukan di taman, artinya belajar tidak harus dilakukan di dalam ruang kelas.

3. Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)

Model pembelajaran berbasis masalah dilakukan dengan adanya pemberian rangsangan berupa masalah-masalah yang kemudian dilakukan pemecahan masalah oleh peserta didik, dan peserta didik diharapkan dapat menambah keterampilan dalam pencapaian materi pembelajaran.

Berikut ini lima strategi dalam menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (PBL).

- 1) Permasalahan sebagai kajian.
- 2) Permasalahan sebagai penajakan pemahaman.
- 3) Permasalahan sebagai contoh.
- 4) Permasalahan sebagai bagian yang tak terpisahkan dari proses.
- 5) Permasalahan sebagai stimulus aktivitas autentik.

Peran guru, peserta didik dan masalah dalam pembelajaran berbasis masalah dapat digambarkan berikut ini.

Guru sebagai Pelatih	Peserta Didik sebagai Problem Solver	Masalah sebagai Awal Tantangan dan Motivasi
○ <i>Asking about thinking</i> (bertanya tentang pemikiran). ○ <i>Memonitor</i> pembelajaran. ○ <i>Probbing</i> (menantang peserta didik untuk berpikir). ○ <i>Menjaga</i> agar peserta didik terlibat. ○ <i>Mengatur</i> dinamika kelompok. ○ Menjaga berlangsungnya <i>proses</i>.	○ Peserta yang <i>aktif</i>. ○ <i>Terlibat</i> langsung dalam pembelajaran. ○ <i>Membangun</i> pembelajaran.	○ <i>Menarik</i> untuk dipecahkan. ○ <i>Menyediakan</i> kebutuhan yang ada hubungannya dengan pelajaran yang dipelajari.

Tujuan dan hasil dari model pembelajaran berbasis masalah ini adalah:

- 1). Keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah
- 2). Pembelajaran berbasis masalah ini ditujukan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi
- 3). Pemodelan peranan orang dewasa.

Bentuk pembelajaran berbasis masalah penting menjembatani gap antara pembelajaran sekolah formal dengan aktivitas mental yang lebih praktis yang dijumpai di luar sekolah.

Berikut ini aktivitas-aktivitas mental di luar sekolah yang dapat dikembangkan.

- PBL mendorong kerjasama dalam menyelesaikan tugas.
- PBL memiliki elemen-elemen magang. Hal ini mendorong pengamatan dan dialog dengan yang lain sehingga peserta didik secara bertahap dapat memiliki peran yang diamati tersebut.
- PBL melibatkan peserta didik dalam penyelidikan pilihan sendiri, yang memungkinkan mereka menginterpretasikan dan menjelaskan fenomena dunia nyata dan membangun pemahannya tentang fenomena itu.

1) Belajar Pengarahan Sendiri (*self directed learning*)

Pembelajaran berbasis masalah berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus dapat menentukan sendiri apa yang harus dipelajari, dan dari mana informasi harus diperoleh, di bawah bimbingan guru.

Pendekatan PBL mengacu pada hal-hal sebagai berikut ini.

- a. Kurikulum : PBL tidak seperti pada kurikulum tradisional, karena memerlukan suatu strategi sasaran di mana proyek sebagai pusat.
- b. *Responsibility* : PBL menekankan *responsibility* dan *answerability* para peserta didik ke diri dan penerapannya.
- c. Realisme : kegiatan peserta didik difokuskan pada pekerjaan yang serupa dengan situasi yang sebenarnya. Aktivitas ini mengintegrasikan tugas otentik dan menghasilkan sikap profesional.

- d. *Active-learning* : menumbuhkan isu yang berujung pada pertanyaan dan keinginan peserta didik untuk menemukan jawaban yang relevan, sehingga dengan demikian telah terjadi proses pembelajaran yang mandiri.
- e. Umpan Balik : diskusi, presentasi, dan evaluasi terhadap para peserta didik menghasilkan umpan balik yang berharga. Ini mendorong kearah pembelajaran berdasarkan pengalaman.
- f. Keterampilan Umum : PBL dikembangkan tidak hanya pada ketrampilan pokok dan pengetahuan saja, tetapi juga mempunyai pengaruh besar pada keterampilan yang mendasar seperti pemecahan masalah, kerja kelompok, dan *self-management*.
- g. *Driving Questions* : PBL difokuskan pada pertanyaan atau permasalahan yang memicu peserta didik untuk berbuat menyelesaikan permasalahan dengan konsep, prinsip dan ilmu pengetahuan yang sesuai.
- h. *Constructive Investigations* : sebagai titik pusat, proyek harus disesuaikan dengan pengetahuan para peserta didik.
- i. *Autonomy* : proyek menjadikan aktifitas peserta didik sangat penting.

4. Model Pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning*)

Discovery Learning adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila peserta didik tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan

mengorganisasi sendiri. Sebagaimana pendapat Bruner, bahwa: “*Discovery Learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject matter in the final form, but rather is required to organize it him self*” (Lefancois dalam Emetembun, 1986:103). Dasar ide Bruner ialah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas.

Bruner memakai metode yang disebutnya *Discovery Learning*, di mana murid mengorganisasi bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir (Dalyono, 1996:41). Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005:43). *Discovery* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan *inferi*. Proses tersebut disebut *cognitive process* sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilating concepts and principles in the mind* (Robert B. Sund dalam Malik, 2001:219).

Prinsip belajar yang nampak jelas dalam *Discovery Learning* adalah materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final akan tetapi siswa sebagai peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir.

Dengan mengaplikasikan *Discovery Learning* secara berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan penemuan diri

individu yang bersangkutan. Penggunaan *Discovery Learning*, ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*. Mengubah modus Ekspositori siswa hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *Discovery* siswa menemukan informasi sendiri.

Bruner memandang bahwa suatu konsep atau kategorisasi memiliki lima unsur, dan siswa dikatakan memahami suatu konsep apabila mengetahui semua unsur dari konsep itu, meliputi: 1) Nama; 2) Contoh-contoh baik yang positif maupun yang negatif; 3) Karakteristik, baik yang pokok maupun tidak; 4) Rentangan karakteristik; 5) Kaidah (Budiningsih, 2005:43). Bruner menjelaskan bahwa pembentukan konsep merupakan dua kegiatan mengkategorikan yang berbeda yang menuntut proses berpikir yang berbeda pula. Seluruh kegiatan mengkategorikan meliputi mengidentifikasi dan menempatkan contoh-contoh (obyek-obyek atau peristiwa-peristiwa) ke dalam kelas dengan menggunakan dasar kriteria tertentu.

Di dalam proses belajar, Bruner mementingkan partisipasi aktif dari tiap siswa, dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan. Untuk menunjang proses belajar perlu lingkungan memfasilitasi rasa ingin tahu siswa pada tahap eksplorasi. Lingkungan ini dinamakan *Discovery Learning Environment*, yaitu lingkungan dimana siswa dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui. Lingkungan seperti ini bertujuan agar siswa dalam proses belajar dapat berjalan dengan baik dan lebih kreatif.

Untuk memfasilitasi proses belajar yang baik dan kreatif

harus berdasarkan pada manipulasi bahan pelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Manipulasi bahan pelajaran bertujuan untuk memfasilitasi kemampuan siswa dalam berpikir (merepresentasikan apa yang dipahami) sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Dalam mengaplikasikan *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan (Sardiman, 2005:145). Kondisi seperti ini ingin merubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* menjadi *student oriented*.

Hal yang menarik dalam pendapat Bruner yang menyebutkan: hendaknya guru harus memberikan kesempatan muridnya untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang scientis, historin, atau ahli matematika. Dalam metode *Discovery Learning* bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan.

Hal tersebut memungkinkan murid-murid menemukan arti bagi diri mereka sendiri, dan memungkinkan mereka untuk mempelajari konsep-konsep di dalam bahasa yang dimengerti mereka. Dengan demikian seorang guru dalam aplikasi metode *Discovery Learning* harus dapat menempatkan siswa pada kesempatan-kesempatan dalam belajar yang lebih mandiri. Bruner dalam Budiningsih (2005:41), mengatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan

kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupannya.

C. STRATEGI PEMBELAJARAN

1. Konsep Strategi Pembelajaran Seni Budaya

Strategi diartikan sebagai *a plan method, or series designed to achieve a particular educational goal* (J.R.David, 1976). Jadi, dengan demikian strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan.

Ada dua hal yang patut kita cermati dari pengertian di atas. *Pertama*, strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran. Ini berarti penyusunan suatu strategi sampai pada proses penyusunan rencana kerja belum sampai pada tindakan. *Kedua*, strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan. Dengan demikian, penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar semuanya diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan. Oleh sebab itu, sebelum menentukan strategi, perlu merumuskan tujuan yang jelas yang dapat diukur keberhasilannya, sebab tujuan adalah rohnya dalam implementasi strategi.

Konsep strategi pembelajaran secara luas diartikan sebagai ide tentang cara-cara atau langkah-langkah pengajaran dalam bentuk seperti apa yang harus dituangkan pada saat di depan kelas. Tingkat kejenuhan tidak akan terjadi pada peserta didik apabila konsep strategi pembelajarannya membosankan. Oleh sebab itu

guru harus memilih dan menentukan konsep strategi pembelajaran yang membuat peserta didik senang, larut, dan hingga pada respons dalam mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir pelajaran. Di sini menjadi masalah Anda dalam mengonsep pembelajarannya.

Konsep Strategi Pembelajaran Seni dan Budaya berusaha menjelaskan, mengidentifikasi dan menganalisis Prosedur Strategi Pembelajaran Seni dan Budaya. Konsep Strategi Pembelajaran Seni dan Budaya merupakan strategi metoda pembelajaran yang digunakan sebagai alat untuk menggali, melatih, dan mengembangkan kemampuan dasar Seni Budaya peserta didik dari aspek-aspek yang berhubungan dengan (1) keterampilan jasmani dan pencerapan indera, (2) kreativitas atau daya cipta, (3) pengetahuan dan daya pikir, (4) perilaku dan sikap cinta bangsa terutama kepada budaya bangsa, dan menghormati budaya bangsa-bangsa lain.

Dengan demikian konsep strategi pembelajaran diartikan sebagai strategi yang digunakan untuk menyajikan pembelajaran agar tepat sasaran. Upaya penyajian pembelajaran ditujukan kepada peserta didik agar dapat diterima secara efektif, sehingga isi materi yang diajarkan mudah dipahami dan dimengerti secara cepat. Strategi Pembelajaran Seni dan Budaya lebih banyak berhubungan dengan teknik, cara penyampaian isi materi, dan cara melakukan teknik pembelajaran seni melalui media masing-masing cabang seni yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan guru.

Kemp (1995) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Senada dengan pendapat di atas, Dick and Carey (1985)

juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk mendapatkan hasil belajar pada siswa. Demikian pula strategi pembelajaran menurut Artur L. Costa (1985) seperti yang dikutip oleh Trianto (2007:129) merupakan pola kegiatan pembelajaran berurutan yang diterapkan dari waktu ke waktu dan diarahkan untuk mencapai suatu hasil belajar siswa yang diinginkan. Strategi pembelajaran juga untuk mencapai komponen yang ada dalam pembelajaran.

Ada beberapa strategi pembelajaran yang dapat digunakan, Rowntree (1974) yang dikutip oleh Wina Sandjaya (2006:128) mengelompokkan ke dalam strategi penyampaian penemuan atau *exposition-discovery learning*, dan strategi pembelajaran kelompok dan strategi pembelajaran individual atau *groups-individual learning*. Dalam strategi *exposition*, bahan pelajaran disajikan kepada siswa dalam bentuk jadi dan siswa dituntut untuk menguasai bahan tersebut. Roy Killen dalam Wina menyebutkan dengan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*). Mengapa dikatakan strategi pembelajaran langsung? Sebab dalam strategi ini, materi pelajaran disajikan begitu saja kepada siswa; siswa tidak dituntut untuk mengolahnya. Kewajiban siswa adalah menguasainya secara penuh. Dengan demikian dalam strategi *ekspositori* guru berfungsi sebagai penyampai informasi. Berbeda dengan strategi *discovery*. Dalam strategi ini bahan pelajaran dicari dan ditemukan sendiri oleh siswa melalui berbagai aktivitas, sehingga tugas guru lebih banyak sebagai fasilitator dan pembimbing bagi siswanya. Karena sifatnya yang demikian strategi ini sering juga dinamakan strategi pembelajaran tidak langsung.

Strategi belajar individual dilakukan oleh siswa secara

mandiri. Kecepatan, kelambatan dan keberhasilan pembelajaran siswa sangat ditentukan oleh kemampuan individu siswa yang bersangkutan. Bahan pelajaran serta bagaimana mempelajarinya didesain untuk belajar sendiri. Contoh dari strategi pembelajaran ini adalah belajar melalui modul, atau belajar bahasa melalui kaset audio.

Berbeda dengan strategi pembelajaran individual, belajar kelompok dilakukan secara beregu. Sekelompok siswa diajar oleh seorang atau beberapa orang guru. Bentuk belajar kelompok itu bisa dalam pembelajaran kelompok besar atau dalam pembelajaran klasikal, atau bias juga siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil semacam *buzz group*. Strategi kelompok tidak memerhatikan kecepatan belajar individual. Setiap individu dianggap sama. Oleh sebab itu, belajar dalam kelompok dapat terjadi siswa yang memiliki kemampuan tinggi akan terhambat oleh siswa yang mempunyai kemampuan biasa-biasa saja; sebaliknya siswa yang memiliki kemampuan kurang akan merasa tergusur oleh siswa yang mempunyai kemampuan tinggi.

Ditinjau dari cara penyajian dan cara pengolahannya, strategi pembelajaran juga dapat dibedakan antara strategi pembelajaran *deduktif* dan strategi pembelajaran induktif. Strategi pembelajaran *deduktif* adalah strategi pembelajaran yang dilakukan dengan mempelajari konsep-konsep terlebih dahulu untuk kemudian dicari kesimpulan dan ilustrasi-ilustrasi; atau bahan pelajaran yang dipelajari

Menurut Anda bagaimana strategi pembelajaran dapat diterapkan dalam pembelajaran Seni Budaya? Apakah strategi pembelajaran yang digunakan guru Seni Budaya yang satu dapat digunakan guru Seni Budaya lainnya?

dimulai dari hal-hal yang abstrak, kemudian secara perlahan-lahan menuju hal yang kongkret. Strategi ini disebut juga strategi pembelajaran dari umum ke khusus. Sebaliknya dengan strategi *induktif*, pada strategi ini bahan yang dipelajari dimulai dari hal-hal yang kongkret atau contoh-contoh yang kemudian secara perlahan siswa dihadapkan pada materi yang kompleks dan sukar. Strategi ini kerap dinamakan strategi pembelajaran dari khusus ke umum.

Jawaban atas pertanyaan di atas tentu akan sangat tergantung pada isi materi yang akan diberikan kepada peserta didik. Isi materi yang dipelajari dalam Pembelajaran Seni dan Budaya harus dapat dengan mudah dipahami dan dimengerti secara cepat. Tahap-tahap yang dilakukan adalah dengan menjelaskan dan menganalisis langkah-langkah yang ditentukan serta isi materi yang mudah dicerap oleh peserta didik. Langkah-langkah tersebut menjadi bentuk prosedur yang digunakan dalam strategi pembelajaran Seni Budaya agar mudah diterapkan guru kepada peserta didik. Oleh karenanya diperlukan teknik dalam menerapkan strategi pembelajaran, agar cara-cara menyampaikan materi dapat terorganisir dengan baik dan menjadi strategi pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar.

Upaya penyajian materi pembelajaran ditujukan kepada peserta didik agar dapat diterima secara efektif, sehingga isi materi yang diajarkan mudah dipahami dan dimengerti secara cepat. Strategi yang digunakan dapat dengan pendekatan saintifik dengan tahap-tahap yang dilakukan adalah dengan aktivitas mengamati, menanyakan, mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan.

MENGAMATI (OBSERVING)	MELIHAT, MENGAMATI, MEMBACA, MENDENGAR, MENYIMAK (TANPA DAN DENGAN ALAT)
MENANYA (QUESTIONING)	- MENGAJUKAN PERTANYAAN DARI YANG FAKTUAL SAMPAI KE YANG BERSIFAT HIPOTESIS. - DIAWALI DENGAN BIMBINGAN GURU SAMPAI DENGAN MANDIRI (MENJADI SUATU KEBIASAAN)
PENGUMPULAN DATA (EXPERIMENTING)	- MENENTUKAN DATA YANG DIPERLUKAN DARI PERTANYAAN YANG DIAJUKAN. - MENENTUKAN SUMBER DATA (BENDA, DOKUMEN, BUKU, EXPERIMEN) - MENGUMPULKAN DATA
MENGASOSIASI (ASSOCIATING)	- MENGANALISIS DATA DALAM BENTUK MEMBUAT KATEGORI, MENENTUKAN HUBUNGAN DATA/KATEGORI - MENYIMPULKAN DARI HASIL ANALISIS DATA - DIMULAI DARI UNSTRUCTURED-UN STRUCTURE-MULTI STRUCTURE-COMPLICATED STRUCTURE
MENGKOMUNIKASIKAN (COMMUNICATING)	- MENYAMPAIKAN HASIL KONSEPTUALISASI - DALAM BENTUK KIASAN, TULISAN, DIAGRAM, BAGAN, GAMBAR ATAU MEDIA LAINNYA.

Dengan demikian teknik dan cara penyampaian isi materi ke dalam urutan dengan pendekatan saintifik digunakan sebagai sarana teknis guru dalam mengajarkan Seni Budaya.

Buat dan rancang strategi pembelajaran yang Anda lakukan, sehingga diperoleh pembelajaran yang menarik, tidak membuat bosan serta dapat mengidentifikasi secara perlahan minat peserta didik melalui pendekatan saintifik dalam pembelajaran seni budaya.

Apabila harapan ini tercapai maka Anda memperoleh strategi pembelajaran seni budaya yang mampu merangsang minat dan membangkitkan persepsi peserta didik menyenangkan seni dan budayanya sebagai media pendidikannya. Secara umum kompetensi

yang diharapkan dapat di arahkan pada profil atau kompetensi peserta didik di SMP mencakup pengembangan bahan kajian yang meliputi aspek-aspek kemampuan normatif, adaptif, produktif, dan kreatif yang dapat dijelaskan sebagai berikut di bawah ini.

a) Normatif

- Memiliki sikap menghargai seni sebagai bentuk ekspresi manusia yang unik dan bagian dari kehidupan manusia secara universal.
- Memiliki kesadaran terhadap nilai-nilai estetis dan nilai-nilai humanistik, sosial dan ekonomis yang terinternalisasi ke dalam kepribadian peserta didik
- Memiliki wawasan, apresiasi dan estetika seni pada mata pelajaran Seni Budaya di SMP sebagai dasar pemahaman pengetahuan seni.

b) Adaptif

- Memiliki pengetahuan tentang berbagai bentuk seni berdasarkan medium ungkap, bentuk gaya, teknik, dan struktur bentuk seni.
- Memiliki pengetahuan tentang teknik-teknik merancang, mencipta, dan membuat karya seni dan menyajikannya ke dalam suatu pertunjukan atau pameran.
- Memiliki pengetahuan tentang pemikiran estetis, serta hubungannya dengan pemaknaan atau simbol dalam konteks sosial, budaya, dan sejarah.

c) Produktif

- Memiliki keterampilan mengungkapkan karya seni budaya

lokal atau tradisi daerah setempat maupun kreasi yang lebih diharapkan pada kreativitas.

- Manajemen dan produksi seni yang meliputi organisasi pementasan dalam pertunjukan seni, bentuk karya seni serta koreografi sederhana peserta didik.
- Memiliki kemampuan dalam melakukan kritik seni dalam bentuk evaluasi pementasan yang mencakup pada persoalan deskripsi, analisis, interpretasi, dan evaluasi baik secara lisan maupun tertulis.

d) Kreatif

- Keterampilan kreativitas yang diwujudkan melalui karya seni, sehingga peserta didik menjadi karya seni yang bernilai dan bermanfaat,
- Menerapkan daya kreativitas dalam kerja produksi baik bidang seni serta menerapkan daya kreatifnya di luar lingkungan sekolah yang lebih luas secara positif.

Kompetensi-kompetensi di atas secara singkat dapat dirumuskan ke dalam rangkuman kompetensi yang meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Untuk mencapai kemampuan di atas diperlukan penerapan yang lebih konkret ke arah tujuan pendidikan seni secara tajam ke arah tercapainya kompetensi yang diharapkan, karena secara umum pendidikan seni bersifat multidimensional, multikultural, dan multilingual, sehingga memiliki potensi dalam mengembangkan intelegensi manusia untuk eksis dalam kehidupan dan mampu tampil secara bermartabat dalam kehidupan nyata. Pada perannya sebagai multidimensional menempatkan pengembangan kompetensi dasar manusia baik secara fisik, perseptual, intelektual, sosial, kreatif dan

estetik menjadi suatu kemampuan mental yang diharapkan dapat mengembangkan kepekaan estetis, daya cipta, intuitif, imajinatif, dan inovatif sehingga kritis terhadap lingkungan. Pengembangan beragam kompetensi peserta didik tentang konsep seni, termasuk pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, dan etika.

Pada peran multikultural dapat dijelaskan bahwa seni sebagai hasil ekspresi manusia dan budaya dapat membentuk kemampuan mengembangkan budaya melalui cara menghargai dan menumbuhkembangkan rasa bangga kepada budaya yang dimiliki, serta kepekaan penghayatan yang tinggi dalam menghasilkan sikap saling menghormati dan menjaga perbedaan budaya yang dimiliki oleh bangsa sendiri maupun seni bangsa lain. Multikulturalism dan kearifan lokal terkait dengan pilar kebangsaan yaitu Bhineka Tunggal Ika. Multikulturalism mengandung pengertian keberagaman budaya yang terwujud dalam pola pikir dan cara pandang, sikap serta perilaku seseorang yang unik dan berbeda pada seseorang dan sekelompok orang, serta keberagaman produk budaya. Kearifan lokal terkait dengan keunikan dan keberbedaan nilai-nilai lokal dalam budaya masyarakat tertentu yang dipengaruhi oleh letak geografis, latar belakang etnik/ras, adat istiadat dan kepercayaan yang dianut oleh masyarakat. Nilai-nilai tersebut dikandung dalam produk budaya seperti seni, permainan anak-anak, bangunan rumah, sistem pertanian, perladangan, perairan, dan lain-lain. Multikulturalism dan kearifan lokal merupakan bagian dari konsep pendidikan multikultural.

Peran *multilingual*, yakni pengembangan kemampuan peserta didik mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media, dengan pemanfaatan bahasa rupa, bahasa kata,

bahasa bunyi, bahasa gerak, bahasa peran, dan kemungkinan berbagai perpaduan di antaranya. Kemampuan mengekspresikan diri memerlukan pemahaman tentang konsep seni, teori ekspresi seni, proses kreasi seni, teknik artistik, dan nilai kreativitas.

Beri contoh dalam bentuk analitis kritis tentang seni yang terkait dengan multikultural, multidimensi, dan multilingual. Pilih bidang seni yang akan Anda analisis.

Pembelajaran seni pada aspek estetis dikonsentrasikan ke dalam strategi pembelajaran agar menarik dan membangkitkan minat seni peserta didik secara perlahan. Pembelajaran seni yang dimulai untuk mencapai aspek estetis dengan cara penyajian video atau perancangan strategi pembelajaran seni dengan memanfaatkan berbagai media secara menarik, sehingga dapat menghadirkan komunikatif pembelajaran baik secara estetis maupun memanfaatkan media program tersebut sebagai bahan untuk menyampaikan masalah estetika seni secara bersama. Dengan demikian dua tujuan dapat tercapai sekaligus yakni menyangkut menyampaikan media estetika seni dan merancang media pembelajarannya dengan strategi pembelajaran yang langsung dapat menarik peserta didik.

Pada pembelajaran Seni Budaya pendekatan ini dapat digunakan misalnya sebelum mempelajari salah satu bentuk seni terlebih dahulu guru mengenalkan budaya dari latar belakang dari seni yang akan dipelajari.

Berdasarkan penjelasan di atas, apakah Anda sudah paham tentang Strategi Pembelajaran yang dimaksud? Coba, Anda jelaskan menurut apa yang Anda pahami dan diskusikan dengan teman Anda, untuk selanjutnya, berilah contoh: buatlah strategi pembelajaran sesuai pendapat Anda, kemudian kemukakan kepada teman untuk didiskusikan.

Dengan demikian setelah menyelesaikan tugas di atas Anda telah memiliki wawasan tentang konsep strategi pembelajaran, sehingga Anda mampu mengantarkan peserta didik untuk mempelajari Seni, misalkan untuk Seni Tari dengan berbasis kompetensi kebudayaan melalui strategi pembelajaran secara mudah dan integratif.

1. Pendekatan Pembelajaran Seni Budaya

Pendekatan adalah semacam anjakan dalam memulai serta melaksanakan pengajaran yang memberi arah dan corak kepada metode pengajaran. Dengan kata lain, pendekatan merupakan pedoman umum dan langsung bagi langkah-langkah metode pengajaran yang akan digunakan. Berbagai macam pendekatan pernah digunakan dalam pengelolaan pembelajaran di Indonesia. Pendekatan BELAJAR AKTIF, pendekatan komunikatif, pendekatan keterampilan proses, dan terakhir pendekatan kontekstual. Dalam pembelajaran kesenian, pendekatan apa pun dapat digunakan selama pendekatan tersebut dapat memberikan dorongan terhadap berlangsungnya aktivitas siswa. Pada dasarnya, pendekatan-pendekatan yang telah dikenal itu dapat digunakan dalam proses pembelajaran seni, akan tetapi hal yang sangat perlu disadari dan dipahami secara sungguh-sungguh, pendekatan

pembelajaran yang digunakan harus mampu memberikan pengalaman belajar secara nyata dalam diri siswa.

Konsep belajar yang membantu guru dalam mengaitkan antara materi yang diajarkan dan dunia nyata siswa adalah pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual juga membantu mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan pendekatan semacam ini, hasil pembelajaran diharapkan akan lebih bermakna karena proses pembelajaran berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari guru kepada siswa.

Pembelajaran Seni Budaya dilakukan dengan memberikan pengalaman estetik mencakup konsepsi, apresiasi, kreasi dan koneksi. Keempat hal tersebut selaras dengan Kompetensi Inti yang ada pada kurikulum 2013, pertama tentang hubungannya dengan menjalankan ajaran agama yang dianutnya, kedua dengan menerapkan nilai-nilai dalam mengapresiasi karya seni, ketiga dengan memahami pengetahuan faktual berkaitan tentang materi seni budaya dan keempat melakukan aktivitas berkesenian yang meliputi berekspresi, berkreasi dan berapresiasi “belajar dengan seni,” “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni.”

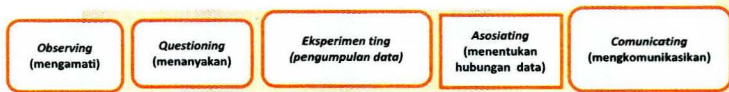
Pembelajaran Seni Budaya merupakan proses pendidikan olah rasa membentuk pribadi harmonis, dan menumbuhkan multikecerdasan. Pembelajaran dilakukan dengan aktivitas berkesenian sehingga dapat meningkatkan kemampuan sikap menghargai, memiliki pengetahuan, dan keterampilan dalam berkarya dan menampilkan seni dengan memperhatikan kebutuhan dan perkembangan peserta didik serta sesuai dengan

konteks masyarakat dan budayanya. Falsafah lama dari Kong Fu chu mengatakan bahwa pembelajaran harus dialami oleh peserta didik. Falsafah itu mengungkapkan bahwa saya dengar saya lupa, saya lihat saya ingat dan saya lakukan saya mengerti. Berdasarkan falsafah tersebut, maka peserta didik dapat meningkatkan kemampuannya yang dapat dilakukan dengan kegiatan membaca 10%, mendengar 20%, melihat diagram-film-peragaan 30%, berdiskusi 50%, mempresentasikan 70%, mengerjakan hal nyata 90%. (hal 11 Kebijakan Kurikulum)

Pembelajaran pada jenjang SMP atau jika pemahaman peserta didik sudah baik pembelajaran dapat diberikan melalui pengetahuan (kompetensi dasar dari kompetensi inti yang ketiga) kemudian dipraktikan dalam suatu karya seni. Pembelajaran secara umum pada mata pelajaran seni budaya dilakukan dengan membahas kompetensi dasar dari kompetensi inti ke-3 dan ke-4 saja, sedangkan kompetensi dasar dari kompetensi inti ke-1 dan ke-2 selalu disertakan namun dalam administrasi penulisan pada rencana pelaksanaan pembelajaran tidak dibahas secara dalam.

Penjabaran lebih lanjut dalam rencana pembelajaran, aktivitas berkesenian muncul pada kompetensi dasar dari kompetensi inti keempat. Dengan demikian pembelajaran dimulai dengan kompetensi dasar yang ada pada kompetensi inti keempat, baru dikenalkan pengetahuan dan konsepnya. Hal ini dapat dilakukan karena aspek atau cabang seni yang ada pada seni budaya mencakup seni rupa, musik, tari dan teater pada sekolah menengah pertama. Keempat cabang seni tersebut dapat dijadikan wahana kreativitas dan olah rasa walau belum mengerti aturan mainnya. Cabang-cabang seni tersebut dapat diajarkan secara terpadu atau berdiri sendiri. Pada jenjang sekolah lanjutan dapat dipilih dua cabang seni sesuai dengan kondisi yang ada.

Pendekatan pembelajaran Seni Budaya dengan menggunakan pendekatan belajar aktif dan menyenangkan dilakukan melalui aktivitas berkesenian. Hal ini sesuai dengan pendekatan saintifik yang dilakukan dengan aktivitas mengamati, menanyakan, mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan. Secara rinci kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik adalah seperti tabel berikut.



Tugas :

- 1. Baca dan simak Permendikbud nomor 65 tahun 2013 tentang Standar proses*
- 2. Baca dan simak Permendikbud nomor 66 tahun 2013 tentang Standar proses*
- 3. Baca dan simak Permendikbud nomor 81 a tentang implentasi kurikulum 2013*
- 4. Rancang kegiatan pembelajaran dengan menekankan aktivitas berkesenian dengan proses mengamati, menanyakan, mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan*

1.1. Pendekatan Student Cetred/pendekatan peserta didik

Dalam memilih pendekatan Pembelajaran tari, harus langsung menyentuh karakteristik peserta didik dan bakat serta minatnya. Oleh sebab itu, Pendekatan pembelajarannya bersifat individu. Pendekatan individu memiliki ciri-ciri

yang berhubungan dengan strategi pembelajaran dengan mengembangkan bentuk *student centred*/berpusat pada peserta didik. Bentuk pengalaman belajar yang diterapkan berupa pendekatan dengan pengalaman kreatif dan pendekatan dengan mengutamakan progresifitas peserta didik terutama dalam penuangan pengalaman yang pernah dirasakan oleh peserta didik.

Cara-cara seperti di atas sangat dimungkinkan membawa dampak yang baik terhadap peserta didik. Mereka dibawa ke arah bagaimana cara menemukan karakteristik individualisme yang bersangkutan dalam penciptaan tarinya, dan mereka diarahkan untuk menemukan bentuk dan karakter diri, sehingga dapat diperoleh hakiki dari apa yang dimiliki peserta didik. Kemampuan dimaksud apabila maksimal diperoleh dari peserta didik, maka hasilnya dapat memberikan gambaran diri tentang apa yang ingin dilakukan dan dituangkan dalam karya yang bersangkutan.

Indikator proses penciptaan dan cara membelajarkan tari bagi peserta didik SMP harus mengingat berbagai problematika yang dialami pada usia tersebut. Kebanyakan mereka lebih memilih bentuk-bentuk dan pola-pola gerak yang individual dan jika dimungkinkan akan muncul gerakan bersama berupa penggabungan gerakan bersama. Hal ini terjadi sebagai bentuk solidaritas mereka yang tinggi diantara mereka, serta pengalaman bersama lebih diutamakan dalam kerja kolektif. Oleh sebab itu, guru harus memberikan kesempatan yang lebih luas tentang peluang ini.

Pendekatan pembelajaran seni dengan memberikan porsi kesempatan bagi peserta didik untuk maksimal

menjadi progress kreativitasnya, sangat membantu dalam menemukan bakat dan minat peserta didik. Dominasi campur tangan peserta didik yang menjadi panutan lebih menonjol dan berperan di dalam pembentukan karya penciptaannya. Di sini peran guru sebagai pembimbing dapat menjadi penyeimbang dan penyelaras munculnya karakter peserta didik yang menonjol.

Pendekatan yang berpusat pada peserta didik/ student centred memiliki kelebihan terutama pada aspek:

1. Pembelajaran memperhatikan penghargaan perbedaan peserta didik dalam pencerapan/persepsi, wawasan, pengetahuan, kebutuhan dan kemampuan peserta didik.
2. Pembelajaran bervariasi dengan tujuan yang memungkinkan adanya perbedaan-perbedaan terutama untuk mendapatkan pola pembelajaran individual.
3. Guru hendaknya merancang program pembelajaran sesuai teks dan konteks pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.
4. Guru hendaknya melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran secara integratif.

5.

Coba Anda instruksikan kepada peserta didik untuk menirukan gerak binatang dengan satu contoh kalimat gerak. Anda arahkan dan perhatikan peserta didik dalam melakukan gerakan, pertimbangkan penilaian Anda kepada perbedaan sikap, karakter, dan imajinasi masing-masing peserta didik, bagaimana hasilnya Anda evaluasi?

Pertimbangan penilaian Anda coba diskusikan secara bersama dengan peserta didik, bagaimana tanggapan yang dikemukakan oleh peserta didik setelah mendengar hasil penilaian atau evaluasi Anda. Selanjutnya, rangkum tanggapan peserta didik untuk digunakan sebagai dasar dalam menentukan pendekatan pilihan lain selanjutnya kaitannya dengan cara mengevaluasi kegiatan peserta didik.

Pendekatan tersebut merupakan contoh yang dapat digunakan guru dalam menerapkan *student center* dalam pembelajaran Seni Tari. Guru memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk mengamati gerak binatang, melakukan eksplorasi, mengaitkan gerak tersebut dengan keindahan gerak, serta mengomunikasikan hasil gerak yang diperoleh di hadapan guru dan teman.

1.2. Integratif Learning.

Pendekatan ini lebih mengutamakan kepada peserta didik yang dekat dengan lingkungannya. Peserta didik dapat mempelajari dunia sekitar dengan segala aktivitasnya secara holistik. Melalui pendekatan ini kegiatan lebih menekankan pada aktivitas praktik berkarya atau berapresiasi.

Maksimalisasi karya dan hasil apresiasi peserta didik semakin memperkaya pencerapan pengalaman, kreatif, dan inovasi sebagai keluaran hasil karya yang dicita-citakan. Cara dan strategi ini sangat positif dikembangkan bagi peserta didik yang memiliki intelegensi tinggi serta minat tinggi di bidang seni. Pendekatan model ini dapat membantu

peserta didik untuk memacu kreativitas, minat-bakat, serta ketajaman ide pikirannya terutama pada saat melakukan kegiatan berkarya seni.

Aspek positif yang diperoleh dari pendekatan ini lebih diutamakan untuk pengembangan vokasional peserta didik. Pada sisi aspek negatif, pendekatan ini memiliki kelemahan terlalu banyak mengembangkan pendekatan pembelajaran dalam usaha meningkatkan prestasi peserta didik serta guru harus memiliki sejumlah inovasi pendekatan agar dapat membantu peserta didik memperoleh hasil belajar secara maksimal.

2.3. Pendekatan *Educational Thought Art Learning*

Pendekatan pengembangan model ini memberikan optimalisasi kemampuan intelektual-emosional, kreativitas estetis peserta didik, sehingga hasil belajar peserta didik sebaiknya lebih ditekankan dan diutamakan pada proses dibandingkan dengan kualitas hasil penciptaan. Pendekatan ini seolah-olah memiliki prinsip yang bertolak belakang dengan pendekatan lain di atas. Pendekatan ini mengarahkan bahwa unsur kekayaan bentuk pendekatan menjadi alternatif bagi guru yang kurang memiliki latar belakang keterampilan seni yang bergelar seniman.

Pendekatan ini dioptimalkan secara mendasar sebagai pilihan pendekatan yang lebih diarahkan kepada bervariasinya kemampuan, diskriminasi perbedaan minat-bakat, serta kemauan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran seni yang berbeda-beda. Dengan demikian

cara ini lebih obyektif diterapkan apabila melihat latar belakang seperti disebutkan di atas. Oleh sebab itu, guru semakin mempermudah cara menilai proses peserta didik pada saat melakukan kegiatan tari melalui monitoring.

2. Implementasi Strategi Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah

Penerapan strategi pembelajaran seni budaya meliputi berbagai kajian yang dapat diuraikan tersebut di bawah adalah sebagai berikut a) guru harus mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dicapai, b) Memahami Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar mata pelajaran Seni Budaya yang tertuang dalam kurikulum 2013, c) memahami karakteristik siswa, d) Menerapkan isi materi yang telah disesuaikan dengan karakteristik siswa, e) menggunakan metode dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi, f) memanfaatkan media dan sumber belajar yang mendukung pemahaman terhadap materi, g) melakukan evaluasi dengan menggunakan penilaian otentik.

Penentuan Strategi pembelajaran ini membawa peserta didik untuk semakin senang atau bahkan tidak menyukai pembelajaran tari sebagai salah satu bentuk pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat terhadap seni, kesenangan mempelajari seni, atau bahkan menekuni bidang seni sebagai bagian dari hidup peserta didik. Semakin pembelajaran menyenangkan, peserta didik semakin menikmati pembelajaran tersebut sebagai bagian refkresi hidupnya. Oleh sebab itu, masalah strategi pembelajaran harus dikonsep secara menarik, eksploratif, sehingga memberi pencerahan bagi peserta didik pada saat mengalami kejenuhan, kepenatan, atau kelelahan yang mendalam maka pembelajaran Seni Budaya menjadi sarana untuk mengatasi masalah di atas dan

bermuara pada pembelajaran Seni Budaya yang mampu berperan sebagai media pendidikan.

Strategi dalam pembelajaran Seni Budaya harus membangkitkan minat peserta didik untuk belajar, salah satu bidang seni yang dikuasai. Cara-cara yang dikembangkan dalam strategi, serta langkah-langkah mengkomunikasikan isi materi kepada peserta didik harus menarik, tidak membosankan, dan mampu memberi pencerahan diri peserta didik secara langsung. Dengan demikian peserta didik semakin merasuk dan sungguh-sungguh di dalam mempelajarinya.

Keterampilan untuk membuat strategi pembelajaran semakin menarik dibutuhkan cara-cara dan langkah-langkah yang dapat merangsang peserta didik untuk larut ke dalamnya. Oleh sebab itu, Anda harus meramu berbagai teori belajar dan pola pengembangan pengajaran yang dapat digunakan dalam mencapai strategi pembelajaran yang semakin disukai dan dinantikan oleh peserta didik.

Pembelajaran Seni Budaya di sekolah lebih diarahkan membentuk manusia yang memiliki potensi untuk mengembangkan daya kreasi, imajinasi, inovasi dan rasa estetik, baik rasa kepekaan inderawi maupun humanis yang pada ujungnya bermuara pada lingkungan masyarakat dan pada gilirannya membentuk sikap kritis dan apresiatif. Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran Seni Budaya diarahkan untuk menghasilkan manusia seutuhnya yang mampu mengembangkan kepribadian, bersosialisasi, memiliki daya kreatif, serta tercapainya individu peserta didik yang memiliki kemampuan kognisi, afeksi, dan psikomotorik sehingga peserta didik mampu mencipta karya Seni yang berbudaya

Berdasarkan tujuan tersebut, maka pembelajaran Seni

Budaya di sekolah diharapkan mampu:

1. Mengembangkan Kesadaran Diri yang mencakup pengembangan daya pencerapan, membantu pengembangan intelektual terhadap informasi diskursif dan nondiskursif, memberikan saran rekreasi melalui kegiatan apresiasi, mengembangkan kesadaran estetis ke dalam kegiatan mencipta dan berkreasi, serta pembentukan watak melalui aktivitas berpikir, berimajinasi serta mempertanggung jawabkan karya di depan teman-teman di sekolah.
2. Meningkatkan hubungan sosial yang diarahkan kepada permasalahan mengembangkan keasdasan kemanusiaan, kemampuan mengeluarkan gagasan, pemahaman diri tentang hubungan sosial, serta kecakapan estetis.
3. Mengembangkan keterampilan dan tanggung jawab moral dapat dituangkan ke dalam pola mengembangkan kesadaran untuk memiliki etos kerja yang tinggi terutama dalam penciptaan karya Seni Budaya, kerja profesional melalui pembentukan panitia pada saat mereka melakukan produksi karya Seni Budaya, yang kesemuannya akan bermuara bagaimana masing-masing individu berada pada tanggung jawab masing untuk melakukan kerja secara kolektif dalam suatu pertunjukan atau pameran Seni Budaya yang dilakukan peserta didik sendiri secara bersama-sama. Dengan demikian pada tanggung jawab individu dan sosial peserta didik diharapkan mampu menyalurkan partisipasinya ke dalam berbagai kegiatan penciptaan Seni Budaya yang bersifat individual maupun kapasitas lain dalam bentuk mempertunjukkan hasil penciptaannya ke dalam kegiatan bersama dalam suatu produksi.

Apabila peserta didik yang memiliki perhatian khusus terhadap Seni Budaya diarahkan kepada porsi tujuan di atas tersebut maka pertimbangan bagaimana cara mengantarkan peserta didik yang respek untuk mempelajari secara serius atau sungguh-sungguh. Perangkat yang diperlukan ke arah itu harus ada Prosedur Strategi Pembelajaran Seni budaya dengan berbagai pendekatan pembelajaran dapat mengantarkan peserta didik ke arah:

1. Menekankan kepada proses,
2. Menekankan pada pengembangan kreativitas, imajinatif, dan individual,
3. Menekankan pada perasaan dan pengalaman individual,
4. Menekankan pada prinsip-prinsip sumber/isi pengajaran yang disampaikan kepada peserta didik,
5. Menekankan pada pendekatan pemecahan masalah untuk mengajar, guru sebagai pendamping, peserta didik sebagai pelaku aktif dalam pembelajaran.

Dengan demikian akan memperoleh acuan yang jelas di dalam mencapai tujuan Pembelajaran Seni dan Budaya secara benar, sehingga diperoleh gambaran yang nyata tentang ketercapaian Tujuan Pembelajaran Seni dan Budaya yang diharapkan.

Untuk mencapai tujuan pembelajarn Seni Budaya yang sesuai harapan, peserta didik diarahkan mengetahui sekitar materi dan indikator keberhasilan secara jelas, sehingga peserta didik dapat mengukur sendiri sejauh mana yang bersangkutan mencapai tujuan belajarnya. Tahap-tahap pencapaian materi dan indikator keberhasilannya tertuang dalam pemahaman unsur-unsur Seni Budaya, elemen-elemen komposisi Seni Budaya, dan

keterampilan penguasaan sejumlah kompetensi Seni Budaya yang mampu dilakukan peserta didik melalui praktik.

Tujuan pembelajarn Seni Budaya di SMP tidak mengarahkan peserta didik untuk menjadi seniman dan tidak mencetak manusia seniman secara langsung. Tujuan yang digariskan dalam kurikulum peserta didik diarahkan untuk berkegiatan Seni Budaya dalam rangka mengembangkan minat, mengembangkan keterampilan berkesenian, bermasyarakat, dan melakukan aktivitas yang positif melalui kegiatan berolah Seni Budaya.

Apakah Anda dapat mendeteksi, arah dan tujuan peserta didik dalam pembelajaran Seni Budaya yang dilakukan? Coba buat pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan minat Seni Budaya, pengalaman nonton pertunjukan Seni, atau idola dan tokoh Seni dan Budayawan yang dikenal oleh peserta didik sehingga diperoleh wawasan tentang Seni dan Budaya secara luas. Dengan demikian arah dan kemauan peserta didik pada saat Anda berada di depan kelas dapat diketahui.

Sekumpulan pertanyaan yang menyangkut masalah di atas dapat digunakan sebagai indikator bagi Anda untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap Seni Budaya dan aspek-aspek lain yang ada dalam lingkungan Seni Budaya. Dengan demikian Anda dapat memperoleh gambaran tentang wawasan Seni Budaya yang dimiliki peserta didik secara jelas. Masalah yang berhubungan dengan komponen Seni Budaya, aspek-aspek komposisi Seni Budaya, apresiasi Seni Budaya, hingga pada tokoh

dan pengalaman yang bersangkutan dalam mengenal pembelajaran Seni Budaya secara luas.

Konsepsi tentang arah dan tujuan pembelajaran Seni Budaya secara singkat dapat dirangkum melalui pengajuan pertanyaan-pertanyaan seperti disebutkan di atas. Pada dasarnya indikator untuk mencerap arah dan tujuan pembelajaran yang dipilih peserta didik secara general akan muncul secara operasional ketika peserta didik secara berkesinambungan mempelajarinya. Oleh sebab itu, untuk mengobservasi penentuan jawaban dari peserta didik membutuhkan strategi pertanyaan yang tidak menjebak, serta penilaian jawaban yang tidak memberikan sudut pandang yang mempengaruhi peserta didik. Poin penting yang harus dipertimbangkan adalah pemberian keputusan yang tidak boleh dilakukan dengan pemaksaan, sehingga peserta didik tidak merasa dihakimi atau dipaksakan untuk belajar Seni Budaya secara paksa, sehingga pada akhirnya dapat diindikasikan bahwa pemaksaan minat kepada peserta didik untuk mengikuti program pilihan atau kecenderungan yang ditawarkan oleh Anda kurang dipertimbangkan peserta didik sebagai pihak yang akan menjalani minat tersebut. Pikirkan dan renungkan lagi, apakah peserta didik diharuskan mengikutinya pilihan yang Anda tawarkan atau sebaliknya kita menjadi fasilitator dalam mengarahkan minat peserta didik untuk mempelajari Seni Budaya, melakukan kegiatan Seni Budaya secara mandiri.

D. PENILAIAN

1. Standar Penilaian Kurikulum 2013

Standar penilaian tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia No. 66 tahun 2013 tentang

standar penilaian pendidikan. Standar Penilaian bertujuan untuk menjamin:

- a. perencanaan penilaian peserta didik sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai berdasarkan prinsip-prinsip penilaian;
- b. pelaksanaan penilaian peserta didik secara profesional, terbuka, edukatif, efektif, efisien, dan sesuai dengan konteks sosial budaya; dan
- c. pelaporan hasil penilaian peserta didik secara objektif, akuntabel, dan informatif.

Penilaian adalah suatu proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran, baik menggunakan instrumen tes maupun non-tes. Penilaian pendidikan sebagai proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik mencakup; penilaian otentik, penilaian diri, penilaian berbasis portofolio, ulangan, ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, ujian tingkat kompetensi, ujian mutu tingkat kompetensi, ujian nasional, dan ujian sekolah/madrasah.

Pada pembelajaran Seni Budaya, penilaian yang terkait dengan kurikulum 2013 memiliki cakupan beberapa ketentuan sesuai dengan rumusan kompetensi inti (KI) yaitu:

- a) KI-1: kompetensi inti sikap spiritual.
- b) KI-2: kompetensi inti sikap sosial.
- c) KI-3: kompetensi inti pengetahuan.
- d) KI-4: kompetensi inti keterampilan.

Sedangkan untuk setiap materi pokok tertentu terdapat

rumusan KD untuk setiap aspek KI. Dengan demikian terdapat 4 KD materi pokok sebagai berikut:

- 1) KD pada KI-1: aspek sikap spiritual (untuk matapelajaran tertentu bersifat generik, artinya berlaku untuk seluruh materi pokok).
- 2) KD pada KI-2: aspek sikap sosial (untuk matapelajaran tertentu bersifat relatif generik, namun beberapa materi pokok tertentu ada KD pada KI-3 yang berbeda dengan KD lain pada KI-2).
- 3) KD pada KI-3: aspek pengetahuan
- 4) KD pada KI-4: aspek keterampilan

2. Bentuk dan Teknik Penilaian Pada Mata Pelajaran Seni Budaya

Berbagai teknik penilaian hasil Belajar Seni Budaya yang digunakan untuk penilaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam Sistem Penilaian Kelas sebagai berikut:

a. Penilaian Kompetensi Sikap

Pendidik melakukan penilaian kompetensi sikap melalui observasi, penilaian diri, penilaian “teman sejawat” (*peer evaluation*) oleh peserta didik dan jurnal. Instrumen yang digunakan untuk observasi, penilaian diri, dan penilaian antarpeserta didik adalah daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang disertai rubrik, sedangkan pada jurnal berupa catatan pendidik.

- 1) Observasi merupakan teknik penilaian yang dilakukan secara berkesinambungan dengan menggunakan indera,

baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan pedoman observasi yang berisi sejumlah indikator perilaku yang diamati.

Lembar observasi dapat disusun guru sesuai dengan KD dan aspek seni yang dipelajari, sehingga penilaian dalam bentuk observasi ini dapat melengkapi penilaian lainnya, agar perilaku peserta didik dapat lebih diamati dengan baik. Pada pembelajaran Seni Budaya lembar observasi biasanya berupa pengamatan dalam kegiatan mengeksplorasi dan berkreasi seni,

Contoh :

Lembar pengamatan peserta didik dalam untuk kegiatan Menirukan Gerak Tari Tradisi

No	Nama Siswa	Peilaku yang diamati			
		Terbuka	Kerajinan	Keaktifan	Kedisiplinan
1					
2					
3					
4					

- 2) Penilaian diri merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk mengemukakan kelebihan dan kekurangan dirinya dalam konteks pencapaian kompetensi. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian diri. Instrumen penilaian diri dibuat guru sesuai dengan KD dan indikator yang ingin dicapai,

khususnya pada kemampuan mengapresiasi dan berkreasi seni. Berdasarkan penilaian diri, maka guru akan memberikan perbaikan pembelajaran terhadap peningkatan kompetensi melalui remedial, sedangkan untuk peserta didik yang memiliki kompetensi unggul maka guru dapat memberikan pengayaan. Penilaian diri memerlukan kejujuran dari peserta didik, untuk itu harus dilengkapi dengan penilaian antarpeserta didik.

Pada mata pelajaran Seni Budaya indikator kreatifitas, mandiri dan bertanggung jawab menjadi tujuan. Kreatifitas merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki dalam berkesenian, demikian pula kemandirian. Rasa tanggung jawab menjadi warga negara yang baik dapat direfleksikan melalui pemahaman terhadap berkehidupan bernegara seperti menghormati keberagaman budaya antar etnis, Sehingga mempunyai rasa memiliki terhadap budayanya sendiri dan menghargai budaya orang lain.

- 3) Penilaian antarpeserta didik merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk saling menilai terkait dengan pencapaian kompetensi. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian antarpeserta didik. Instrumen ini membantu dalam memberikan informasi ketika peserta didik melakukan penilaian diri.
- 4) Jurnal merupakan catatan pendidik di dalam dan di luar kelas yang berisi informasi hasil pengamatan tentang kekuatan dan kelemahan peserta didik yang berkaitan dengan sikap dan perilaku.

b. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

Pendidik menilai kompetensi pengetahuan melalui tes tulis, tes lisan, dan penugasan.

- 1) Instrumen tes tulis berupa soal pilihan ganda, isian, jawaban singkat, benar-salah, menjodohkan, dan uraian. Instrumen uraian dilengkapi pedoman penskoran.
- 2) Instrumen tes lisan berupa daftar pertanyaan.
- 3) Instrumen penugasan berupa pekerjaan rumah dan/atau proyek yang dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai dengan karakteristik tugas. Instrumen penugasan sering digunakan pada mata pelajaran Seni Budaya, khususnya pada kompetensi yang menekankan kepada apresiasi seni.

Penilaian kompetensi pengetahuan diperlukan guru dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif, sehingga peserta didik dapat menganalisa sampai mengkritisi seni-seni yang diapresiasi kaitannya dengan budaya.

c. Penilaian Kompetensi Keterampilan

Pendidik menilai kompetensi keterampilan melalui penilaian kinerja, yaitu penilaian yang menuntut peserta didik mendemonstrasikan suatu kompetensi tertentu dengan menggunakan tes praktik, proyek, dan penilaian portofolio. Instrumen yang digunakan berupa daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang dilengkapi rubrik.

- 1) Tes praktik adalah penilaian yang menuntut respon

berupa keterampilan melakukan suatu aktivitas atau perilaku sesuai dengan tuntutan kompetensi. Tes praktik sangat umum digunakan untuk mengukur kompetensi keterampilan dalam mengekspresikan dan berkarya seni.

Contoh:

Kemampuan mengekspresikan tari kreasi tradisi yang dapat diidentifikasi melalui dimensi-dimensi dari variabel kemampuan menari, sehingga indikator-indikator yang harus dicapai dapat dirumuskan sesuai dengan tujuan pencapaian hasil belajar menari tersebut

Aspek	Komponen	Skor				Bobot
		1	2	3	4	
Wiraga	1. Melakukan teknik gerak 2. Melakukan gerak penghubung 3. Kelancaran melakukan gerak dari awal hingga akhir					50%
	Jumlah					
Wirama	4. Kesesuaian gerak dengan irama 5. Kesesuaian gerak dengan ritme 6. Ketepatan gerak dengan Hitungan					30%
	Jumlah					
Wirasa	7. Ekspresi gerak 8. Harmonisasi gerak 9. Kesorasian antara gerak dengan ekspresi wajah (karakter)					20%
	Jumlah					
Jumlah Keseluruhan						

Keterangan Kriteria Penilaian (Rubrik)

No. Butir	Aspek yang diamati	
1	4	Jika siswa mampu melakukan pengembangan teknik gerak berdasarkan tari tradisi
	3	Jika siswa mampu melakukan pengembangan teknik gerak tetapi tidak berdasarkan tari tradisi
	2	Jika siswa kurang mampu melakukan pengembangan teknik gerak berdasarkan tari tradisi
	1	Jika siswa tidak mampu melakukan pengembangan teknik gerak berdasarkan tari tradisi
2	4	Jika siswa mampu melakukan gerak penghubung dengan baik
	3	Jika siswa mampu melakukan gerak penghubung tetapi kurang jelas dalam melakukannya
	2	Jika siswa mampu melakukan gerak penghubung tetapi tidak dapat melakukannya dengan baik
	1	Jika siswa tidak mampu melakukannya gerak penghubung
3	4	Jika siswa mampu menarikan dengan lancar gerak dari awal sampai akhir
	3	Jika siswa mampu menarikan dengan kurang lancar gerak dari awal sampai akhir
	2	Jika siswa mampu menarikan dengan tidak lancar gerak dari awal sampai akhir
	1	Jika siswa tidak mampu menarikan gerak dari awal sampai akhir
4	4	Jika siswa mampu menari sesuai dengan irama
	3	Jika siswa mampu menari kurang sesuai dengan irama
	2	Jika siswa mampu menari tidak sesuai dengan irama
	1	Jika siswa mampu menari sangat tidak sesuai dengan irama
5	4	Jika siswa mampu menari sesuai dengan ritme
	3	Jika siswa mampu menari kurang sesuai dengan ritme
	2	Jika siswa mampu menari tidak sesuai dengan ritme
	1	Jika siswa mampu menari sangat tidak sesuai dengan ritme
6	4	Jika siswa mampu menari sesuai dengan hitungan gerak
	3	Jika siswa mampu menari, tetapi kurang sesuai dengan hitungan gerak
	2	Jika siswa mampu menari, tetapi tidak sesuai dengan hitungan gerak
	1	Jika siswa tidak mampu menari dan tidak sesuai dengan hitungan gerak
7	4	Jika siswa mampu mengekspresikan gerak sesuai dengan tema tari
	3	Jika siswa kurang mampu mengekspresikan gerak sesuai dengan tema tari
	2	Jika siswa mampu mengekspresikan gerak, namun kurang sesuai dengan tema tari
	1	Jika siswa tidak mampu mengekspresikan gerak sesuai dengan tema tari

No. Butir	Aspek yang diamati	
8	4	Jika siswa mampu menari dengan harmonis
	3	Jika siswa kurang mampu menari dengan harmonis
	2	Jika siswa mampu menari tidak memperhatikan harmonis
	1	Jika siswa tidak mampu menari dengan harmonis
9	4	Jika siswa mampu menari dengan serasi antara gerak dengan ekspresi wajah (karakter)
	3	Jika siswa mampu menari tanpa memperhatikan keserasian antara gerak dengan ekspresi wajah (karakter)
	2	Jika siswa kurang mampu menari dengan serasi antara gerak dengan ekspresi wajah (karakter)
	1	Jika siswa tidak mampu menari dengan serasi antara gerak dengan ekspresi wajah (karakter)

- 2) Projek adalah tugas-tugas belajar (*learning tasks*) yang meliputi kegiatan perancangan, pelaksanaan, dan pelaporan secara tertulis maupun lisan dalam waktu tertentu. Penilaian projek dalam pembelajaran Seni Budaya dapat dilakukan guru pada kegiatan pameran atau pertunjukan seni, selain itu juga dapat dalam bentuk membuat laporan, ulasan atau kritik seni yang dipresentasikan peserta didik.

Pada penilaian projek setidaknya ada 3 hal yang perlu dipertimbangkan yaitu:

a. Kemampuan pengelolaan

Kemampuan peserta didik dalam memilih topik, mencari informasi dan mengelola waktu pengumpulan data serta penulisan laporan.

b. Relevansi

Kesesuaian dengan mata pelajaran, dengan mempertimbangkan tahap pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam pembelajaran.

c. Keaslian

Proyek yang dilakukan peserta didik harus merupakan hasil karyanya, dengan mempertimbangkan kontribusi guru berupa petunjuk dan dukungan terhadap proyek peserta didik.

Penilaian Proyek dilakukan mulai dari perencanaan, proses pengerjaan sampai dengan akhir proyek. Untuk itu perlu memperhatikan hal-hal atau tahapan yang perlu dinilai. Pelaksanaan penilaian dapat juga menggunakan *rating scale* dan *checklist*.

- 3) Penilaian produk adalah penilaian terhadap proses pembuatan dan kualitas suatu produk. Penilaian produk meliputi penilaian kemampuan peserta didik membuat produk-produk teknologi dan seni, seperti: makanan, pakaian, hasil karya seni (patung, lukisan, gambar), barang-barang terbuat dari kayu, keramik, plastik, dan logam. Pengembangan produk meliputi 3 (tiga) tahap dan setiap tahap perlu diadakan penilaian yaitu:

- a. Tahap persiapan, meliputi: penilaian kemampuan peserta didik dan merencanakan, menggali, dan mengembangkan gagasan, dan mendesain produk.
- b. Tahap pembuatan produk (proses), meliputi: penilaian kemampuan peserta didik dalam menyeleksi dan menggunakan bahan, alat, dan teknik.

- c. Tahap penilaian produk (*appraisal*), meliputi: penilaian produk yang dihasilkan peserta didik sesuai kriteria yang ditetapkan.

Penilaian produk biasanya menggunakan cara holistik atau analitik.

- a. Cara holistik, yaitu berdasarkan kesan keseluruhan dari produk, biasanya dilakukan pada tahap appraisal.
- b. Cara analitik, yaitu berdasarkan aspek-aspek produk, biasanya dilakukan terhadap semua kriteria yang terdapat pada semua tahap proses pengembangan.

Contoh:

Penilaian produk untuk materi Seni Rupa dilakukan terhadap tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Penilaian psikomotorik mendapatkan porsi lebih besar dibandingkan dengan kognitif dan afektif. Di bawah ini adalah contoh penilaian terhadap hasil karya siswa.

No.	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
A	MELUKIS				
1	Ide/gagasan				
2	Komposisi				
3	Kreativitas				
4	Kerapihan dan kebersihan				
	Jumlah				

- 4) Penilaian portofolio adalah penilaian yang dilakukan dengan cara menilai kumpulan seluruh karya peserta didik dalam bidang tertentu yang bersifat reflektif-integratif untuk mengetahui minat, perkembangan, prestasi, dan/atau kreativitas peserta didik dalam kurun waktu tertentu. Penilaian portofolio diberikan agar karya peserta didik didokumentasikan dengan baik sebagai pendukung dalam kemampuan menilai kemampuan diri. Portofolio dalam mata pelajaran Seni Budaya dapat berupa kumpulan hasil karya Seni Rupa atau karya-karya seni dalam bentuk VCD dan deskripsi karya seni.

1. Pelaksanaan Penilaian dan Pelaporan Hasil Belajar

Pelaksanaan dan Pelaporan Penilaian oleh Pendidik
Penilaian hasil belajar oleh pendidik yang dilakukan secara berkesinambungan bertujuan untuk memantau proses dan kemajuan belajar peserta didik serta untuk meningkatkan efektivitas

pembelajaran. Penilaian hasil belajar oleh pendidik memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

- a. Proses penilaian diawali dengan mengkaji silabus sebagai acuan dalam membuat rancangan dan kriteria penilaian pada awal semester. Setelah menetapkan kriteria penilaian, pendidik memilih teknik penilaian sesuai dengan indikator dan mengembangkan instrumen serta pedoman penyekoran sesuai dengan teknik penilaian yang dipilih.
- b. Pelaksanaan penilaian dalam proses pembelajaran

diawali dengan penelusuran dan diakhiri dengan tes dan/atau nontes. Penelusuran dilakukan dengan menggunakan teknik bertanya untuk mengeksplorasi pengalaman belajar sesuai dengan kondisi dan tingkat kemampuan peserta didik.

- c. Penilaian pada pembelajaran tematik-terpadu dilakukan dengan mengacu pada indikator dari Kompetensi Dasar setiap mata pelajaran yang diintegrasikan dalam tema tersebut.
- d. Hasil penilaian oleh pendidik dianalisis lebih lanjut untuk mengetahui kemajuan dan kesulitan belajar, dikembalikan kepada peserta didik disertai balikan (*feedback*) berupa komentar yang mendidik (penguatan) yang dilaporkan kepada pihak terkait dan dimanfaatkan untuk perbaikan pembelajaran.
- e. Laporan hasil penilaian oleh pendidik berbentuk:
 - 1) nilai dan/atau deskripsi pencapaian kompetensi, untuk hasil penilaian kompetensi pengetahuan dan keterampilan termasuk penilaian hasil pembelajaran tematik-terpadu.
 - 2) deskripsi sikap, untuk hasil penilaian kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial.
- f. Laporan hasil penilaian oleh pendidik disampaikan kepada kepala sekolah/madrasah dan pihak lain yang terkait (misal: wali kelas, guru Bimbingan dan Konseling, dan orang tua/wali) pada periode yang ditentukan.
- g. Penilaian kompetensi sikap spiritual dan sosial dilakukan oleh semua pendidik selama satu semester, hasilnya

diakumulasi dan dinyatakan dalam bentuk deskripsi kompetensi oleh wali kelas/guru

Penilaian setiap mata pelajaran meliputi kompetensi pengetahuan, kompetensi keterampilan, dan kompetensi sikap. Kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan menggunakan skala 1–4 (kelipatan 0.33), sedangkan kompetensi sikap menggunakan skala Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), dan Kurang (K), yang dapat dikonversi ke dalam Predikat A - D seperti pada Tabel 5 di bawah ini.

Konversi Kompetensi Pengetahuan, Keterampilan, dan Sikap

PREDIKAT	NILAI KOMPETENSI		
	Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
A	4	4	SB
A-	3.66	3.66	
B+	3.33	3.33	B
B	3	3	
B-	2.66	2.66	
C+	2.33	2.33	C
C	2	2	
C-	1.66	1.66	
D+	1.33	1.33	K
D	1	1	

2. Ketuntasan minimal untuk seluruh kompetensi dasar pada kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan yaitu 2.66 (B-)
3. Pencapaian minimal untuk kompetensi sikap adalah B.

Untuk kompetensi yang belum tuntas, kompetensi tersebut dituntaskan melalui pembelajaran remedial sebelum melanjutkan pada kompetensi berikutnya. Untuk mata pelajaran yang belum tuntas pada semester berjalan, dituntaskan melalui pembelajaran remedial sebelum memasuki semester berikutnya.

E. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Media Pembelajaran Seni Budaya

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana penting dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran dapat menjembatani keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga di dalam pelaksanaan pembelajaran. Media audio visual dan audio dapat menjangkau ruang dan waktu tanpa batas. Media juga dapat menggantikan peran guru di dalam pembelajaran. Kehadiran guru pada kondisi tertentu dapat digantikan oleh media.

Secara umum media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

Rossi dan Breidle (1966: 3) mengemukakan bahwa media

pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televise, buku, Koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televise kalau digunakan dan deprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran. Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Gerlach dan Ely (1980: 244) yang diikuti oleh Wina menyatakan “*A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude.*” Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, slide, bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, atau untuk menambah keterampilan.

Selain pengertian di atas, ada juga yang berpendapat bahwa media pengajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantarkan pesan seperti *overhead projector*, radio, televise, dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, garfik, diagram, dan lain sebagainya.

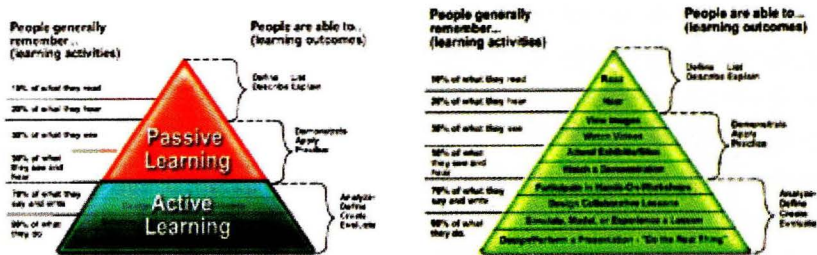
Menurut *Association For Education and Communication Technology* (AECH), media ialah segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan menurut *Education Association*, media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional. Media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemajuan audiens (siswa) sehingga

dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.

Guru yang efektif dalam menggunakan media dapat meningkatkan minat siswa dalam proses belajar mengajar dan siswa akan lebih cepat dan mudah memahami dan mengerti terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru.

Pakar pembelajaran Gagne memberikan definisi yaitu, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Briggs memberikan definisi tentang media pembelajaran yaitu segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Gagne dan Briggs sepakat menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai; (1) Memperjelas penyajian pesan; (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra; (3) Mengatasi sikap pasif peserta didik; (4) Memberikan pengalaman sama kepada setiap peserta didik.

Dale seorang pakar media pembelajaran membuat piramida dan membagi dua bagian yaitu pembelajaran aktif dan pembelajaran pasif. Hubungan antara media dengan pembelajaran dapat dilihat pada kedua piramida di bawah ini:



Gb. 3.3. Gambar piramida hubungan media dan pembelajaran

Ada tiga jenis media yaitu audio (media dengar), visual (media lihat), dan audio visual (media pandang dengar). Media audio antara lain tape rekorder, peralatan yang dapat menimbulkan bunyi, *Visual Compact Disc* (VCD). Media visual antara lain gambar, foto, peraga, *leaflet*, *pamlet*, buku, majalah, koran, modul. Media audio visual antara lain film, animasi, video, *game*, *YouTube*. Mata pelajaran seni budaya dapat memanfaatkan ketiga jenis media sebagai sarana untuk memudahkan dalam pembelajaran.

1.1. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Mengajar dapat dipandang sebagai usaha yang dilakukan guru agar siswa belajar. Sedangkan, yang dimaksud dengan belajar itu sendiri adalah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman itu dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung adalah pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas sendiri pada situasi yang sebenarnya. Contohnya, agar siswa belajar bagaimana mengoperasikan computer, maka guru menyediakan computer untuk digunakan oleh siswa, agar siswa memiliki keterampilan mengendarai kendaraan, maka secara

langsung guru membimbing siswa menggunakan kendaraan yang sebenarnya; demikian juga memberikan pengalaman bermain gitar, mengetik, menjahit, dan lain sebagainya, atau mungkin juga pengalaman langsung untuk mempelajari objek atau bahan yang dipelajari, contohnya pengalaman langsung melihat dan mempelajari Candi Borobudur, kerbau di sawah, kapal terbang mendarat di landasan, dan lain sebagainya.

Pengalaman langsung semacam itu tentu saja merupakan proses belajar yang sangat bermanfaat, sebab dengan mengalami secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari.

Untuk memahami fungsi media, maka ada enam fungsi pokok dalam proses belajar mengajar yaitu :

- a) Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b) Penggunaan media merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media merupakan salah satu unsure yang harus dikembangkan guru.
- c) Media dalam penggunaannya integral dengan tujuan dan fungsi ini mengandung makna bahwa media harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.
- d) Penggunaan media dalam pembelajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar upaya lebih menarik perhatian siswa.

- e) Penggunaan media dalam pembelajaran dan membantu untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian dan pemahaman dari proses pembelajaran yang diberikan guru.
- f) Penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk meningkatkan dan mempertinggi mutu belajar.

Di samping enam fungsi di atas penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai seperti di bawah ini :

- a) Dengan media dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berpikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya verbalisme.
- b) Dengan demikian dapat memperbesar minat dan perhatian siswa untuk belajar
- c) Dengan media dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar lebih mantap
- d) Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap siswa
- e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan
- f) Membantu tumbuhnya pemikiran dan membantu berkembangnya kemampuan berbahasa
- g) Memberikan pengalaman yang tak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisien dan pengalaman belajar yang lebih sempurna.

\Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan kerucut pengalaman (*cone of experience*). Kerucut pengalaman Edgar Dale ini pada saat ini dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang sesuai agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara mudah.

Selanjutnya uraian setiap pengalaman belajar seperti yang digambarkan dalam kerucut pengalaman (lihat Gb. 3.3) tersebut akan dijelaskan berikut ini.

- Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh siswa sebagai hasil dari aktivitas sendiri. Siswa mengalami, merasakan sendiri segala sesuatu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan. Siswa berhubungan langsung dengan objek yang hendak dipelajari tanpa menggunakan perantara.
- Pengalaman tiruan adalah pengalaman yang diperoleh melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati keadaan yang sebenarnya. Pengalaman tiruan sudah bukan pengalaman langsung lagi sebab objek yang dipelajari bukan yang asli atau yang sesungguhnya, melainkan benda tiruan yang menyerupai benda aslinya.
- Pengalaman melalui drama, yaitu pengalaman yang diperoleh dari kondisi dan situasi yang diciptakan melalui drama (peragaan) dengan menggunakan skenario yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
- Pengalaman melalui demonstrasi adalah teknik

penyampaian informasi melalui peragaan. Kalau dalam drama siswa terlibat secara langsung dalam masalah yang dipelajari walaupun bukan dalam situasi nyata, maka pengalaman melalui demonstrasi siswa hanya melihat peragaan orang lain

- Pengalaman melalui wisata, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui kunjungan siswa ke suatu objek yang ingin dipelajari. Melalui wisata siswa dapat mengamati secara langsung, mencatat, mencatat dan bertanya tentang hal-hal yang dikunjungi.
- Pengalaman melalui pameran. Pameran adalah usaha untuk menunjukkan hasil karya. Melalui pameran siswa dapat mengamati hal-hal yang ingin dipelajari seperti karya seni baik seni tulis, seni pahat, atau benda-benda bersejarah, dan hasil teknologi modern dengan berbagai cara kerjanya. Pameran lebih abstrak sifatnya dibanding dengan wisata, sebab pengalaman yang diperoleh hanya terbatas pada kegiatan mengamati wujud benda itu sendiri.
- Pengalaman melalui televisi merupakan pengalaman tidak langsung, sebab televisi merupakan perantara. Melalui televisi siswa dapat menyaksikan berbagai peristiwa yang ditayangkan dari jarak jauh sesuai dengan program yang dirancang.
- Pengalaman melalui gambar hidup dan film. Gambar hidup atau film merupakan rangkaian gambar mati yang diproyeksikan pada layar dengan kecepatan tertentu. Dengan mengamati film siswa dapat belajar sendiri, walaupun bahan belajarnya terbatas sesuai dengan naskah yang disusun.

- Pengalaman melalui radio, *tape recorder*, dan gambar. Pengalaman melalui media ini sifatnya lebih abstrak dibandingkan pengalaman melalui gambar hidup sebab hanya mengandalkan salah satu indra saja yaitu indra pendengaran atau indra penglihatan saja.
- Pengalaman melalui lambing-lambang visual seperti grafik, gambar, dan bagan. Sebagai alat komunikasi lambang visual dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada siswa. Siswa lebih dapat memahami berbagai perkembangan atau struktur melalui bagan dan lambang visual lainnya.
- Pengalaman melalui lambang verbal, merupakan pengalaman yang sifatnya lebih abstrak. Sebab, siswa memperoleh pengalaman hanya melalui bahasa baik lisan maupun tulisan. Kemungkinan terjadinya verbalisme sebagai akibat dari perolehan pengalaman melalui lambang verbal sangat besar. Oleh sebab itu, sebaiknya penggunaan bahasa verbal harus disertai dengan penggunaan media lain.

Apabila kita perhatikan kerucut pengalaman yang dikemukakan Edgar Dale, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan itu dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Semakin langsung objek yang dipelajari, maka semakin konkret pengetahuan diperoleh, maka semakin abstrak pengetahuan siswa.

Dari gambaran kerucut pengalaman tersebut, siswa akan lebih kongkret memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung, melalui benda-benda tiruan, pengalaman melalui drama, demonstrasi wisata dan melalui pameran. Hal ini memungkinkan karena siswa

dapat secara langsung berhubungan dengan objek yang dipelajari; sedangkan siswa akan lebih abstrak memperoleh pengetahuan melalui benda atau alat perantara seperti televisi, gambar hidup/film, radio atau *tape recorder*, lambang visual, lambang verbal.

Memperhatikan kerangka pengetahuan ini, maka kedudukan komponen media pengajaran dalam system proses belajar mengajar mempunyai fungsi yang sangat penting. Sebab, tidak semua pengalaman belajar diperoleh secara langsung. Dalam keadaan ini media dapat digunakan agar lebih memberikan pengetahuan yang konkret dan tepat serta mudah dipahami.

Perolehan pengetahuan siswa seperti digambarkan Edgar Dale menunjukkan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme, artinya siswa hanya mengetahui tentang kata memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam kata tersebut. Hal semacam ini dapat menimbulkan kesalahan persepsi siswa. Oleh sebab itu sebaiknya diusahakan agar pengalaman siswa menjadi lebih kongkret, pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang ingin dicapai, dilakukan melalui kegiatan yang dapat mendekatkan siswa dengan kondisi yang sebenarnya.

Hal lain, penyampaian informasi yang hanya melalui bahasa verbal selain dapat menimbulkan verbalisme dan kesalahan persepsi, juga gairah siswa untuk menangkap akan semakin kurang, karena siswa kurang diajak berpikir dan menghayati pesan yang disampaikan, padahal untuk

memahami sesuatu perlu keterlibatan siswa baik fisik maupun psikis.

Namun, pada kenyatannya memberikan pengalaman langsung kepada siswa bukan sesuatu yang mudah bukan hanya menyangkut segi perencanaan dan waktu saja yang dapat menjadi kendala, akan tetapi memang ada sejumlah pengalaman yang memang sangat tidak mungkin dipelajari secara langsung oleh siswa. Katakanlah ketika guru ingin memberikan informasi tentang kehidupan di dasar laut, maka tidak mungkin pengalaman tersebut diperoleh secara langsung oleh siswa. Oleh karena itu, peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Guru dapat menggunakan film, televisi, atau gambar untuk memberikan informasi yang lebih baik kepada siswa. Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bias lebih menjadi konkret.

Memperhatikan penjelasan di atas, maka secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan untuk :

- a) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan. Guru dapat menjelaskan proses terjadinya gerhana matahari yang langka melalui hasil rekaman video. Atau, bagaimana proses perkembangan ulat menjadi kupu-kupu; proses perkembangan bayi dalam rahim

dari mulai sel telur dibuahi hingga menjadi embrio dan berkembang menjadi bayi. Demikian juga dalam pelajaran IPS guru dapat menjelaskan bagaimana terjadinya peristiwa proklamasi melalui tayangan film dan lain sebagainya.

b) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalkan untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang system peredaran darah pada manusia dapat disajikan melalui film.

Selain itu, media pembelajaran juga bisa membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampilkan di dalam kelas, atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata telanjang. Benda atau objek yang terlalu besar misalkan alat-alat perang, berbagai binatang buas, benda-benda langit, dan lain sebagainya. Untuk menampilkan objek tersebut dapat memanfaatkan *film slide*, foto-foto, atau gambar. Benda-benda yang terlalu kecil, misalkan bakteri, jamur, virus dan lain sebagainya. Untuk mempelajari objek tersebut dapat dimanfaatkan mikroskop, atau *microprojector*.

Untuk memanipulasi keadaan, juga media pembelajaran dapat menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat yang sulit diikuti seperti gerakan mobil, gerakan kapal terbang, gerakan-gerakan penari, atau sebaliknya dapat mempercepat gerakan-gerakan yang lambat, seperti

gerakan pertumbuhan tanaman, perubahan warna suatu zat, dan lain sebagainya.

a) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagai contoh sebelum menjelaskan materi pelajaran tentang polusi, untuk dapat menarik perhatian siswa terhadap topic tersebut, maka guru memutar film terlebih dahulu tentang banjir atau tentang kotoran limbah industry dan lain sebagainya.

Dari beberapa fungsi di atas, maka media pembelajaran memiliki nilai praktis sebagai berikut :

Pertama, media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.

Kedua, media dapat mengatasi batas ruang kelas; Hal ini terutama untuk menyajikan bahwa belajar yang sulit dipahami secara langsung oleh peserta. Dalam kondisi ini media dapat berfungsi untuk:

- Menampilkan objek yang terlalu besar untuk dibawa ke dalam kelas
- Memperbesar atau memperjelas objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat oleh mata telanjang, seperti sel-sel butir darah/molekul bakteri dan sebagainya.
- Mempercepat gerakan suatu proses yang terlalu lambat sehingga dapat dilihat dalam waktu yang lebih cepat

- Menyederhanakan suatu objek yang terlalu kompleks
- Memperjelas bunyi-bunyian yang sangat lemah sehingga dapat ditangkap oleh telinga.

Ketiga, media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan.

Keempat, media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.

Kelima, media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.

Keenam, media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik.

Ketujuh, media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru

Kedelapan, media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa.

Kesembilan, media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang kongkret sampai yang abstrak.

2. Sumber Belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Sumber belajar pada mata pelajaran seni budaya dapat berupa audio, visual dan audio visual. Pada mata pelajaran Seni Budaya

materi pembelajaran dapat digali dari berbagai sumber belajar baik visual, audio maupun audio visual. Sedangkan jenis sumber belajar audio seperti kaset rekorder, CD, suara, radio, dongeng. Jenis sumber belajar visual antara lain buku, majalah, koran, alam semesta, pameran, sentra industri, museum, galeri, sanggar seni, reklame, poster. Jenis sumber belajar audio visual antara lain TV, DVD, pertunjukan.

Di dalam materi pembelajaran seni rupa sumber belajar yang paling sesuai dengan menggunakan visual contohnya alam semesta dapat dijadikan sebagai sumber ide dalam berkarya baik dua dimensi maupun tiga dimensi. Materi pembelajaran seni musik lebih sesuai dengan sumber belajar audio karena salah satu membangun kepekaan rasa dengan cara mendengar. Materi pembelajaran seni tari lebih sesuai dengan menggunakan sumber belajar audio visual dimana akan terlihat antara gerak dengan suara atau iringan. Sedangkan materi pembelajaran seni teater lebih sesuai dengan menggunakan ketiga sumber belajar tersebut karena pada saat pertunjukan antara visual, audio, dan audio visual saling mendukung. Guru mata pelajaran seni budaya harus dapat mengidentifikasi dan menentukan sumber belajar yang tepat sesuai dengan kompetensi dasar yang ada. Hal ini karena setiap kompetensi dasar memiliki perbedaan materi pembelajaran.

Dalam pengajaran konvensional, guru sering hanya menetapkan buku sebagai sumber belajar. Itu pun biasanya terbatas hanya dari salah satu buku tertentu saja. Dalam proses pembelajaran yang dianggap modern sesuai tuntutan standar proses pendidikan dan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi, maka sebaiknya guru memanfaatkan sumber-sumber lain selain buku.

Hal ini penting, sebab penggunaan salah satu sumber tertentu saja, akan membuat pengetahuan siswa terbatas dari satu sumber yang ditetapkan itu.

Beberapa sumber belajar yang bias dimanfaatkan oleh guru khususnya dalam setting proses pembelajaran di dalam kelas di antaranya adalah :

a) Manusia sumber

Manusia merupakan sumber utama dalam proses pembelajaran. Dalam usaha pencapaian tujuan pembelajaran, guru dapat memanfaatkannya dalam setting proses belajar mengajar. Misalkan untuk mempelajari undang-undang lalu lintas, guru bias menggunakan polisis lalu lintas sebagai sumber belajar utama siswa. Demikian juga untuk mempelajari topik-topik yang berhubungan dengan kesehatan, guru dapat memanfaatkan tenaga medis seperti dokter atau perawat kesehatan.

Memang pemanfaatan manusia sebagai sumber belajar oleh guru khususnya dalam setting proses belajar mengajar di dalam kelas, masih belum memasyarakat. Selama ini penggunaan manusia sumber baru digunakan di luar kelas, itupun masih sangat terbatas. Akan tetapi dalam proses pendidikan modern, hal ini perlu dicoba. Sebab, penggunaan manusia sumber secara langsung akan menambah motivasi belajar serta akan menambah wawasan yang luas, di samping dapat menghindari terjadinya salah persepsi.

b) Alat dan Bahan Pengajaran

Alat adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu guru; sedangkan bahan pengajaran

adalah segala sesuatu yang mengandung pesan yang akan disampaikan kepada siswa. Alat dan bahan biasanya menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Yang menjadi bahan pelajaran di antaranya, adalah buku-buku, majalah, Koran, dan bahan cetak lainnya, transparansi yang telah berisi pesan yang akan disampaikan, film slide, foto, gambar, dan lain sebagainya. Sedangkan yang termasuk pada alat adalah seperti *overhead projector* (OHP) atau alat pewayang pandang untuk memproyeksikan transparansi, *slide projector* untuk menayangkan *film slide*, *tape*, *video player* memutar kaset audio dan kaset video, dan lain sebagainya.

c) Berbagai Aktivitas dan Kegiatan

Aktivitas adalah segala perbuatan yang sengaja dirancang oleh guru untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa seperti dirancang oleh guru untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa seperti kegiatan diskusi, demonstrasi, simulasi, melakukan percobaan, dan lain sebagainya.

d) Lingkungan atau *setting*

Lingkungan atau *setting* adalah segala sesuatu yang dapat memungkinkan siswa belajar. Misalnya, gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, taman, kantin sekolah, dan lain sebagainya.

Dalam proses penyusunan perencanaan program pembelajaran, guru perlu menetapkan sumber apa yang dapat digunakan oleh siswa agar mereka dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan.

BAB IV

PEMBELAJARAN SENI BUDAYA

BAB IV

PEMBELAJARAN SENI BUDAYA

A. SENI MUSIK

1. Tujuan Materi

Tujuan pembelajaran dalam sub pokok bahasan ini diharapkan guru seni budaya mampu dan memahami kegiatan bermain musik.

- a) Mendeskripsikan teknik vokal dan teknik memainkan instrumen berdasarkan musik tradisi daerah masing-masing.
- b) Mengidentifikasi teknik vokal dan teknik memainkan instrumen berdasarkan musik tradisi daerah masing-masing.
- c) Melakukan eksplorasi bunyi sebagai upaya menciptakan musik kreatif
- d) Mengasosiasikan musik tradisi sebagai kekayaan budaya sesuai dengan kondisi masyarakat setempat.
- e) Mengkomunikasikan musik berdasarkan teknik memainkan instrumen sesuai dengan musik tradisi setempat.
- f) Melakukan latihan hasil eksplorasi bunyi sesuai dengan tingkat kreativitasnya masing-masing
- g) Menampilkan hasil kegiatan dalam bentuk pertunjukan ansambel sederhana.

2. URAIAN MATERI

KEGIATAN BELAJAR I. MENYANYIKAN LAGU SECARA UNISONO

Musik merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan kita, musik sudah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Mulai dari kalangan anak-anak sampai pada orang tua. Biasanya musik digunakan untuk menyeimbangkan fungsi otak kiri dengan otak kanan. Musik adalah suara yang disusun sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan terutama suara yang dihasilkan dari alat-alat yang menghasilkan bunyi.

Dalam bermain musik tentunya ada beberapa unsur yang harus diperhatikan antara lain : nada, irama, tempo, dinamik, dan harmoni. Musik tidak hanya bunyi yang dihasilkan dari instrumen saja tetapi juga dari suara manusia.

Nada dalam musik bisa dibagi menjadi dua macam yaitu ; pertama nada diatonis mengadopsi dari klasik barat dan kedua pentatonis yang terdiri dari lima nada untuk jenis musik tradisi Indonesia. Untuk jenis nada pentatonis setiap daerah mempunyai nama masing-masing, sebagai contoh di Jawa Tengah disebut dengan *kepatihan* di Jawa Barat namanya *daminatila*, di Bali nama *dang déng dung dīng dong*, yang semua itu terdiri dari lima nada saja.

Coba tulislah simbol-simbol nada diatonis dan pentatonis yang disebutkan di atas

Pada umumnya vokal ada yang menggunakan sistem notasi barat dan ada yang menggunakan sistem notasi tradisi. Sebagai contoh yang menggunakan sistem notasi tradisi ; dalam tradisi Jawa Tengah ada tembang *macapat*, di Sunda Jawa Barat ada *kawih*, di Bali ada *pupuh*, *kidung*, dan lain sebagainya sesuai dengan kondisi daerah masing-masing. Contoh dibawah ini lagu-lagu dengan sistem notasi diatonis dan pentatonis.

BHINEKA TUNGGAL IKA

Do = F

cipt : B Sitompul

Bhineka Tunggal Ika lambang negara kita Republik Indonesia
beribu pulaunya berjuta rakyatnya namun satu citanya

Bhineka Tunggal Ika akrar kita bersama

kita bina selama persatuan bangsa kesatuan jiwa Indonesia
bahagia

Uraikan makna yang terkandung dalam lagu Bhineka Tunggal Ika
tersebut sesuai dengan kemampuan anda.

KAMPUNG HALAMANKU

Do = C

cipt : Ibu Sud

Sungguh indah kampung halamanku,
di kaki gunung yang biru di kaki sawah yang hijau,
tempat gembala bergurau-gurau

Sungguh indah kampung halamanku,
di kaki gunung yang biru di mana sungai mengalir,
airnya jernih berdesir-desir

Sungguh indah kampung halamanku,
di kaki gunung yang biru di mana aku berada,
kampung halaman tak kan ku lupa

Uraikan makna yang terkandung dalam lagu Kampung Halamanku tersebut sesuai dengan kemampuan anda.

Berbagai macam kepulauan dan suku bangsa di Indonesia secara tidak langsung membuat beraneka ragam pula jenis dan kesenian tradisinya, termasuk di dalamnya tembang. Dari masing-masing daerah tentunya mempunyai cirikhas dan fungsi sendiri-sendiri baik fungsi secara khusus maupun umum.

Tembang merupakan bagian dari pada musik, tetapi tembang bisa juga berdiri sendiri tanpa musik. Berikut contoh-contoh tembang tradisi yang tumbuh dan berkembang di daerah masing-masing.

1) Tembang Tunggal

Tembang bisa dikategorikan dalam dua bagian yaitu tembang tunggal dan tembang berkelompok. Tembang tunggal terdiri dari : *macapat*, *bawa*, , *pupuh*, *kidung*, *kawih*, *sindhenan*, dan lain-lain, sedangkan untuk tembang berkelompok contohnya *gerong*.

a. Tembang macapat

Kegiatan bernyanyi bisa diartikan dengan tembang atau nembang (dalam bahasa Jawa). Dalam hal ini tembang tunggal. Tembang macapat sudah ada sejak zaman kerajaan

Kartosuro atau kerajaan Mataram, abad XVII Masehi (Danu Suprpto, 1981:7). Tembang macapat terdiri dari sebelas jenis, yaitu; dimulai dari maskumambang, mijil, sinom, kinanthi, asmaradana, gambuh, dandanggula, durma, pangkur, megatruh dan terakhir pocung. Dari kesebelas tembang macapat tersebut menggambarkan perjalanan hidup manusia sejak lahir hingga meninggal dunia. Dimulai dari maskumambang artinya kumambang/ mengambang yaitu janin yang masih dalam kandungan, kemudian mijil artinya keluar yaitu lahir dari perut ibu dan seterusnya, sampai terakhir pocung yaitu sudah meninggal dikafani dan dipocong.

Contoh vokal tradisi dengan notasi pentatonis *kepatihan*

Pocung, *Laras Slendro Pathet Sanga*

Ngèlmu i ku, ke la ko né kan thi la ku

*le ka sé la wan kas, te ge sé kas nyan to sa ni
se tyo bu dyo pa nge ke sing dur ang ka ra*

Tembang *Pocung* di atas merupakan vokal tunggal yang dilakukan oleh putra atau putri memakai tangga nada pentatonis dengan nama notasi *kepatihan* dari Jawa Tengah.

b. *Bawa*

Bawa adalah tembang tunggal yang dibawakan oleh vokalis putra ataupun putri sebelum lagu (dalam karawitan

disebut dengan *gendhing*) dimulai. *Bawa* juga berfungsi untuk pembukaan lagu sebagai pengganti instrumen rebab atau *gendèr*.

c. *pupuh*

pupuh adalah vokal tunggal yang dilakukan oleh laki-laki atau perempuan. Di daerah Bali, *pupuh* biasa dinyanyikan tanpa instrumen pengiring lainnya.

2) Tembang berkelompok

Istilah untuk menyebut tembang yang dilakukan secara berkelompok dalam musik tradisi adalah *gerong*. *Gerong* bisa dilakukan minimal dua orang atau lebih, baik oleh laki-laki atau perempuan. Sedangkan hasil suara yang ditimbulkan disebut dengan *gerongan*. Teknik dalam melakukan *gerongan* ini mudah saja, yaitu bersuara sesuai dengan notasi yang ada, artinya tidak boleh ada *cengkok* ataupun *gregel* masing-masing individu.

Gerongan berfungsi sebagai penghias dalam sebuah sajian *gendhing* / lagu di dalam musik karawitan Jawa. *gerongan* juga dilagukan pada jenis musik larasmadyo, biasanya syair lagunya lebih nuansa Islam. Penyebaran agama Islam jaman dahulu juga lewat kesenian dan salah satunya adalah tembang.

Dari masing-masing daerah tentunya terdapat berbagai jenis tembang tradisi yang tumbuh dan berkembang yang dibawakan secara individu. coba cari dan nyanyikan tembang tersebut.

Lagu Gambang Suling

Cipt Ki Narto Sabdo

Gambang suling ngumandhang swarané,
Tulat tulit kepénak uniné,
Uniné mung nrenyuh aké,
bareng lan kentrung ketipung suling,
sigrak kendhangané

KEGIATAN BELAJAR 2. TEKNIK BERMAIN MUSIK SEDERHANA SECARA PERORANGAN DAN KELOMPOK

Musik tradisi Indonesia bisa dikategorikan ke dalam empat jenis, yaitu musik dengan cara memainkan di gesek, di petik, di tiup dan di pukul. Dari masing-masing cara memainkan dan membunyikan tersebut akan kita bahas satu-persatu sesuai dengan kondisi daerah masing-masing. Tentu saja jika di kaji dari Sabang sampai Merauke akan menimbulkan kekayaan seni yang luar biasa hebatnya. Dari pulau ke pulau, dari suku ke suku mempunyai kekayaan kesenian tradisi masing-masing yang semuanya turun-temurun dari nenek moyang.

Baiklah sekarang mari kita bahas satu persatu perangkat atau instrumen musik yang sudah terbagi dalam empat kategori di atas.

a) Perangkat Gesek

Perangkat gesek adalah instrumen yang berdawai

atau menggunakan senar sebagai penghasil utama bunyi dan cara memainkan dengan digesek. Instrumen ini banyak tersebar diseluruh kepulauan Indonesia dengan bentuk yang berbeda dan fungsi yang berbeda pula. Untuk lebih jelasnya akan kita bahas instrumen dengan cara di gesek.

1) Tarawangsa dari Jawa Barat

Tarawangsa adalah instrumen gesek berdawai dua jenis rebab. Dawainya terbuat dari kawat baja, sedangkan resonator dan badan instrumen seluruhnya terbuat dari kayu. Demikian juga membran penutup resonatornya (yang biasanya terbuat dari kulit binatang atau lapisan usus besar) juga terbuat dari kayu tipis (sekarang terbuat dari triplek). “*bridge*” (pengganjal kawat di atas membran) juga terbuat dari kayu. Berbeda dengan rebab pada umumnya, yang dalam permainannya kedua kawat itu sering di gesek bersama, dalam memainkan tarawangsa hanya satu kawat saja yang digesek, yaitu kawat pada bagian sebelah kanan. Sedangkan kawat satunya lagi hanya dimainkan pada setiap akhir kalimat lagu sebagai “gong”. Instrumen ini tersebar di seluruh Jawa Barat tetapi populasinya sudah sangat sedikit.

Tarawangsa juga sebuah nama dari sebuah perangkat musik yang melodi lagunya dimainkan oleh instrumen tarawangsa. Perangkat ini terdiri dari dua instrumen saja, yaitu tarawangsa dan kecapi berdawai tujuh yang disebut dengan Jentreng. Perangkat tarawangsa banyak terdapat di Kabupaten Sumedang, (Kecamatan

Rancakalong, Kecamatan Sumedang Utara, dan sebagainya).

Fungsi perangkat ini erat hubungannya dengan budaya agraris yaitu dimainkan pada upacara ritual syukuran atas keberhasilan panen yang ditujukan kepada Nyi Dewi Sri (Dewi Sri, Dewi padi). Dalam hal ini perangkat tarawangsa sebagai bagian dari seni rakyat jentreng yaitu tarian rakyat pada upacara syukuran tersebut. Tarian ini melibatkan semua yang hadir, namun ditata bergiliran antara pria dan wanita. Walaupun demikian setelah upacara pokoknya selesai maka jentreng berubah menjadi sarana hiburan semalam suntuk. Sebelum masuk ke wilayah hiburan pada upacara itu perangkat ini menyanyikan alunan musik yang lembut dan syahdu. Dua pemusik tarawangsa yaitu penabuh tarawangsa dan pemetik jentreng menyanyikan lau-lagu wajib dengan suasana sangat khidmad.

2) Tehyan, Kongahyan, dan Sukong dari Betawi

Instrumen ini mulanya berasal dari bangsa Tionghoa, tetapi sekarang sudah mengalami akulturasi dengan kebudayaan betawi yaitu gambang kromong. dalam setiap pementasan gambang kromong instrumen tersebut selalu hadir yang berfungsi sebagai penghias lagu.

Instrumen tersebut berdawai dua dengan batok kelapa sebagai tabung resonatornya. Ketiga instrumen tersebut berbeda ukuran paling kecil tehyan, yang berukuran sedang kongahyan dan paling besar adalah

sukong. Nada yang dihasilkan juga berbeda-beda mulai dari nada-nada rendah hingga tinggi. instrumen ini masih sering kita jumpai di kelompok kesenian Gambang Kromong dan lenong di daerah Betawi.

b) Perangkat Petik

Perangkat musik jenis ini hampir sama dengan perangkat musik dawai gesek. Perbedaannya terletak pada cara memainkan instrumen dawai yaitu dengan di petik. Perangkat ini ada yang instrumentalia ada pula yang disertai vokal, bahkan banyak yang vokalnya menjadi dominan.

Di seluruh Indonesia banyak sekali instrumen yang dimainkan dengan cara di petik. setiap instrumen tersebut ada yang berkaitan dengan instrumen lain atau hanya berdiri sendiri (sajian tunggal).

1) Sasando dari Nusa Tenggara Timur

Instrumen Sasando yang akan kita bahas berasal dari kepulauan Rote dan Sabu, Nusa Tenggara Timur. Rote adalah sebuah pulau kecil terletak di sebelah Barat Daya pulau Timor, Rote sangat gersang tidak banyak tumbuh-tumbuhan yang bertahan hidup di sana kecuali pohon lontar dan siwalan. Bagi masyarakat Timor dan sekitarnya pohon lontar mempunyai banyak arti dalam kehidupannya. Dari nira buahnya gula dan diminum; dari daunnya dapat dihasilkan atap, tempayan, ember, dan lain sebagainya. resonator sasando juga merupakan salah satu hasil kerajinan daun lontar.

Kurang lebih dua puluh daun lontar yang baik setelah dimasak masing-masing dikaitkan satu sama lain. Karena secara alami daun itu berbentuk tengah lebih lebar dari ujung dan pangkalnya, maka hasil rangkaian daun tersebut menyerupai separo bejana yang tengahnya melembung seperti periuk. Rangkain daun lontar ini digunakan sebagai resonator pada instrumen Sasando.

Sumber bunyinya terbuat dari bambuatau kayu yang berbuluh dengan diameter sekitar 11 cm, panjang sekitar 40 cm, yang diberi 10 sampai dua belas dawai memanjang sekeliling buluh tersebut. Untuk menegangkan dan mengangkat dawai agar dapat dipetik, pada setiap dawai diberi penyangga yang diberi nama *senda* terbuat dari kayu atau bambu. Sumber bunyi terletak di tengah periuk rangkaian daun lontar tadi. Cara memainkannya dengan dipetik menggunakan kuku kedua ibu jari kanan dan kiri.

Jenis sasando lain adalah Sasando Sabu. Sabu adalah sebuah nama pulau kecil terletak tepat di tengah laut Sawu, tepat di anatra pulau Sumba dan pulau Timor. Seperti halnya Rote, Sabu wilayah Nusa Tenggara Timur ini juga mempunyai jenis musik sasando. Tetapi tidak seperti di Rote, Sasando Sabu tidak menggunakan tambur. Perekat sasandonya hanya terdiri dari dua buah sasando saja yang dimainkan duet mengiringi lagu vokal tunggal. Fungsinya untuk sarana keramaian pada suatu hajatan atau pertemuan.

2) *Sampé* dari Kalimantan Timur dan Tengah

Suku Dayak Kenyah atau Kenya merupakan anak suku dari Dayak Apukayan yang bermukim di daerah sungai Mubung, sungai Ala, sungai Ulu, sungai Bengen, dan daerah perbukitan Bukit Payang di hulu sungai Mahakam.

Sampé merupakan salah satu instrumen andalan suku Dayak Kenyah. Instrumen ini dapat dimainkan secara solo maupun bersama beberapa *sampé* lainnya sebagai sebuah perangkat. *Sampé* merupakan sebuah instrumen petik yang berdasarkan fungsinya dapat dibedakan atas dua macam *sampé*, yaitu *sampé* berdawai tiga dan berdawai empat. *Sampé* yang berdawai empat berfungsi sebagai pembawa lagu pokok, sedangkan yang berdawai tiga sebagai peningkah, dan bermain semacam memberi *accord* pada nada-nada *sampé* pertama.

Bentuk fisik *sampe* seperti halnya instrumen petik lainnya yaitu terdiriatas tabung resonator, leher, dan ujung diman dawai-dawai ditambatkan pada pasak-pasak yang sekaligus sebagai alat pengukur tinggi rendah nada (tegangan dawai). Bagian-nagian tersebut dibuat dari kayu. Penampang atas tabung resonatirnya berbentuk seperti daun bunga kamboja dengan panjang sekitar 75 sampai 100 cm. pada seluruh bagian resonator ini tertutup kayu tipis, sedangkan bagian belakang terbuka sebagian. Pada permukaan bagian depan dihias dengan ragam hias khas Dayak Kenyah dengan warna hijau, kuning, biru, dan merah.

Di antara dawai dan resonator terdapat ganjal (*bridge*). Perbedaan dengan instrumen petik lainnya “krep” (penyekat pengatur nada) yang biasanya terletak pada leher sebuah instrumen petik, pada sampe diletakkan pada badan resonator. Bagian ini terbuat dari kulit rotan setebal 3 sampai 4 milimeter yang dipotong kecil-kecil diselipkan diantara dawai dan permukaan resonator pada setiap dawai dengan jarak tertentu, sehingga bila jari tangan kiri menekan di antara krep-krep itu dan jari tangan kanan memetikanya maka terdengarlah nada-nada yang dikehendaki. Krep-krep ini juga dapat digeser-geser, seperti pada kecapi sunda, untuk memperoleh nada yang dikehendaki. Musik sampe ini dapat digunakan sebagai iringan tari, baik tari yang berhubungan dengan upacara adat maupun tari hiburan.

c) Perangkat Tiup

Perangkat instrumen dengan cara memainkan ditiup juga tersebar di seluruh Indonesia. Dilihat dari bahan dan cara meniupnya menimbulkan berbagai macam warna suara yang berbeda-beda.

1) Lalowé dari Sulawesi Tengah

Lolawé adalah musik solo intrumental, satu-satunya alat musik yang dimainkan dengan ditiup secara vertikal dengan bahan utama dari bambu. Panjang instrumen ini kurang lebih satu meter yang terdiri dari buluh dengan pangkal buntu dan ujung berlubang kira-kira 80 cm dan disambung dengan buluh yang lebih besar garis tengahnya sepanjang 20

cm. di pangkal yang buntu itulah dibangun lubang tiupan sedemikian rupa sehingga bioa ditiup dapat mengeluarkan suara jernih.

Di batangnya terdapat enam lubang nada, tiga lubang di atas dimainkan dengan tutup dan buka oleh jari telunjuk, dan jari manis tangan kiri; sedangkan tiga lubang berikutnya dimainkan dengan ibu jari, telunjuk, dan jari tengah. Teknik tiupannya menggunakan tiupan nafas sirkulasi. Dengan demikian melodi yang dihasilkan mengalir tanpa putus.

Musik ini disajikan untuk memanggil roh dalam rangka penyembuhan. Kini ada usaha untuk melestarikan lalowé dengan memasukkan ke dalam sebuah perangkat yang lebih besar terdiri dari lima instrumen (2 lalowé, 2 gendang dan sebuah gong).

2) Sronen dari Madura Jawa Timur

Di Madura sapi memiliki kedudukan penting dalam kehidupan tradisi, dengan demikian wajarlah bila terdapat musik yang berdedikasi kepada sapi. Salah satu dari musik tersebut adalah musik sronen. Disebut sronen karena instrumen utama yang mencolok dan sebagai penyaji inti lagu yang disajikan adalah sronen: sejenis terompet yang terbuat dari kayu dan ditiup dengan teknik tiupan sirkulasi nafas sehingga mampu menyajikan alunan melodi tanpa putus. Melodi sronen ini diiringi dengan jenis instrumen lain yang berfungsi dibidang tempo dan irama serta membentuk ritme-ritme untuk memperkaya variasi sajian.

Instrumen pendukung lainnya adalah bende, kempli, gong, kecer, dan kendhang. Pada dasarnya perangkat ini adalah perangkat musik yang disajikan sambil berjalan dalam sebuah prosesi. Pemain musiknya tidak sekedar bermain musik sambil jalan, tetapi juga menggunakan gerak terutama pemain sronennya. Fungsi musik ini adalah sebagai iringan prosesi upacara tradisi misalnya mengiringi “tukon” (hadiah calon pengantin pria kepada calon penganti wanita). Dari sekian hadiah yang dikirimkan oleh pihak pria kepada pihak wanita, tidak ketinggalan harus ada sapinya. Semua hadiah dipikul dalam beberapa *jodhang* mengikuti sapi yang dengan gagahnya berjalan paling depan yang diberi pakaian gemerlapan dan dihias dengan bendera-bendera kecil warna-warni. Proses gembira itulah disemarakkan dengan bunyi musik sronen yang menyengat membakar semangat.

Prosesi lain yang menggunakan musik sronen adalah pada upacara karapan sapi. Sebelum sapi diadu kecepatan larinya, maka jago-jago yang akan berlaga dikirabkan keliling lapangan untuk diperlihatkan kepada para penonton. Pada kesempatan inilah sronen mengiringi memberi semangat kepada setiap pasangan sapi yang akan berlaga. Setiap pasangan sapimembawa musik sronennya sendiri.

Kecuali itu perangkat ini juga disajikan ditempat, artiny tidak sambil berjalan. Dalam format ini kecuali instrumen-instrumen tersebut diatas juga diberi

tambahan tembang yang biasanya dilakukan secara solo oleh seorang pria. Sajian dilakukan pada orang yang punya hajat. Bila hajat itu hajat perkawinan maka sajian semacam ini dilakukan setelah tugasnya mengiringi prosesi *tukon* selesai. Sajian sronen di tempat ini bisa berlangsung semalam suntuk dengan menampilkan lagu-lagu rakyat setempat.

d) Perangkat Pukul

Pada perangkat pukul terdiri dari beberapa bahan antara lain terbuat dari logam, kayu, bambu, dan kulit. Masing instrumen mempunyai warna suara masing-masing dan juga fungsi yang berbeda pula. Begitupun perannya di dalam sebuah sajian musik juga berbeda.

1) Musik Dol dari Bengkulu

Nama alat musik ini diambil dari nama instrumen yang mendominasi dalam sajiannya yaitu Dol semacam timpani dengan kerangka dari kayu. Musik Dol sangat terkenal di daerah Bengkulu sebab ia merupakan perangkat musik yang menyemarakkan sebuah upacara adat kebanggaan Bengkulu yaitu Tabot. Perayaan ini adalah perayaan kaum muslim dalam aliran Syi'ah yang memperingati kesengsaraan Sayid Husein yang dibantai musuh di Padang Karbala. Perayaan adat ini dilakukan setahun sekali pada tanggal 1 samapi dengan 10 muharam dengan segala rangkaian upacaranya. Perangkat musik Dol terdiri dari dua set *tasa* semacam tamborin bergaris tengah 25 cm yang dimainkan oleh dua orang unison, sebuah *keneng* (simbal), sebuah suling (mungkin ini

tambahan baru) dan 10 dol yang terbagi atas dua grup pemain. Tasa dimainkan dengan dua alat pemukul seperti lidi (tetapi berukuran agak tebal) dan setiap dol dimainkan oleh seorang menggunakan 2 alat pemukul seperti tabuh bedug.

Dol yang membrannya berdiameter 75 cm samapai dengan 100 cm di letakkan di tanah secara horisonal dan dipukul dengan ritme-ritme tertentu. Kebanyakan orang pemusik tradisi menyebut ritme ini dengan istilah irama. Paling tidak ada tiga pola ritme yaitu : *suweri*, *suwena* dan *tamatan*.

2) Patrol dari Banyuwangi, Jawa Timur

Patrol merupakan musik tradisi khas Banyuwangi yang seluruh instrumennya terbuat dari Bambu dengan bentuk : kitir, gong, kempul, angklung renteng, kethuk, kendang, dan sruling. Komposisi ini merupakan merupakan aktifitas budaya masyarakat asli Banyuwangi, yang ditampilkan pada malam bulan Romadhan baik untuk ronda siskampling maupun untuk membangunkan orang sahur. Syair-syair yang dinyanyikan mengambil dari kitab berjanji dan lagu-lagu daerah Banyuwangi dengan teknis tabuh sistim timpalan.

Musik ansambel dapat diklasifikasikan dalam dua jenis yaitu ansambel sejenis dan ansambel gabungan. Musik tradisi kita sebagian besar memang terdiri dari musik ansambel dengan cara mamiankan yang berbeda-beda, ada yang di pukul, dipetik, digoyang, digesek, dan ditiup yang kesemuanya menghasilkan bunyi dan warna suara yang berbeda pula.

Carilah instrument musik tradisi di daerah anda masing-masing dan definisikan menurut cara memainkannya

KEGIATAN BELAJAR 3. MEMAINKAN MUSIK ANSAMBEL SEDERHANA

a. Musik Ansambel Sejenis

Dalam ansambel ini instrumen yang digunakan menggunakan bahan yang sejenis, bisa dari bambu, kayu, kulit, dan sebagainya.

1) Calung dari Banyumas, Jawa Tengah

Calung merupakan musik tradisional dengan perangkat mirip gamelan yang terbuat dari bambu wulung dan teknik memainkannya dengan cara di pukul. Musik calung hidup di komunitas masyarakat pedesaan di wilayah sebaran budaya Banyumas. Menurut masyarakat setempat, kata “calung” merupakan *jarwo dhosok* (dua kata yang digabung menjadi kata bentukan baru) yang berarti *carang pring wulung* (pucuk bambu wulung) atau *dicacah melung-melung* (dipukul bersuara nyaring). Spesifikasi musik calung adalah bentuk musik minimal, yaitu dengan perangkat yang sederhana (minimal) namun mampu menghasilkan aransemen musikal yang lengkap. Perangkat musik calung terdiri atas gambang barung, gambang penerus, dhendhem, kenong, gong dan kendhang. Perangkat musik ini berlaras slendro dengan nada-nada 1 (ji),

2 (ro), 3 (lu), 5 (ma) dan 6 (nem). Hingga sekarang calung masih berkembang di hampir seluruh wilayah budaya Banyumas.

Calung merupakan seperangkat alat musik tradisional yang terdapat di dalam suatu budaya masyarakat Banyumas yang lebih disebut dengan nama Gamelan Calung. Calung ini mempunyai sistem pelarasan yang relatif sama dengan pelarasan gamelan yang ada di wilayah Indonesia seperti Yogyakarta, Surakarta, dan Sunda. Alat musik ini terbuat dari potongan bambu yang diletakkan secara melintang dan dimainkan dengan cara dipukul. Calung biasa difungsikan sebagai alat musik dalam seni pertunjukkan seperti Lengger (seni tari) dan Ebeg (kuda lumping khas Banyumas).

2) Kolintang dari Minahasa Sulawesi Utara.

Alat musik kolintang atau juga biasa disebut dengan sebutan kulintang. Kata Kolintang sendiri sebenarnya berasal dari bunyi yang dihasilkan oleh alat musik tersebut yakni tong pada saat nada rendah, ting waktu nada tinggi dan tang ketika mengeluarkan nada tengah. Pada zaman dulu masyarakat Minahasa ketika ingin mengajak orang untuk memainkan kolintang mereka mereka mengucapkan “ayo kita bertongtingtang” yang kalau dalam bahasa Minahasa *Maimo Kumolintang*. Nah dari kebiasaan itulah sampai sehingga alat musik tersebut diberi nama kolintang.

Jenis ansambel ini dimainkan dengan cara dipukul, tangan kanan memegang dua pemukul dengan cara di jepitkan diantara jari dan tangan kiri memegang satu

pemukul saja. Bahan utama terbuat dari bilah-bilah kayu yang ditata di atas stand dengan jarak tertentu sehingga tidak terjadi benturan dan dimainkan dengan berdiri.

b. Musik Ansambel Gabungan

Jenis ansambel ini terdiri dari berbagai jenis alat musik, bisa menggunakan alat musik tradisi yang sudah ada atau bisa membuat jenis alat musik baru dengan memanfaatkan bahan yang ada di sekitar kita, seperti botol bekas, tong sampah, batok kelapa, bambu, dan lain sebagainya.

1) Gambang Kromong dari Betawi

Gambang Kromong merupakan musik tradisi daerah betawi yang sudah mengalami akulturasi dengan tradisi tionghoa dilihat dari penambahan instrumen gesek yaitu, tehyan, kongahyan, dan sukong. Lagu-lagunya pun banyak dari lagu-lagu Tionghoa, namun oleh seniman Betawi yaitu Benyamin almarhum dibuatlah lagu-lagu dengan cirikhas Betawinya. Lagu yang sering dimainkan sekarang seperti lagu Kicir-kicir, Lenggang Kangkung, Jali-jali, dan lain sebagainya.

Alat musiknya terdiri dari, gambang, kromong (semacam bonang kalau di Jawa), kecrek, gong, dan gendhang, ditambah dengan instrumen geseknya.

Jenis musik tradisi ini bisa berdiri sendiri dan juga bisa untuk jenis kesenian lain seperti lenong, wayang betawi, dan jenis kesenian lainnya.

Carilah jenis ansambel gabungan lain menurut bahan dan cara memainkannya, kemudian jelaskan !

c. Ansambel Gabungan Kreatif

Dalam ansambel ini guru dan siswa dituntut kreatif dalam memanfaatkan barang-barang yang ada di sekitar kita untuk dijadikan alat musik yang menghasilkan bunyi. Dari berbagai macam bunyi yang dihasilkan tersebut dibuat komposisi baru dengan tingkat kreativitas masing-masing. Sebagai contoh botol aqua di isi dengan batu kerikil cara memainkannya dengan di goyang. Botol-botol bekas minuman bisa menghasilkan bunyi dengan cara di tiup. Bambu bisa menghasilkan bunyi dengan cara dipukul. Dalam hal ini tidak memperhatikan nada sebagai patokan tetapi bunyi yang lebih diutamakan.

Carilah benda-benda yang ada di sekitar Anda, kemudian eksplorasikan sehingga dapat menghasilkan bunyi untuk dijadikan sebuah komposisi baru.

Bentuk ansambel ini bisa perkusi dan juga bisa melodis tergantung dari bahan yang diproduksi oleh siswa. Bisa juga di gabungkan dengan instrumen tradisi daerah masing-masing yang sudah ada, sehingga terjalin interaksi yang kuat antara tradisi dan modern.

Untuk menambah kreativitas dalam bermain musik ansambel, bisa ditambahkan dengan vokal dan sedikit gerakan, artinya siswa tidak hanya duduk dalam memainkan instrumennya. Mereka bisa sambil membentuk

lingkaran, sambil berjalan, atau bergerak apa saja untuk membuat suasana jadi hidup. Jika akan ditambahkan dengan lagu usahakan lagu yang sederhana, artinya ritmik dan melodinya sederhana. Juga yang bertema tentang dunia anak-anak. Bisa bercerita tentang dunia binatang, lingkungan, alam sekitar, dan kepribadian.

Buatlah bentuk komposisi sederhana yang menggunakan lagu dengan ansambel sederhana dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar kita

Dari kegiatan di atas diharapkan siswa dapat berfikir kreatif dalam memanfaatkan benda-benda sekitar kita untuk dijadikan barang yang berguna dengan nilai kreativitas yang tinggi. Dengan pemanfaatan barang-barang yang sudah tidak terpakai setidaknya mengurangi penumpukan sampah yang akhir-akhir ini menjadi masalah besar kita bersama.

a. Ansambel perkusi tidak bernada

Dalam ansambel perkusi ini yang terpenting adalah hasil suara yang ditimbulkan atau yang diinginkan. Bahan bekas seperti botol bekas air mineral, tong sampah, panci bekas, ember bekas, potongan bambu, dan lain-lain dapat kita explore sumber bunyinya untuk dijadikan sebuah bentuk perkusi sederhana.

b. Ansambel perkusi bernada

Ansambel ini bisa memanfaatkan bilah-bilah kayu menyerupai gambang (instrumen dalam gamelan

Jawa) kemudian dirangkai dengan tali senar. Dalam satu rangkain bisa terdiri dari tiga atau empat bilah, cara memainkannya bisa digantung dan juga bisa di letakkan diatas kaki (sambil kita duduk kaki diluruskan). Dalam setiap rangkain nada di bagi dari nada rendah sampai dengan nada paling tinggi.

3. PETUNJUK PEMBELAJARAN

a. Kompetensi Guru Seni Musik

Mata pelajaran seni budaya memiliki muatan pembelajaran tentang konsepsi, apresiasi dan kreasi yang berorientasi pada tiga pendekatan, yaitu pendekatan multidimensional, multiligual dan pendekatan multikultural. Kompetensi Guru mata pelajaran Seni Budaya pada SMP diharapkan mampu :

- 1) Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan (mencakup materi yang bersifat konsepsi, apresiasi, dan kreasi/rekreasi) yang mendukung pelaksanaan pembelajaran seni budaya (seni rupa, musik, tari, teater) dan keterampilan.
- 2) Menganalisis materi, struktur, konsep, dan pola pikir ilmu-ilmu yang relevan dengan pembelajaran Seni Budaya.

Dengan demikian kurikulum seni budaya mengharapkan terjadinya pengembangan karakter peserta didik agar menjadi manusia yang humanistik dan memahami seni budaya melalui olah cipta, rasa, dan karsa. Melalui pembelajaran seni budaya peserta didik diharapkan dapat memahami seni yang berbasis budaya, melalui kegiatan *estetika* yang terdiri dari tujuan:

- a) Memahami konsep dan pentingnya budaya.
- b) Menampilkan sikap apresiatif terhadap seni budaya.
- c) Menampilkan kreativitas melalui seni budaya
- d) Meningkatkan peran serta seni budaya pada tingkat lokal, regional dan global
- e) Mengolah dan mengembangkan rasa humanistis.

Melalui pendidikan seni budaya diharapkan peserta didik dapat mengembangkan pendidikan berkarakter sehingga menjadi pondasi yang kokoh untuk bekal kelak di masa depan. Dan juga dengan pendidikan seni budaya dapat melestarikan kesenian tradisi serta menjadikan ajang kreativitas dalam bidang kesenian.

b. Bahan Pembelajaran

Pokok kegiatan pembelajaran dalam seni musik adalah mengapresiasi berbagai macam kesenian tradisi dan juga tembang daerah. Berbagai macam tembang daerah antara lain : macapat dari Jawa Tengah, pupuh dari kepulauan Bali, kawih dari tanah pasundan jawa barat, jali-jali dari betawi, dan lain sebagainya menurut kondisi daerahnya masing-masing.

Adapun musik tradisi yang dibahas antara lain : terbagi dalam empat kategori menurut cara memainkan yaitu ; digesek, dipetik, ditiup dan dipukul. Sebagai contoh alat musik dengan cara meiankan di gesek antara lain tarawangsa dari jawa barat, tehyan, kongahyan dan sukong dari betawi. Instrumen dengan caramamainkan di petik antara lain ; sasando dari nusa tenggara timur, sampe dari kalimantan. Instrumen dengan cara memainkan di tiup antara lain ; lalowe dari sulawesi tengah dan sronen dari madura jawa timur. Instrumen dengan cara memainkan dipukul antara

lain : musik dol dari bengkulu dan patrol dari banyuwangi.

Untuk menunjang kreativitas siswa maka diadakan ansambel musik kreatif yaitu pemanfaatan benda-benda yang ada di sekitar kita untuk di eksplore menjadi sebuah alat musik. Kegiatan ini menuntut kreativitas guru dan murid dalam memanfaatkan benda-benda tersebut sehingga menjadi sebuah ansambel sederhana yang menarik. Benda yang dipakai diusahakan benda bekas yang sudah tidak terpakai jangan sampai mengadakan benda dengan mengeluarkan biaya untuk pengadaannya, sehingga secara tidak langsung juga mengurangi pencemaran dengan memanfaatkan barang bekas tersebut.

Dalam mengeksplore untuk menjadikan sebuah ansambel sederhana, instrumen bahan bekas tersebut juga bisa digabungkan dengan instrumen musik tradisi yang ada sebagai bentuk kolaborasi sederhana.

c. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran pada seni musik mencakup dalam tiga pokok yaitu apresiasi, eksplorasi dan kreasi. Dari masing-masing kegiatan pembelajaran tersebut memerlukan bekal pengetahuan, ketrampilan, dan pengalaman yang cukup.

a) Kegiatan pembelajaran apresiasi musik

Dalam kegiatan pembelajaran ini yang paling penting dikuasai adalah pengetahuan tentang musik, baik musik tradisi maupun musik manca negara. Dilihat dari sejarahnya, fungsinya dan perkembangannya. Bagaimana guru bisa menjelaskan tentang bentuk sebuah karya musik, memberikan penilaian terhadap karya musik, dan dapat dipertanggung jawabkan secara lisan dan tulisan.

b) Kegiatan pembelajaran eksplorasi musik

Dalam kegiatan pembelajaran bukan hasil yang akan dicapai sebagai targetnya, tetapi proses ungkapan ekspresi anak terhadap benda yang dihadapi, bagaimana mereka menggali potensi, menuangkan ide, menyampaikan kreativitas, mencari sumber dan lain sebagainya yang semua itu akan bermuara pada sebuah eksplorasi bunyi.

c) Kegiatan pembelajaran kreasi musik

Kegiatan pembelajaran ini guru harus mempunyai ketrampilan dan pengalaman yang cukup, dari bahan-bahan yang sudah ada bisa dikembangkan menjadi sebuah kreasi baru, bentuk baru dan bahkan menjadi karakter baru. Bagaimana guru mengajarkan kepada siswa untuk mencari dan mengkombinasikan unsur-unsur musik yang sederhana menjadi sebuah bentuk baru yang menarik dan meyenangkan. Disini peran guru hanya sebagai sutradara, memberikan sedikit pengarahan dan biarkan siswa yang melakukan action

4. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Dalam pelaksanaannya, media utama yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah musik tradisi daerah setempat. Untuk media dalam pembelajaran musik kreatif adalah benda-benda yang ada di sekitar kita yang diolah menjadi bahan sumber bunyi. Sumber belajar yang dapat diakses antara lain ; dari buku, video, internet, sanggar seni, pertunjukan langsung, pakar seni, pelaku seni, tokoh masyarakat, dan penikmat seni.

5. Evaluasi

a. Amatilah salah satu jenis kesenian tradisional di daerah

- Anda kemudian jelaskan sejarahnya, fungsinya, dan perkembangannya sesuai dengan kondisi sekarang !
- Jelaskan langkah-langkah anda untuk mencapai pernapasan yang baik, intonasi yang tepat, sikap badan yang baik, dan ucapan yang jelas dalam bernyanyi !
 - Sebutkan jenis-jenis tembang daerah yang anda ketahui!
 - Sebutkan jenis musik tradisi berdasarkan cara memainkan yaitu gesek, tiup, petik, dan pukul minimal 5, lengkap dengan daerah asalnya !
 - Jelaskan yang dimaksud dengan ansambel sejenis dan ansambel gabungan dan berikan masing-masing contohnya minimal 2 !
 - Bagaimana tanggapanmu tentang sifat orang yang selalu ingin menonjolkan diri dalam permainan musik ansambel sehingga kekompakan suara menjadi terganggu ?

Rangkuman

- ❖ Tembang tradisi dapat diklasifikasikan ke dalam dua kelompok yaitu tembang tunggal dan tembang berkelompok ; yang terdiri dari tembang tunggal : *macapat*, *bawa*, *pupuh*, *kidung*, *kawih* dan sebagainya, sedangkan tembang berkelompok yaitu *gerong*.
- ❖ Dilihat dari cara memainkan, instrumen musik terdiri dari empat kategori, yaitu dengan cara di gesek, di petik, ditiup, dan di pukul.
- ❖ Pendidikan seni budaya bertujuan untuk pembentukan karakter siswa sebagai bekal pondasi dalam menghadapi era globalisasi dan modernisasi.
- ❖ Eksplorasi bunyi merupakan sebuah kegiatan siswa dalam menunjang mencari ide, menuangkan gagasan, mengeluarkan bakat dan apresiasi terhadap kegiatan berkesenian.

B. SENI RUPA

1. Tujuan Materi

- a. Melalui pengayaan dan pemberian pelatihan Kompetensi Kebudayaan, diharapkan guru seni budaya mendapat wawasan, pengetahuan, keterampilan dan menunjukkan sikap apresiatif terhadap pendidikan dan pembelajaran Seni Rupa.
- b. Melalui pelatihan Kompetensi Kebudayaan yang meliputi peningkatan pengetahuan, keterampilan dan sikap, diharapkan guru seni budaya memiliki sikap apresiatif terhadap karya seni rupa yang meliputi kepekaan rasa estetika dan artistik serta meningkatnya sikap menghargai dan menghayati karya seni rupa.
- c. Melalui latihan Kompetensi Kebudayaan guru seni budaya memiliki kemampuan perseptual meliputi kepekaan indrawi dan mental intelektual terhadap seni rupa melalui kajian apresiasi seni rupa dalam memahami, mempresentasi tentang keragaman gagasan, teknik, keahlian berkarya seni rupa dalam dua atau tiga dimensi.
- d. Peserta pelatihan dapat meningkatkan persiapan diri untuk implementasi kegiatan apresiasi dan ekspresi seni rupa berdasarkan kurikulum 2013 di sekolah yang meliputi menggambar ragam hias flora, fauna, dan bentuk geometris pada karya seni rupa pada bahan tekstil dan kayu sesuai dengan konteks budaya masyarakat. Melalui kemampuan guru yang handal maka dalam proses belajar mengajar seni rupa yang didukung

oleh kompetensi kebudayaan, guru dapat menyampaikan materi dengan luwes dan menarik, sehingga sasaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

- e. Melalui kompetensi kebudayaan yang memadai guru seni budaya diharapkan dengan memahami dan mendapatkan sumber inspirasi dalam merencanakan pembelajar seni rupa melalui;
 - 1) Tema-tema seni yang merupakan warisan budaya bangsa,
 - 2) memotivasi peserta didik dalam kegiatan seni rupa yang diselenggarakan di kelas maupun sekolah berupa perencanaan dan pelaksanaan pameran dan pertunjukan seni budaya terpadu.
- f. Melalui peningkatan kompetensi kebudayaan guru seni budaya, guru dapat mengidentifikasi dan memanfaatkan tema, media dan medium yang mengandung unsur muatan lokal. Guru dapat memilih materi yang digali dari kearifan lokal, serta yang dapat diperoleh siswa sendiri dari lingkungan sosial dan alam sekitar sebagai pengayaan. Kegiatan pengayaan tersebut secara kontekstual merupakan penghargaan yang tinggi terhadap karya-karya seni warisan budaya sebagai muatan lokal yang menjadikan Siswa yang berbudaya pintar, arif bijaksana dan beradab.

KEGIATAN BELAJAR I :

Konsep Seni Rupa

2. Uraian Materi Seni Rupa

a. Pengertian Seni Rupa

Seni Rupa merupakan salah satu cabang kesenian yang pengungkapannya menggunakan medium gambar dan bentuk sebagai karya seni visual. Seni Rupa berfungsi untuk menyampaikan perasaan, gagasan ke dalam bentuk dua dan tiga dimensi seperti pada karya lukisan, patung, keramik, tekstil, seni kriya, dan desain komunikasi visual. Karya seni rupa dapat dikategorikan menjadi seni murni dan seni terapan yang diklasifikasi menjadi Seni Murni, Desain dan Kriya. Seni murni berupa pembuatan barang yang indah-indah, yang penciptaanya semata-mata untuk mencapai kepuasan batin melalui penciptaan sebagai sarana mencurahkan ekspresi semata (*Fine Art*). Seni rupa terapan diciptakan dengan tujuan untuk menciptakan benda pakai yang memiliki sentuhan estetik (keindahan atau hiasan), seperti pada desain dan kriya.

Perkembangan Seni Rupa sejak masa prasejarah sampai masa kini meninggalkan jejak berupa artefak. Sejak manusia mulai mengcoret, menggambar dan membentuk benda-benda seni, kegiatan seni rupa telah dimulai. Masa prasejarah manusia membuat gambar-gambar pada dinding gua, lambat laun manusia masa lalu yang semula berkarya seni untuk kepentingan pemujaan, berkembang selain untuk kepentingan esetik bagi dirinya sampai membuat alat-alat untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari

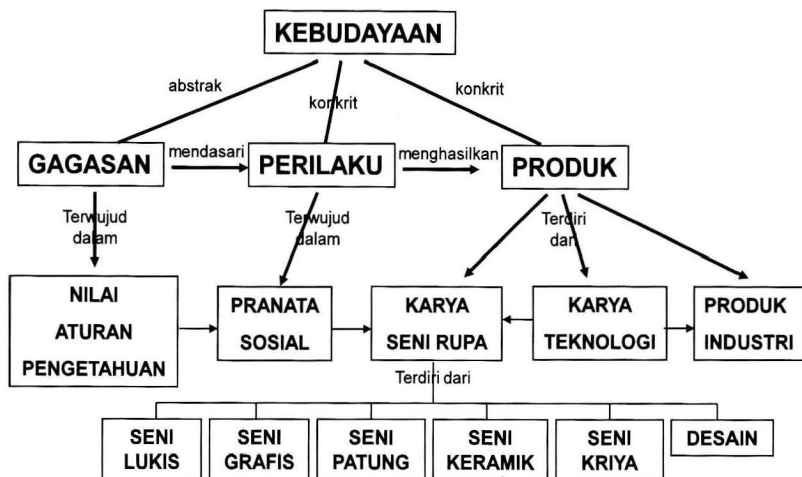
Pada abad V sampai abad XV masyarakat Indonesia masuk pada zaman Klasik mengalami perubahan pola berpikir. Pemukiman masyarakat lambat laun membentuk kepemimpinan

dan membentuk kerajaan. Termasuk adanya pengaruh Hindu dan Budha dari India yang masuk ke tanah air kita, kecuali di Indonesia bagian Timur. Peninggalan berupa candi, relief dan prasasti bertuliskan huruf Pallawa dari India Selatan banyak ditemui dalam bahasa Sansekerta Dengan masuknya pengaruh Islam ke Indonesia, terjadi perubahan pada seni bangunan dan seni hiasan. Banyak peninggalan sampai saat ini berkembang seperti seni kaligrafi sebagai seni hias Islam. Pola hias geometris berkembang menjadi mushaf pada masjid dan mushala.

Pelukis Raden Saleh Syarif Bustaman pelukis besar dilahirkan di Terbaya, Semarang tahun 1807. Dengan bakat menggambar yang luar biasa, pamannya Bupati Terbaya di Semarang mengantarkan Raden Saleh mendapat pelajaran menggambar dari A.A. Payen seorang pelukis Belgia, yang kemudian mengirim Raden Saleh ke Negeri Belanda untuk belajar melukis. Setelah 20 tahun tinggal dan belajar melukis di Eropa Raden Saleh kembali ke tanah air. Karya-karya lukisan potret dan lukisan binatangnya mendapat pengakuan internasional. Karya lukisan Raden Saleh banyak tersebar di Eropa, salah satu lukisannya yang dibawa ke Indonesia berjudul pemandangan berburu banteng oleh sebarisan berkuda. Dengan namanya yang terkenal dan perjuangannya yang dibanggakan, Raden Saleh telah merintis kesadaran nasional bagi bangsa Indonesia untuk belajar melukis bagi generasi Indonesia selanjutnya. Raden Saleh sebagai pelukis modern pertama Indonesia wafat pada 1880 di kota Bogor. (Eddy Fauzi, 1989: 26-31).

Untuk memahami konteks seni rupa dalam kebudayaan, secara konseptual budaya berhubungan dengan berbagai bidang seni. Berikut ini adalah skema tentang peta konsep kebudayaan dalam hubungannya dengan unsur, proses, nilai dan cabang-cabang seni rupa.

Peta Konsep Konteks Seni Rupa dalam Budaya



Gambar 4.1. Skema Seni Rupa Dalam Kebudayaan

Seni Rupa dan konteks Kebudayaan secara skematik tersusun dalam peta konsep merupakan penjelasan dari posisi seni rupa dalam konteks kebudayaan. Konsep Kebudayaan secara abstrak dan konkrit terdiri dari *gagasan*, *perilaku*, dan *produk* atau *artefak*. Sebagai produk budaya terwujud karya seni rupa yang terkait dengan produk budaya lainnya, misalnya dengan teknologi, berkaitan dengan unsur-unsur lain dalam kehidupan mata pencaharian, pemenuhan kebutuhan estetika, pemenuhan kebutuhan desain dan kriya sebagai identitas seni rupa daerah setempat dan seni rupa nusantara.

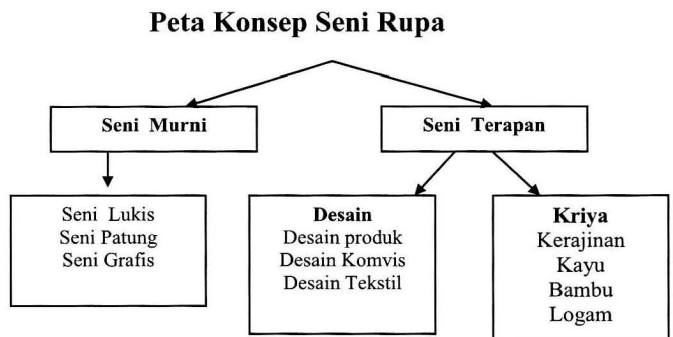
b. Cabang-Cabang Seni Rupa

Kajian Seni Rupa sangat luas dan beragam dapat dilihat dari *aliran, gaya, dan bentuknya* serta dapat ditinjau dari jenis, corak, tujuan penciptaan yang berkembang di masa kini dengan jenis media dan teknik yang beragam. Bentuk karya seni rupa terus menemukan inovasi, sebagaimana Seni rupa di Indonesia telah menempuh perjalanan yang panjang, sehingga seluruh segi yang terkait bisa ditelaah dari berbagai sudut pandang, misalnya aspek nilai ungkapannya, nilai kejiwaan dan sosialnya.

Faktor utama dalam proses penciptaan seni rupa adalah kreativitas yang diterapkan pada metoda mapan yang digunakan terus menerus, tetapi tidak untuk menghasilkan karya yang sama. Paradigma ini terdapat pada era modern yang dibedakan dari era tradisional, yaitu dengan adanya perubahan mendasar pada paradigma ekspresi yang lebih bersifat personal, sedangkan pada masyarakat tradisional terikat pada tata nilai ritual yang mengikat secara kelompok. Pada paradigma modern maupun kontemporer membuat karya seni rupa didasarkan pada kaidah-kaidah ilmu modern yang bersifat akademik, misalnya menggunakan metoda, mengandalkan aspek konseptual, visual dan operasional dengan kemampuan kreativitas, serta mengikuti hukum-hukum komposisi. Aspek kreativitas memegang peran penting dan merupakan otoritas pada setiap perupa. Dengan demikian seorang seniman atau perupa bisa menghasilkan ungkapan yang bersifat personal. Pendidikan dan pembelajaran seni rupa di sekolah, khususnya dalam ekspresi berkarya meliputi karya dua dan tiga dimensi, latihan beberapa jenis karya yang secara visual dikategorikan sebagai karya konvensional seperti menggambar yang kelak dapat dikembangkan ke dalam seni lukis, seni patung, seni grafis, desain dan kriya.

Didalam perkembangannya penciptaan karya seni rupa menggunakan berbagai *teknik* dan *media* yang lebih bebas sebagai perubahan dan terobosan secara unik dan inovatif. Di dalam perkembangannya Seni Rupa nonkonvensional secara tema, konsep dan teknis merambah ke berbagai media dan teknologi menjadi Seni Rupa kontemporer dan Seni Rupa Media Baru yaitu ditandai dengan munculnya seni instalasi, multimedia berupa *video art*, *web art*, *new media* dalam perubahan dan transformasi ke arah modernisme. Dengan demikian untuk pembahasan ruang lingkup seni rupa diperlukan peta konsep yang disusun dalam alur pikir yang mikro terdiri dari konsep seni rupa yang ditinjau dari *konteks*, *kelompok*, *waktu*, *peranan*, *jiwa dan fungsi*, serta *sifat dasar* seni rupa.

Dari penyajiannya karya seni rupa terbagi menjadi karya seni rupa murni, desain, dan kriya. Karya seni rupa murni terdiri dari; Seni lukis, Seni patung Seni grafis, Seni Serat, Seni Eksperimental dan Seni Fotografi. Kelompok desain meliputi; Desain Tekstil, Desain Komunikasi Visual, dan Desain Produk. Kriya meliputi; Kriya Kayu, Kriya Tekstil, Kriya Kulit, Kriya Logam, Kriya Rotan, Kriya Keramik dan Kriya Serat.



Gambar 4.2. Peta Konsep Seni Rupa Murni dan Terapan

c. **Seni Rupa Sebagai Warisan Budaya**

Seni Rupa warisan budaya milik bangsa Indonesia merupakan kekayaan masyarakat, karena karya seni rupa diciptakan berupa wujud bentuk sebagai ungkapan seniman. Karya seni terdiri dari struktur-organis dalam bentuk lambang-lambang yang berada pada karya seni itu sendiri atau yang terdapat di luar karya seni hasil karya seniman terdahulu.

Motif-motif dekoratif selalu hadir sepanjang masa sebagai kelanggengan lingkungan alami yang memengaruhi para seniman dan perajin baik yang berada di pegunungan, di daerah pertanian atau pantai. Warisan hasil karya seni masa lalu masih dilestarikan, seperti halnya pada karya-karya yang terbuat yang tahan lama seperti batu, logam atau yang terbuat dari tanah liat. Karya-karya peninggalan tersebut disimpan di museum yang dijaga atau tetap di tempat aslinya secara alamiah dan terjaga. Karya seni peninggalan tersebut diperuntukan bagi wisatawan dan anak sekolah untuk dikenali dan dipelajari. Bila dicermati bangsa Indonesia yang membuat benda-benda seni tersebut dengan kemauannya, perasaan hatinya dan tenaga yang tercurah berbuat dengan tujuan untuk keselamatan (religi), manfaat dan kenikmatan (enak untuk dilihat).

Dalam rangka melestarikan dan memelihara kesenian milik bangsa, kita perlu mempelajari dan mengungkap kembali tema-tema kesenian sebagai sumber inspirasi di dalam berkarya seni rupa. Bentuk seni rupa tradisional, klasik dan yang berkembang di masyarakat merupakan kekayaan adat istiadat dari budaya bangsa. Tema-tema tersebut dapat dirujuk dari bentuk-bentuk alam, flora dan fauna yang ada di lingkungan sekitar guru dan peserta didik.

Dari pengkajian seni rupa tradisional sampai pada seni rupa modern selain unsur keragaman referensi, seniman dan kritikus berperan memberikan pelayanan dan informasi dalam memberikan penjelasan bagi orang lain, bagi apresiator atau peminat seni rupa untuk memahami arti dan ruang lingkup karya seni rupa. Pendidik seni rupa dapat menemukan tema-tema seni rupa sebagai *warisan budaya* bangsa Indonesia. Melihat fenomena kesenian harus dilihat juga konstruksi sosial yang membangunnya.

Cabang dan bentuk karya seni rupa yang sangat dikenali masyarakat adalah Seni Lukis. Seni lukis sebagai karya seni rupa merupakan hasil dari kebebasan estetik, namun saat berkarya pelukis secara sadar atau tidak sadar berusaha menciptakan komposisi yang bagus, harmonis agar karyanya dapat dinikmati oleh semua kalangan. Lukisan sebagai karya seni berdasarkan strukturnya terdiri dari dua unsur elementer, yaitu unsur visual (rupa) dengan pertimbangan syarat fisikoplastik, dan unsur ide yang berkaitan dengan aspek-aspek ideoplastik. Unsur visual itu berupa garis, warna, tekstur, komposisi, dan unsur visual lainnya. Pada saat pengorganisasian unsur visual menjadi komposisi, di dalamnya tidak luput digunakan pertimbangan prinsip seni rupa. Sedangkan aspek ideoplastik meliputi hal-hal yang langsung maupun tidak langsung memengaruhi citra pembentukannya, misalnya aspek-aspek yang diekspresikan meliputi unsur intelektual, emosi, simbol, religi, dan unsur-unsur lain yang bersifat subjektif. Melalui karya seni seniman dapat mempropagandakan keindahan, tapi juga memperjuangkan kebenaran. Seniman harus mempunyai kejujuran (J.S. Furnivall pada Agus Burhan, 2000: 74).

Motif ragam hias sebagai warisan nenek moyang bangsa Indonesia memiliki berbagai bentuk motif yang berawal

diterapkan pada batu, tanah liat, kayu atau pada tanduk binatang dikembangkan di era selanjutnya pada perunggu, kulit, emas, dan perak. Penerapan pada nekara, buyung dan bejana perunggu atau pada leher kendi, kini ragam hias diterapkan pada kain atau tekstil dan pada benda hiasan semata. Pada karya seni rupa tradisional banyak ditemukan corak hiasan, ornamen yang dibuat dari berbagai motif dan tema dengan stilasi yang ditujukan untuk hiasan semat, atau sebagai fungsi simbolik. Secara hierarkhi pembuatan karya seni hias tidak terlepas dari *Motif, Pola, Ornamen* dan *Ragam Hias*. Karya tradisional yang sarat dengan bentuk hias atau dekoratif, diapresiasi sebagai wawasan terhadap karya seni rupa secara khas berdasarkan karya seni setempat, karya nusantara, dan karya mancanegara. Contoh ragam hias *Makara* dari masa Hindu di Indonesia, bentuknya semacam binatang-dongeng yang bentuknya seperti ikan pakai belalai gajah dan ada serupa dengan ikan dolfin dari Eropa.



Gambar 4.3. Ragam Hias Makara

(Sumber foto: Repro Eddy Fauzi E, Indonesische Siermotieven, 1949)

Latihan 1

Setelah Anda membaca informasi tentang sikap apresiatif di bidang seni rupa, selanjutnya buatlah peta konsep tentang: Konsep Kegiatan dan Harmonisasi pada materi/ konteks budaya, kegiatan membaca/ menulis, melihat/meraba, berpikir/ berimajinasi, kegiatan budaya, dan kegiatan organisasi sosial.

Latihan 2

Motif hiasan banyak ditemukan di daerah-daerah di Indonesia, yang berawal dari *urip-uripan* (motif flora: daun-daunan) seperti *motif meander* ditemukan di kawasan gunung Tambora dekat Bima, *motif tumpal* ditemukan di Kerinci Sumatera Barat dan Nusa Tenggara Timur, *motif pilin* ganda ditemukan di Jawa Barat dan Kerinci, *motif topeng* ditemukan di Sumba dan pada kapak perunggu dari danau Senatani-Papua.

Dari informasi contoh ditemukan dan dibuatnya motif hiasan pada paragraf di atas, sebagai tugas dan latihan tugas kelompok Anda lakukanlah:

- 1) Diskusikan dalam kelompok Anda yang terdiri dari lima orang. Motif hias apa saja yang Anda ketahui, baik dari sumber buku atau sumber lain. Tulis tiga nama motif lainnya, lengkapi dengan gambar skets garis dari motif- motif tersebut.
- 2) Deskripsikan dari daerah mana asal motif tersebut. Tulislah bagian-bagian dari struktur motif yang menjadi pola dan ragam hias tersebut. Diterapkan pada benda apa ragam hias tersebut dan apa fungsi dari benda tersebut.
- 3) Lebih menyenangkan bila kelompok Anda dapat membuat skets pengembangan dari ragam hias tersebut dengan penyederhanaan bentuk sebagai bentuk baru agar kelak bila diajarkan kepada siswa akan lebih mudah sesuai tingkat kemampuan siswa.

KEGIATAN BELAJAR 2 :

Kegiatan Seni Rupa

a. Kegiatan Apresiasi Seni Rupa.

Melalui pengayaan dan pemberian pelatihan Kompetensi Kebudayaan, diharapkan guru seni budaya dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan menunjukkan contoh sikap apresiatif terhadap pendidikan Seni Rupa. Pada praktiknya pembelajaran apresiasi diterapkan pada siswa untuk membentuk *sikap beriman dan apresiatif, berakhlak mulia memiliki percaya diri, bertanggung jawab pada diri sendiri, keluarga, lingkungan Sekolah, lingkungan seni budaya, dan tanggung jawab pada Lingkungan alam.*

Melalui pembelajaran apresiasi *sikap apresiatif dan sikap empati* siswa pada karya seni budaya dapat ditunjukkan melalui latihan menghargai dan hormat terhadap profesi seniman dan budayawan. Untuk mencapai *Kompetensi Dasar*, siswa melakukan kegiatan mengamati, mendeskripsi, dan menganalisis karya seni budaya, sehingga siswa memahami dan memiliki kesadaran akan kontribusi tokoh-tokoh seniman dan budayawan bagi masyarakat, bangsa, dan negara yang seharusnya mereka kagumi dan menghormatinya.

Untuk memahami Apresiasi Seni Rupa lebih dalam guru harus memahami landasan filsafat keindahan yaitu *estetika*. Estetika bentuk merupakan pengetahuan dari teori seni rupa, seperti dikatakan oleh Etienne Spurian bahwa keindahan dapat dilihat dari segi *Ilmu Bentuk*, yaitu ilmu bentuk-bentuk keindahan. Berdasarkan pendapat di atas maka nilai keindahan dapat dikatakan sebagai kemampuan suatu benda untuk menimbulkan pengalaman estetis pada seseorang yang mengamati benda tersebut, karena hanya benda-benda yang memiliki kualitas seni yang dapat memberikan kesenangan dan kepuasan bagi

pengamatnya. *Teori Empati* adalah teori keindahan dalam seni rupa: merupakan keadaan ketika pengamat dapat merasakan keindahan dari apa yang diamatinya muncul sejak pandangan pertama. Selanjutnya pengamat merasa hanyut ke dalam lingkungan karya yang diamatinya. (*feeling in*).

Pada teori bentuk estetik, bahwa benda-benda sebagai hasil karya yang dibuat dengan sentuhan estetik, mempunyai sesuatu segi yang menyenangkan, enak untuk dilihat, dapat disebut sebagai karya seni yang indah. Lebih-lebih bila dalam penciptaannya disusun dengan memperhatikan prinsip-prinsip penyusunan menjadi bentuk yang estetik (*aesthetic form*). Ciri bentuk estetik secara teoretis Monroe Beardsley (*Aesthetic: Problems in the Philosophy of Criticism*) menjelaskan ada tiga ciri dalam menciptakan bentuk estetik, yaitu adanya:

- 1) *Kesatuan (unity)*; bahwa karya seni itu tersusun secara baik atau sempurna bentuknya bila terjadi susunan yang kompak dan menyatu.
- 2) *Kerumitan (complexity)*; benda estetik atau karya seni tidak lagi sederhana, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan.
- 3) *Kesungguhan (intensity)*; benda estetik yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Yaitu merupakan sesuatu atau suasana yang intensif atau sungguh-sungguh.

Dengan demikian kegiatan apresiasi seni merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang dalam bentuk kegiatan pengamatan, berempati atau penghayatan dan penikmatan. Kemampuan apresiasi

seseorang dapat dilakukan dengan aktivitas mengobservasi, mengeksplorasi media dan teknik untuk mempertajam kepekaan inderawi dan perasaan yang akan menghasilkan pengalaman. Kemampuan berempati atau penghayatan, meliputi kemampuan merasakan atau menghayati dalam merespon stimulus dengan sensitivitas persepsi dan perasaan yang mendalam. Kemampuan penikmatan merupakan kekayaan pengalaman dan penangkapan kualitas estetik dari suatu karya seni atau momen estetik yang memberikan kesenangan dan kepuasan batin.

Untuk memahami secara mendalam, Anda sebagai apresiator terlebih dahulu harus mengerti apa objek seni yang amati, kemudian mencari tahu bagaimana karya seni tersebut tercipta, dan apa manfaat yang akan didapatkan dari hasil mengapresiasi karya seni tersebut bagi para apresiator maupun bagi seniman penciptanya sendiri. Selanjutnya apresiator akan memahami bagaimana menghargai karya seni tersebut setelah ia dapat menafsirkan dan memahami nilai-nilai yang terkandung pada karya seni dan momen estetik tersebut.

b. Kegiatan Kreasi Seni Rupa

Melalui kegiatan berekspresi seseorang akan mendapat pengalaman berkarya sekaligus meningkatkan apresiasi, karena di dalam kegiatan seseorang akan mendapat pengetahuan dari hasil eksperimen atau hasil eksplorasi dengan bahan dan peralatan yang digunakannya. Berkreasi di sekolah sebaiknya dilakukan secara bersama sebagaimana diharap siswa dapat latihan bekerja sama dan berorganisasi. Hasil kerja perseorangan dan kerja kelompok menghasilkan kreasi, yang pada hakikatnya seseorang yang membuat karya seni selalu membuat bentuk baru sebagaimana sebagai tututan perasaan dan pikiran seniman.

Berkreasi Seni Rupa memerlukan keterampilan menggunakan bahan (medium) dan peralatan. Berkreasi merupakan bagian dari pengungkapan gagasan tentang apa yang ingin diciptakan, sedangkan keterampilan berkarya akan semakin meningkat sejalan dengan banyaknya latihan yang berulang-ulang. Artinya seseorang tidak akan berhasil menciptakan sesuatu yang bagus hanya dalam pengalaman satu kali berkarya saja. Dalam latihan berkarya berulang ulang juga akan meningkatkan pengalaman estetik. Pengalaman estetik selanjutnya akan memengaruhi seseorang atau siswa selalu berkarya aktif, karena di dalamnya ada semangat untuk mencipta.

Kompetensi dasar pada ranah keterampilan dapat ditunjukkan siswa dengan kemampuan berpikir logis, bertindak efektif, dan berkarya kreatif. Memberikan pendidikan *keterampilan*, berupa kemampuan berpikir logis dan latihan bernalar dengan menggunakan cara menanggapi sesuatu informasi dengan sistematis analitik. Menerima pemahaman tentang seni rupa secara logis merupakan pembelajaran tentang kebenaran, yang pada praktiknya siswa dilatih untuk *bertanggung jawab dengan bersikap* Jujur, Santun, Peduli, Disiplin dan Demokratis dalam mencari kebenaran.

Dengan keterampilan yang didapat melalui latihan berulang kali juga menghasilkan kecekatan siswa di dalam bertindak, yang membuahkan kemampuan bertindak efektif yang menguntungkan dirinya sendiri dan bermanfaat bagi orang lain. Keterampilan berkarya secara rutin dan terlatih secara langsung memberikan dorongan kepada siswa untuk menciptakan karya seni rupa yang baru, bentuk karya yang berbeda dengan sebelumnya merupakan berkarya kreatif.

Berbagai pengetahuan didapat oleh siswa melalui pengamatan, mendengarkan, menanyakan segala sesuatu kepada guru atau tutor sebaya. Namun Standar Kelulusan siswa pada ranah pengetahuan mengarahkan siswa agar memiliki kemampuan menyatakan apa yang

diketahuinya secara faktual, konseptual dan melalui prosedural yang sistematis. Pendekatan ilmiah (saintifik) merupakan aktivitas yang sistematis sebagai proses nalar dengan penggunaan logika. Berani mengemukakan pendapat sangat ditentukan oleh adanya pengetahuan secara faktual, dan terlatih melakukan penjelasan tentang konsep dan menguasai prosedur atau sistematika yang runtut dalam menyampaikan gagasan, menceritakan pengalaman serta mengusulkan pendapat yang benar dengan cara santun.

Melalui pelatihan Kompetensi Kebudayaan yang meliputi peningkatan pengetahuan, keterampilan dan sikap, diharapkan guru seni budaya memiliki sikap apresiatif terhadap karya seni rupa yang meliputi kepekaan rasa estetika dan artistik serta meningkatnya sikap menghargai dan menghayati karya seni rupa. Guru seni budaya diharapkan memiliki kemampuan perseptual yakni kepekaan indrawi dan mental intelektual terhadap seni rupa melalui kajian apresiasi seni rupa dalam memahami, mempresentasikan keragaman gagasan, teknik, keahlian berkarya seni rupa dalam dua atau tiga dimensi. Khususnya bagi guru yang mengajar kelas VII dapat meningkatkan persiapan diri dalam implementasi apresiasi dan ekspresi seni rupa berdasarkan kurikulum 2013 di sekolah yang meliputi menggambar ragam hias flora, fauna, dan bentuk geometris pada karya seni rupa pada bahan tekstil dan kayu sesuai dengan konteks budaya masyarakat.

Melalui kompetensi kebudayaan yang memadai guru seni budaya diharapkan dengan memahami dan mendapatkan sumber inspirasi dalam merencanakan pembelajaran seni rupa melalui; 1) Tema-tema seni yang merupakan warisan budaya bangsa, 2) memotivasi peserta didik dalam kegiatan seni rupa yang diselenggarakan di kelas maupun sekolah berupa perencanaan dan pelaksanaan pameran dan pertunjukan seni budaya terpadu.

Melalui peningkatan kompetensi kebudayaan guru seni budaya

dapat mengidentifikasi dan memanfaatkan tema, medium yang mengandung unsur muatan lokal dan memilih materi yang digali oleh siswa sendiri dari kearifan lokal siswa sendiri di lingkungan sosial dan alam sekitar sebagai pengayaan. Kegiatan pengayaan tersebut secara kontekstual merupakan sikap memberikan penghargaan yang tinggi terhadap karya-karya seni warisan budaya sebagai muatan lokal.

Seseorang disebut terampil jika orang tersebut di dalam membuat sesuatu atau melakukan pekerjaannya dengan benar, cepat dan berhasil dengan baik. *Keterampilan berkarya* akan didapat oleh siswa jika anak diberi latihan berulang-ulang. Artinya tidak hanya mencoba sekali, lalu dapat terampil. Termasuk keterampilan berpikir dan merasa. Pengalaman estetik perlu diberikan kepada anak didik agar mereka dapat sensitif atau peka terhadap sesuatu yang dilihatnya, anak dapat merasakan perbedaan bentuk benda yang bagus atau jelek. Dalam hal ini guru perlu memahami bahwa; Pengalaman estetik merupakan pengalaman tentang keindahan: bagaimana menghayati nilai-nilai keindahan atau bagaimana keindahan itu dimaknai melalui penginderaan. Kegiatan apresiasi dan kreasi itu merupakan bentuk tindakan ekspresif yang nyata, substantif, dan mendasar dalam kehidupan seni. (Jazuli, 2008 : 70).

Di dalam pembelajaran seni rupa latihan praktik dan mengamati dapat memberikan kemampuan estetik pada anak. Berdasarkan pernyataan para pendidik pengalaman estetik dapat diperoleh melalui penginderaan, terutama lewat intuisi atau rasa sehingga tidak berhenti pada kulit atau gejala yang tampak saja, tetapi menerobos untuk melihat apa yang tersembunyi di balik gejala yang tampak tersebut.

Berkarya aktif merupakan tujuan aktivitas dari kurikulum 2013, dimana kompetensi kebudayaan yang membekali guru akan sangat bermanfaat bagi guru untuk mengarahkan anak. Pengetahuan tentang

berkreasi, berekspresi yang dilandasi kreativitas akan mendorong anak melakukan aktifitas. Karena ini setiap kegiatan pembelajaran seni rupa diharuskan berbasis aktifitas, dimana siswa menjadi pusat kegiatan belajar dan berkarya seni rupa. Kegiatan berekspresi pada pembelajaran seni rupa merupakan tujuan dari pembentukan sikap dan nilai untuk selalu aktif menciptakan sesuatu yang baru atau menciptakan suatu dengan berkreasi.

Kreasi pada hakekatnya adalah '*melahirkan sesuatu*', menciptakan sesuatu yang belum ada, dan orang yang melahirkan sesuatu disebut 'kreator'. Untuk dapat melahirkan sesuatu dibutuhkan kemampuan kreasi atau daya kreatif, yaitu suatu kualitas yang berhubungan dengan sensitivitas, kelancaran (*fluency*), fleksibilitas, originalitas, pengaturan, analisis dan sintesis, serta elaborasi (Soedarso, 1990: dalam Jajuli, 2008: 88). Berkreasi sebagai cara mengungkapkan gagasan merupakan bentuk ekspresi seseorang. **Ekspresi** adalah pengungkapan atau proses menyatakan suatu maksud, gagasan, dan perasaan ke dalam bentuk nyata. Sementara orang yang melakukannya bersifat ekspresif. Pengertian Ekspresif bersifat tepat (dan kadang dikerjakan dengan cepat, ingat kata ekspres) dalam memberikan atau mengungkapkan gagasan, gambaran, perasaan atau maksud. Sehingga dalam melukis pada umumnya dikaitkan dengan cara menggores atau sifat goresan yang terkesan kuat dan emosional. (Mikke, 2002: 36).

Pada pembelajaran seni rupa di SMP, siswa diminta untuk latihan membuat karya seni rupa sesuai dengan tingkat keterampilan, pengetahuannya dengan melakukan eksperimen dalam membuat bentuk-bentuk baru walaupun sederhana asal buatan anak sendiri. Diawali dengan mencoba berbagai alat dan bahan yang mudah didapat dengan melakukan eksplorasi terhadap berbagai kemungkinan bahan yang akan sangat tepat digunakan. Pengalaman eksplorasi akan melakat

pada anak yang pada dasarnya akan menjadi kemampuan atau kompetensi berekspresi. Dalam kegiatan menggunakan alat dan bahan diarahkan anak untuk bekerjasama, agar pengalaman gotong royong, toleransi dan mau berbagi terlatih sejak di sekolah. Ketika hasil kerja anak yang beragam bentuk dan coraknya berhasil dibuat, tugas guru selanjutnya adalah mengatur agar anak dapat melakukan kegiatan yang diatur dan disepakai bersama dengan membentuk kelompok kecil yang membagi pekerjaan seperti di dalam sebuah latihan berorganisasi.

Kreasi dan Ekspresi merupakan aktivitas atau usaha seseorang untuk menciptakan sendiri karya yang diinginkannya. Pada hasil kreasi seni akan tampak nilai kreativitas seseorang. Yaitu kemampuan mencipta kombinasi, keunikan gagasan dan nilai kebaruan dari bentuk ekspresi suatu karya seni dengan lancar. Tetapi seseorang akan lancar mengungkapkan idenya menjadi karya yang terlebih dahulu telah memiliki keterampilan mengolah bahan dan teknik, sehingga dalam proses tidak mengalami kesulitan yang sangat berarti. Keterampilan merupakan kemampuan psikomotorik yang berkaitan dengan penguasaan teknik dalam pengolahan dan penyajian media seni secara optimal melalui kegiatan eksplorasi dan eksperimentasi.

Penguasaan teknik berkarya ikut memengaruhi ekspresi yang dihasilkan dan akan memberikan kontribusi pada nilai ekspresi karya. Dengan demikian kemampuan teknik akan mempengaruhi aspek nilai estetika yang dicapai. Proses pengenalan teknik dan media perlu diprogramkan dengan pertimbangan media apapun bisa mencapai nilai estetika bila diolah secara kreatif. Tuntutan dari kreativitas adalah menghasilkan ungkapan atau bentuk ekspresi karya yang unik dan orisinal.

Kreativitas dalam limas citra manusia (Primadi, 2005:) digambarkan sebagai suatu kesatuan dari kemampuan manusia yang terdiri dari kemampuan *fisik, kreatif, rasio* dan *imajinasi, perasaan* serta *gerak*. Keenam unsur kemampuan tersebut membentuk sebuah limas segi tiga dengan alasnya mencakup unsur kemampuan imajinasi, perasaan dan gerak. Ketiga rusuk berdiri dari limas tersusun atas kemampuan *fisik, kreatif dan rasio*.

Latihan 1

Setelah Anda memahami paparan materi pada Kegiatan Belajar 2, kini lakukanlah latihan dan tugas berikut ini:

- 1) Tulislah aspek sikap apresiatif apa yang akan melekat pada diri seseorang saat dan setelah mempelajari Apresiasi Seni Rupa?
- 2) Buatlah peta konsep dan proposisinya tentang Apresiasi terhadap karya seni rupa secara keseluruhan, ditinjau dari aspek sikap apresiatif sebagai tanda-tanda manusia yang beriman dan berakhlak mulia.

Latihan 2

Diskusikanlah bersama anggota kelompok Anda dan buatlah laporan hasil diskusi dari topik-topik di bawah ini:

- 1) Berkreasi Seni Rupa memerlukan keterampilan.
- 2) Kompetensi Keterampilan akan memberikan perubahan-perubahan terhadap kemampuan nalar, disiplin dan bertanggung jawab.

KEGIATAN BELAJAR 3 :

Kegiatan Industri Kreatif

Pengertian industri kreatif didefinisikan sebagai Industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan. melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.

a. Industri Kreatif Bebasis Kreativitas

Konteks Seni Rupa dalam budaya menempatkan seni rupa sebagai bagian dari kebudayaan yang terlahir dari adanya gagasan secara abstrak yang mendasari perilaku dan menghasilkan produk. Gagasan sebagai pengetahuan menjadi pemenuhan kebutuhan, apakah itu kebutuhan memenuhi keperluan hidup sehari-hari atau kebutuhan pemenuhan batin berupa hiburan dan rasa keindahan. mempunyai sesuatu yang punya nilai tambah.

Industri Kreatif dapat diartikan sebagai kumpulan aktivitas ekonomi yang terkait dengan *penciptaan* atau penggunaan pengetahuan dan informasi. Industri kreatif juga dikenal dengan nama lain *Industri Budaya*. Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksplorasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.

(Wikipedia, 2013).

Kaitan era industri kreatif dengan seni rupa sangat lekat, hal ini dilihat pada Sub-sektor yang merupakan industri berbasis kreativitas di Indonesia berdasarkan pemetaan industri kreatif antara lain:

- 1) Bidang periklanan yang meliputi proses kreasi dalam bentuk dan medium,
- 2) Bidang arsitektur yang berkaitan dan desain dan elemen estetik,
- 3) Pasar barang seni dan karya seni rupa seperti lukisan.
- 4) Kerajinan sebagai kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi produk. Sentuhan kreativitas berawal dari desain sampai dengan proses produknya, antara lain meliputi barang kerajinan yang terbuat dari batu, serat, kulit, rotan, bambu, kayu, logam (emas, perak, tembaga, perunggu, besi) kaca, porselin, kain, marmer dan tanah liat.
- 5) Seni Pertunjukkan, sebagai kegiatan kreatif di bidang musik, tari dan tata panggung atau seni rupa panggung, dan di bidang-bidang lain.

Manfaat adanya industri kreatif adalah memberikan penyadaran kepada masyarakat untuk mengurangi penggunaan sumber daya alam yang tidak terbarukan. Misalnya pemanfaatan komoditas kayu hasil hutan. Apabila kayu tersebut hanya digunakan sebagai produk industri kertas maka kayu tersebut akan mempunyai harga atau nilai tambah yang sedikit bila dibandingkan dengan pemanfaatan untuk mebel atau untuk barang kerajinan tangan, dalam hal ini mewakili industri kreatif. Ide-ide dan kreativitas seperti ini yang menjadikan bahan yang sama namun memiliki harga dan fungsi yang tinggi.

Materi pembelajaran seni rupa di sekolah secara langsung mengaitkan kompetensi yang harus dimiliki siswa. Selain siswa dapat mengidentifikasi keunikan karya seni rupa dan desain, siswa juga dilatih berekspresi secara visual menciptakan karya seni rupa sesuai

tingkat kemampuan sebagai ungkapan atau cara mengomunikasikan ide dan kreativitasnya. Pada kegiatan berkreasi siswa diberi pengalaman mencipta atau memproduksi karya baru dan pengalaman menyajikan karya seni buatannya. Mencipta dalam seni rupa dipahami sebagai suatu penciptaan yang baru. Hal penting dalam kegiatan berkreasi adalah siswa berperan sebagai kreator. Dengan demikian industri kreatif sangat didukung oleh kemampuan berkreasi siswa sejak di sekolah.

b. Kerajinan Sebagai Kegiatan Kreatif

Setiap aspek dalam mata pelajaran Seni Budaya memberikan keterampilan kepada peserta didik melalui kegiatan berkarya seni. Keahlian dalam keterampilan seni dapat dijadikan sebagai modal dasar bagi peserta didik untuk mengembangkan keahlian dalam wirausaha berbasis seni. Wirausaha berbasis seni dapat menjadi cikal bakal industri kreatif. Dengan demikian, peserta didik yang tidak mampu melanjutkan ke perguruan tinggi dengan bekal keterampilan seni dapat menjadi wirausaha dalam bidang seni.

Kerajinan sebagai kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi produk. Sentuhan kreativitas berawal dari desain sampai dengan proses produknya, antara lain meliputi barang kerajinan yang terbuat dari batu, serat, kulit, rotan, bambu, kayu, logam (emas, perak, tembaga, perunggu, besi) kaca, porselin, kain, marmer dan tanah liat.

Latihan 1

Apa yang dimaksud dengan “*Kerajinan sebagai kegiatan kreatif*” yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi produk. ? Diskusikan dalam kelompok Anda.

Latihan 2

Bentuk apa saja yang termasuk karya kerajinan dengan sentuhan kreativitas dan yang sejak awal memiliki desain sampai dengan proses produknya ? Berikan contoh bentuk dan fungsi barang kerajinan yang terbuat dari batu, serat, kulit, rotan, bambu, kayu, logam (emas, perak, tembaga, perunggu, besi) kaca, porselin, kain, marmer dan tanah liat yang ada di daerah Anda.

3. Petunjuk Pembelajaran

a. Kompetensi Guru Seni Rupa

Di dalam pendidikan seni kompetensi dasar adalah kemampuan yang memadai atas pengetahuan, keterampilan, serta sikap dan perilaku yang harus dimiliki dan dikembangkan pada diri siswa maupun guru. Agar siswa dapat mencapai kompetensi dasar perlu dilatih dan dibimbing dengan kegiatan seni yang mengarah kepada; kemampuan dan keterampilan menyajikan bidang seni rupa yang diminatinya, kemampuan berapresiasi dan berkreasi untuk keperluan aktualisasi diri, kemampuan mengembangkan gagasan sebagai dasar kreativitas, dan kemampuan merefleksikan fenomena sosial budaya yang terjadi di sekitarnya. (Jazuli, 2008: 31)

Kompetensi Kebudayaan diarahkan agar proses belajar mengajar dilakukan dengan mengeksplorasi, mengorganisasikan, memahami keterkaitan antara subjek, informasi dan fakta yang diimplementasikan di dalam pembelajaran seni rupa. Yakni ditujukan untuk memperdalam wawasan guru dan siswa di dalam mempelajari seni rupa. Untuk Peningkatan kualitas seni rupa siswa perlu kiranya guru memberi tahu untuk meningkatkan *Kompetensi paedagogik, kompetensi Sosial dan kompetensi kebudayaan*.

b. Bahan Pembelajaran

Pembelajaran Seni Rupa termasuk kelompok mata pelajaran estetika, membantu siswa untuk dapat mengapresiasi dan mengekspresikan gagasan, serta merespon karya seni rupa sesuai kompetensi kebudayaan yang diharapkan. Pembelajaran seni rupa disusun menjadi cabang-cabang konsep yang lebih spesifik berdasarkan prinsip pemahaman, konsep metodologi dan konsep pemanfaatan. Kompetensi yang harus dimiliki siswa secara garis besarnya yaitu; 1) mengapresiasi dan mengekspresikan karya seni rupa melalui gambar bentuk tiga dimensi yang ada di daerah setempat, 2) mengapresiasi dan mengekspresikan karya seni rupa terapan melalui gambar/lukis, karya seni grafis dan kriya tekstil batik daerah setempat, 3) mengapresiasi dan mengekspresikan karya seni rupa murni yang dikembangkan dari beragam unsur seni rupa.

Sudah menjadi tugas guru seni rupa yang selalu berhadapan dengan aktivitas membuat persiapan mengajar. Sebagai contoh pada siswa kelas VII sebelum praktik menggambar terlebih dahulu mempelajari apresiasi dengan latihan mendeskripsikan kekayaan flora dan fauna Indonesia yang akan dijadikan sumber inspirasi berkarya seni rupa. Melalui prinsip saintifik guru menyusun bahan pembelajaran bagi siswa, yaitu dengan kegiatan mengidentifikasi keunikan flora dan fauna Indonesia sebagai kekayaan alam yang *beraneka ragam*. Dari rasa kagum dan menyenangkan keunikan kekayaan alam serta adanya kesadaran akan menjaga kelestarian alam, siswa diminta untuk melakukan eksplorasi bentuk flora, fauna, dan alam benda ke dalam bentuk gambar *ragam hias*. Setelah karya selesai kewajiban seniman atau perupa harus mengomunikasikan atau mempresentasikan hasil karya seni rupa pada pameran yang diadakan dikelas atau di sekolah.

Dengan kemampuan siswa mengidentifikasi keunikan bentuk alam flora dan fauna, selanjutnya siswa menerapkan motif dan bentuknya ke dalam gambar ragam hias. Selanjutnya siswa diminta untuk menerapkan ragam hias pada media tekstil dan pada bahan kayu. Bentuk ragam hias dibuat dengan motif yang dihasilkan dari eksplorasi bentuk atau stilasi dan pengayaan secara geometris. Selain dapat membuat gambar ragam hias, selanjutnya siswa juga diminta untuk mengidentifikasi teknik penerapan ragam hias pada media tekstil dan kayu serta dapat mengomunikasikan hasil karya ragam hias pada media tekstil dan kayu secara lisan maupun tulisan.

Komponen pendidikan Seni Rupa bermuatan wawasan, landasan estetika dan terbentuknya seni rupa pada masa tradisional, klasik dan modern, serta menemukan pemahaman tentang bentuk, corak, perkembangan seni rupa, pendidikan dan pembelajaran seni rupa di sekolah. Komponen berkarya Seni Rupa di sekolah menengah pertama secara proporsional terdiri dari menggambar bentuk, menggambar ekspresi, menggambar ilustrasi dan menggambar hiasan. Khususnya pada kelas VII, siswa diarahkan untuk menggambar flora dan fauna, membuat ragam hias dan menerapkan pada karya tekstil dan pada bahan kayu.

Pengalaman berkarya siswa didapat melalui praktik, secara kontekstual anak akan memiliki apresiasi dan kemampuan berekspresi yang intinya melalui kegiatan berikut: Menggambar gubahan flora dan fauna serta geometrik menjadi ragam hias. Menerapkan ragam hias pada bahan tekstil, dan menerapkan ragam hias pada bahan kayu. Pada *konsep ekspresi* di dalam berkarya kompetensi yang terbentuk adalah kemampuan menggambar obyek alam benda ke dalam corak dekoratif. Penerapan ragam hias

pada bahan kayu memberikan pengalaman kepada siswa untuk memiliki kemampuan membuat karya seni rupa tiga dimensional, kemampuan membuat karya seni rupa terapan (kriya). Sedangkan sasaran pembelajaran ekspresi yaitu dengan kemampuan dasar menggambar, siswa dapat menyatakan gagasan secara visual, yaitu dengan berbagai jenis kegiatan berkarya yang tetap dilandasi oleh prinsip dasar komposisi visual yang diterapkan pada kegiatan di kelas VII: Implementasi konsep pendidikan Seni Rupa dapat dikuasai oleh para guru seni budaya dengan Kompetensi Dasar dan Materi Ajar yang meliputi pengalaman menggambar, menyusun komposisi dan teknik menggambar flora, fauna dan alam benda. Dalam praktiknya setiap daerah perlu menyajikan materi dengan menganalisis kekayaan Flora dan Fauna Indonesia yang dikembangkan menjadi ragam hias berupa Motif, Pola dan Ornamen baik figuratif maupun non figuratif.

Faktor lain yang penting untuk mendukung adanya pengalaman berkarya pada siswa dengan baik adalah *pertama* berawal dari Minat dan Sikap Guru Seni Rupa yang secara sungguh-sungguh memperhatikan tipologi anak (haptik dan visual), tujuan pendidikan seni sebagai "pendidikan melalui seni". Hal ini dapat terjadi jika Paradigma dan *Mindset* Guru turut dirubah dengan sungguh-sungguh, sehingga usaha baik akan menjadi kebiasaan. *Kedua mengedepankan objek dan sumber inspirasi dari alam, lingkungan dan benda-benda yang ada di sekitar tempat tinggal siswa sebagai muatan lokal Seni Rupa. Ketiga,* menjaga sikap dan perilaku yang mencerminkan Kearifan lokal, yang dipraktikkan dengan menjaga keseimbangan penggunaan sumber daya alam yang tidak terbarukan. Untuk itu usaha daur ulang dan penggunaan bahan ramah lingkungan untuk berkarya siswa penting untuk diajarkan. Sehingga tata krama penggunaan

bahan dan teknik berkarya tidak merusak nilai tradisi, sekaligus secara selektif melakukan pengayaan berbasis kreativitas yang digali dari lingkungan sekitar siswa.

c. Kegiatan Pembelajaran

Tujuan Kegiatan Pembelajaran Seni Budaya kelas VII dari sudut tugas dan kesiapan guru dalam implementasi Kurikulum 2013 meliputi; Kompetensi Pengetahuan tentang karya seni rupa dan kompetensi sikap yang terkait dengan seni rupa. Kompetensi pengetahuan dilakukan dengan mempelajari karya seni rupa yang memberi pengalaman berkarya pada anak dan sekaligus membuhkan pengetahuan tentang nilai seni rupa bagi kehidupan siswa. Guru seni budaya perlu memberikan pembelajaran praktik berkarya seni rupa untuk mengasah kompetensi keterampilan serta pembentukan sikap apresiatif terhadap seni rupa.

Pendidikan seni rupa dapat menjadikan peserta didik memiliki sikap apresiatif dengan terjadinya perubahan sikap yang terdiri dari *Sikap empati dan Sikap ekspresif*. Pendidikan seni rupa memiliki peranan dalam pembentukan pribadi dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak didik dalam mencapai kecerdasan interpersonal, intrapersonal, visual spasial, kreativitas, spiritual, emosional, dan moral.

Dalam pendidikan seni rupa aktivitas berkesenian harus memberikan pengalaman mengembangkan konsepsi, apresiasi dan kreasi. Sedangkan cara pembelajaran disandarkan pada konsep seni modern, hal ini nampaknya lebih mudah diajarkan dibanding dengan cara tradisional, yang bersumber pada aktivitas tradisi yang cenderung sudah baku. Namun pemahaman dan apresiasi terhadap karya tradisional tetap perlu diberikan sebagai sumber ungkapan dalam berkarya.

Pendekatan pembelajaran seni rupa disesuaikan dengan materi yang terdiri dari karya dua dan tiga dimensi, jenis Seni Rupa murni atau Seni Rupa terapan, dan Seni rupa modern. Untuk mengungkapkan ekspresi siswa dibekali dengan teknik berkarya dengan mengenal terlebih dahulu tentang cara mengungkapkan gagasan, memilih bahan dan alat, teknik dan corak, serta mengenal tempat berkarya berupa studio. Selain itu obyek seni rupa dapat mengembangkan sikap kritis bagi peserta didik yang meliputi persoalan seni rupa, struktur seni rupa, manfaat seni rupa bagi manusia serta lingkungan. Menurut Herbert Read (1958) ada tiga kategori aktivitas pengajaran seni, yaitu:

- a) **Aktivitas ekspresidiri**, yaitu keinginan untuk mengomunikasikan pikiran, perasaan, dan emosi kepada orang lain.
- b) **Aktivitas pengamatan**, yaitu keinginan mencatat kesan dari perasaan untuk menjelaskan pengetahuan konsepsionalnya, untuk membangun memori, menyusun sesuatu yang dibantu melalui aktivitasnya.
- c) **Aktivitas apresiasi**, yaitu tanggapan dari individu pada bentuk ekspresi yang ditujukan kepada orang lain atau untuk diri sendiri yang umumnya berupa tanggapan pribadi atas obyek yang diamati.

Perkembangan Seni Rupa anak kelas VII masuk pada taraf perkembangan yang lebih rasional yaitu ketika usia anak masuk pada masa remaja ke masa pubertas (13-16 tahun). Pada masa usia SMP terjadi perubahan dari masa anak ke masa remaja, disini kemampuan intelektual anak berkembang pada tahap mencari pengetahuan baru. Pada usia remaja anak menyukai petualangan, dengan fantasi mereka suka akan kebebasan dan mulai belajar bertanggung jawab. Pada masa ini anak lebih meningkatkan

kemampuan rasa ingin tahunya, hasil usahanya tersebut akan menjadi pengetahuan sebagai usaha *menemukan identitas baru* dengan melepaskan identitas lama, serta memerlukan duplikasi sahabat sebagai tempat untuk menunjukkan . Pada masa ini timbul rasa cemas dan galau, sehingga minat akan nilai baru yang luhur dan religius cukup kuat, sehingga anak berusaha mencari pegangan misalnya pada agama untuk meningkatkan keimanan. Minatnya pada dunia objektif dan konkrit memengaruhi cara-cara berkarya seni rupa, tampak pada gambar-gambar yang sering dibuat mereka sebagai manusia yang *beriman dan apresiatif*.

Sejalan dengan perubahan yang dialami, terjadi perkembangan intelektual yang pesat pada anak. Berkembangnya kemampuan obyektif dan rasional mendorong anak berusaha memahami lingkungannya melalui sikap yang kritis dan realistis dan tepat untuk diberi arahan *berpikir logis, bertindak efektif dan berkarya kreatif*. Hal ini sangat berpengaruh kepada hasil karya-karya seni rupa anak. Dengan berkembangnya kemampuan pikiran dan rasio, kepada anak bisa diberikan pemahaman tentang bidang seni rupa, baik berupa pengetahuan maupun keterampilan untuk mampu berkarya secara sistemik, hal ini akan sejalan dengan pendekatan saintifik yang diharapkan.

2) Kegiatan Pembelajaran Ekspresi

Pengetahuan tentang pemahaman dan kemampuan menggambar sebagai salah satu jenis kegiatan seni rupa yang sangat menonjol dan sangat mendasar adalah:

- 1) ***Cara Menggambar*** didekati dari teknik menggambar dengan tangan bebas seperti kekuatan dalam membuat sketsa dan sudah menyukai gambar teknik (perspektif).

- 2) **Metoda Ungkapan** sebagai cara ungkap menjurus pada peniruan (mimesis), formalis, ekspresif dan mulai menyukai menggambar simbolis (abstrak).

Nilai gambar mengarah pada aspek nilai tentang impresi kehidupan, menjelaskan objek dan lingkungan, memahami dan menyelesaikan persoalan, serta mulai sadar terhadap bentuk yang detail. Pada masa ini aspek nilai dikemukakan dalam berkomunikasi yang dipahami, melakukan eksplorasi visual dalam ide dan suka mengembangkan konsep melalui bahasa visual, suka akan stilasi bentuk dan corak hiasan. Dari pengalaman yang mengarah kepada kebenaran, maka anak akan menolak apa yang tidak disukainya dengan jujur, santun dan peduli terhadap lingkungannya serta membuahkan sikap disiplin dan demokratis. Selanjutnya anak akan memiliki pengetahuan yang secara saintifik mendorong anak untuk menyatakan pendapat, menyampaikan segala yang diketahuinya secara faktual. Serta *bertanggung jawab* terhadap konseptual yang diyakininya secara tertib dalam prosedural seperti yang ditetapkan.

a. Menggambar

Menggambar merupakan aktivitas paling sederhana dan paling awal dari seni rupa. Kata *drawing* berasal dari kata *draw* yang berarti menggambar. Gambar sebagai fakta kasat mata memperlihatkan pikiran dan rencana seniman di setiap wilayah kreativitasnya. Gambar pada garis besarnya memiliki tiga kegunaan, yaitu pertama gambar merupakan catatan tentang benda atau situasi pada saat tertentu yang dianggap menarik oleh sipenggambar. Gambar berupa skets yang dibuat dengan garis dalam

tempo cepat, acapkali dilanjutkan pada tahap berikutnya. Kedua, gambar hadir sebagai karya seni yang utuh dan berdiri sendiri, seperti sketsa dan komik. Ketiga, gambar berfungsi sebagai media studi yang melandasi pekerjaan seperti lukisan, arsitektur. (Mikke, 2002: 34).

Kemampuan menggambar bagi siswa saat ini tidak cukup untuk mengomunikasi gagasan yang ingin diungkapkan secara visual. Namun demikian kemampuan menggambar harus dikuasai oleh siswa melalui latihan menggambar. Latihan menggambar menggunakan teknik penguasaan membuat garis besar gambar sebagai skets dengan garis pensil yang lembut, agar mudah dihapus dan diperbaiki. Kemudian siswa diminta untuk mengamati bentuk dasar organis atau geometris, seperti kubus, silindris atau balok, dengan mempertimbangkan bagian-bagian benda yang akan digambar. Selanjutnya pembuatan gambar dengan memperhatikan dimensi ukuran dan proporsi. Guru selanjutnya harus membangkitkan Kreativitas siswa dengan meminta siswa untuk membuat corak gelap terang sebagai bayangan dengan arsir atau gosokan dusel agar dimensi yang terkena cahaya atau bagian yang gelap sebagai bayangan diri atau bayangan langkah. Dusel: merupakan teknik menggambar atau mengarsir dengan cara digosok, baik dengan kapas, kertas atau tangan. Teknik ini menghasilkan kesan tekstur halus dan rata, biasanya dipakai oleh para pembuat gambar wajah manusia karena selain halus teknik ini gampang dikerjakan serta hemat bahan. Namun sayangnya banyak yang mengkritik teknik ini tidak memiliki daya/kekuatan ataupun karakter arsir yang kuat. (Mikke: 35).

Amatilah model bentuk benda yang akan menjadi objek motif hiasan dari yang ada di lingkungan sekitar Anda. Lakukan eksplorasi dengan teknik menggambar agar bentuk motif yang disusun menjadi pola dan ornament yang baru dan menjadi karya Anda sendiri.

b. Objek Gambar

Secara garis besar keterkaitan antara konsep seni rupa dan kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa kelas VII dijabarkan dalam konsep, proposisi yang terbentuk pada kegiatan sebagai pengalaman belajar. Konsep yang dikembangkan oleh guru terdiri dari dasar kreasi seni rupa, apresiasi seni rupa, menggambar, dan keterampilan kerajinan (prakarya) yang dielaborasi sebagai berikut: 1) sebagai pengetahuan siswa mempelajari jenis-jenis karya dua dan tiga dimensi, 2) mempelajari beberapa prinsip seni rupa dan menerapkannya pada komposisi sederhana, 3) mengapresiasi karya seni rupa melalui media visual yang dipersiapkan dan dirancang guru, 4) mengeksplorasi beberapa unsur seni rupa menjadi bentuk estetik, 5) praktik menyiapkan unsur seni rupa menjadi ragam hias dengan motif, pola dan ornamen sesuai dengan daerah di lingkungan setempat.

c. Komposisi Karya Seni Rupa

Pada karya seni rupa dan desain seharusnya memiliki nilai keindahan yang pada saat pembuatannya seniman, desainer atau pekriya mempertimbangkan tata nilai seni. Pertimbangan Ilmu tata seni dimaksudkan agar karya seni yang dibuat memiliki komposisi yang bagus atau memiliki nilai keindahan. Karena itu di dalam kegiatan berkreasi

karya seni rupa dua dan tiga dimensi guru perlu menyiapkan rancangan pembelajaran yang mempelajari cara membuat komposisi. Komposisi terdiri dari *unsur-unsur* seni rupa berupa titik, garis, bidang, volume, ruang, warna dan tekstur yang disusun atau ditata menggunakan *tata rupa* yang disebut *prinsip seni rupa*.

d. Unsur-unsur Rupa

Titik, sebagai bentuk awal dari adanya bentuk visual. Titik memiliki potensi untuk membuat garis dan menentukan posisi sebagai tanda sentral pada bidang.

Garis, memiliki jenis garis (lurus, lengkung dan patah), kualitas garis (tebal, sedang dan tipis), sifat garis atau ekspresi garis dapat memberi kesan karakter garis dan arah garis (horisontal, vertikal dan diagonal).

Bentuk, terdiri dari bentuk organik, an-organik, geometris, transformasi bentuk (dimensional, subtraktif, aditif), dan adanya deformasi bentuk.\

Warna, secara teoretis warna terdiri dari *Skema Warna* yaitu menjelaskan jenis warna (*Hue*) berupa warna primer, warna skunder dan warna tersier. Selain itu teori warna menjelaskan tentang *Skala Warna (intensitas/value)*, *value (tint, tone, shade)*, dan intensitas (monokromatik/polikromatik).

Tekstur, merupakan sifat pandang dan sifat raba pada permukaan benda. Untuk mengenali dan merasakan tekstur terdapat Jenis tekstur, Kualitas tekstur, Bahan tekstur dan Corak tekstur.

e. Prinsip Seni Rupa

Prinsip seni rupa sebagai cara-cara menata unsur-unsur rupa terdiri dari kesatuan, keseimbangan, irama, proporsi dan fokus sehingga karya seni rupa mencapai keserasian. Keserasian dapat dicapai bila komposisi tampak sederhana, penataan tidak berlebihan atau tampak tidak kurang. Dalam keserasian unsur-unsur rupa dijadikan komposisi yang saling mendukung dan kompak.

Kesatuan, adalah prinsip yang digunakan untuk mencapai komposisi yang bagus dan serasi, dimana unsur-unsur yang ditata harus tampak utuh, serasi dan kompak. Yaitu dalam komposisi terdapat unsur rupa yang sama atau berbeda, tetapi unsur-unsur itu disatupadukan dengan penuh pertimbangan tata rupa, sehingga komposisi menjadi satu kesatuan yang enak untuk dipandang.

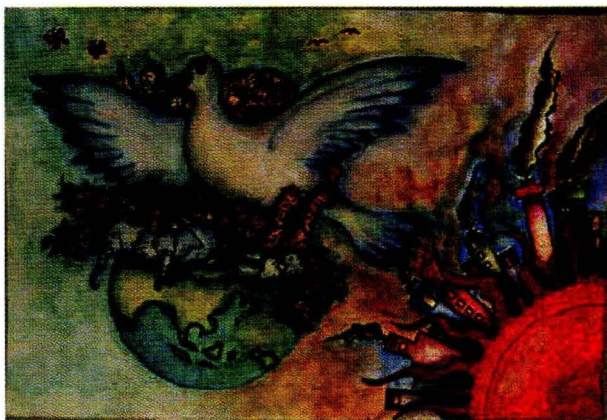
Keseimbangan, merupakan usaha untuk mencapai ketenangan rasa dengan adanya keserasian antara bagian kiri dengan bagian kanan, keserasian antara bagian atas dengan bagian bawah. Keseimbangan terdiri dari keseimbangan *simetris* dan keseimbangan *asimetris*. Kedua keseimbangan ini didapat dengan cara mempertimbangkan bobot sama berat antara bagian satu dan bagian lainnya, sehingga tidak terjadi kekosongan atau kelebihan yang menonjol dari kumpulan unsur (massa) yang ditata.

Irama, adalah suatu aturan dalam penyusunan unsur dengan melakukan pengulangan unsur-unsur rupa. Susunan unsur rupa yang berirama dapat bersifat statis atau dinamis. Susunan irama dilakukan secara sistematis

pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran. Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Gerlach dan Ely (1980: 244) yang diikuti oleh Wina menyatakan “*A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude.*” Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, slide, bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, atau untuk menambah keterampilan.

Selain pengertian di atas, ada juga yang berpendapat bahwa media pengajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantarkan pesan seperti *overhead projector*, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disajikan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya.

itu kemampuan menuangkan ide, pikiran dan ekspresi akan lebih lancar jika seseorang memiliki keahlian atau pengetahuan dan keterampilan menyusun elemen bentuk pada bidang karya akan tercipta penyusunan komposisi yang harmonis. Setelah memahami cara-cara penyusunan komposisi, anak akan terampil saat berkarya seni rupa yakni memiliki kemampuan menggabungkan unsur-unsur sebagai kelancaran menuangkan gagasan yang kreatif seperti halnya lukisan anak di bawah ini.



Gbr. 4.4. Gambar Anak hasil lomba menggambar poster.

(Sumber: Dokumentasi Pusat Kebudayaan Jepang, Jakarta , foto Eddy Fauzi, 2009)

b. Ragam Hias

Ragam hias merupakan seni hias yang dibuat dalam bentuk gambar hiasan yang merupakan stilasi dari bentuk flora (*vegetal*), fauna (*animal*) dan bentuk manusia (*figural*), serta bentuk geometris yang menjadi ornamen.

Gambar ragam hias dapat diterapkan pada benda seni yang terbuat dari kayu, bambu, kulit atau logam.



Gambar 4.5. Ornament

(Sumber: Repro Eddy Fauzi E, *Indonesische Siermotieven*, 1949)

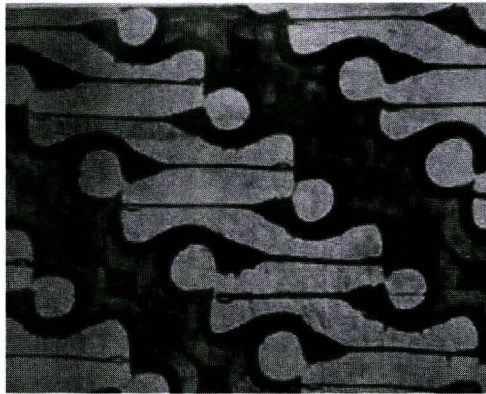
Penerapan Ragam Hias pada Karya Seni Rupa dilakukan dengan tahap-tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Sehingga proses berkarya secara sistematis perlu dipahami oleh guru. Pemahaman sistematis pembuatan karya seni dapat membantu memudahkan guru saat mengajar. Praktik belajar membuat dan menerapkan ragam hias pada karya seni rupa seperti pada bahan tekstil, bahan kayu atau bahan kriya lainnya tidak luput dari mempelajari kesenian dan kebudayaan Indonesia yang kaya akan nilai-nilai tradisional yang bermutu tinggi.

Nilai tradisional yang dikenal dekat dengan masyarakat Indonesia adalah seni kriya yang di dalam perkembangannya masuk wilayah garapan pendidikan seni rupa. Sebagai keterampilan kerajinan, prakarya yang mengangkat muatan seni rupa lokal. Pembelajaran kriya

di sekolah menengah tidak secara langsung diberikan konsep dan materi pelajaran sebagaimana disiplin bidang kriya. Karena itu sebagai pengembangan pengetahuan dan kemampuan dasar kriya, di sekolah disajikan dengan istilah prakarya atau kerajinan tangan, atau keterampilan kerajinan tangan. Seni kriya dalam konsep prakarya (kerajinan) terbentuk menjadi kegiatan yang sesuai tingkat kemampuan siswa berupa konsep mengapresiasi dan berkreasi membuat benda kerajinan dengan teknik celup ikat dan atau teknik batik.

Pengertian kriya secara harfiah berarti kerajinan atau dalam bahasa Inggris disebut *craft*. Seni kriya adalah cabang seni rupa yang sangat memerlukan keahlian kekriyaan (*craftmanship*) yang tinggi seperti ukir, keramik, anyam dan lain sebagainya. (Mikke: 66). Pada seni kriya hampir seluruh karya terdiri dari benda pakai sekaligus sebagai benda hias. Karena itu karya seni kriya banyak mengandung ragam hias. Bila dianalisis ragam hias terbentuk dari adanya motif yang menjadi pola, pola disusun menjadi ornamen dan ornamen disusun lengkap menjadi ragam hias. **Motif** dan pola: corak; ragam; seperti pada batik motif parang rusak, atau pola kawung dimana motif hias corak hiasan pada kain, bagian rumah, dan sebagainya. **Pola** dalam bahasa Inggris adalah *pattern*, ialah penyebaran garis dan warna dalam bentuk ulangan tertentu. Pengertian pola menjadi kompleks antara lain dihubungkan dengan pengertian simetris. Dalam hal ini desain tidak hanya diulang menurut urutan paralel, melainkan dibalik sehingga berhadap-hadapan. (Mikke, 2002: 89).

Pola kawung sangat dikenal sebagai motif batik. Pola Kawung adalah sejenis biji atau buah aren, yang kemudian menjadi salah satu jenis pola hias dalam seni batik. Pola ini berbentuk lingkaran berjejer sehingga bagian yang satu menutup bagian yang lain. Pola hias kawung terdapat pada pusat-pusat batik seperti Banyumas, Cirebon, Tasikmalaya dan sebagainya (Mikke, 2002: 62)



Gambar 4.6. Ragam hias pada Batik

(Sumber: Repro Eddy Fauzi E, *Indonesische Siernotieven*, 1949)

Ornamen merupakan hiasan yang dibuat (dengan digambar, dipahat maupun dicetak). Untuk mendukung meningkatnya kualitas dan nilai pada suatu benda atau karya seni. Ornamen sering kali dihubungkan dengan berbagai corak dan ragam hias yang ada. Vinigi L. Grottanelli dalam *Encyclopedia of World Art*, (1965). Menyebut ornamen sebagai motif-motif dan tema-tema yang dipakai pada benda-benda seni, bangunan-bangunan atau permukaan

apa saja tetapi tidak memiliki manfaat struktural dan guna pakai dalam arti semua pengerjaan itu hanya dipakai untuk hiasan semata. (Mikke, 2002: 82).

Bila diamati ragam hias memiliki struktur dan sistematika bentuk berupa komposisi dari hasil formulasi bagian demi bagian sebagai berikut: motif *urip-uripan* sebagai bentuk awal sebagai cikal bakal atau benih ragam hias secara keseluruhan, tumbuh dengan motif batang dan digabung dengan motif lain seperti *gelungan*, *isen*, *ulengan* (daun baru tumbuh), sehingga menjadi komposisi dengan konstruksi benih, batang, daun baru dan pucuk.

Secara visual unsur hias atau bentuk dekoratif melekat pada ragam hias. Ragam hias sebagai karya seni memiliki daya (unsur) (meng)hias yang tinggi atau dominan. Di sini tidak menampakkan adanya volume keruangan maupun perspektif. Semua dibuat secara flat atau tidak menunjukkan ketiga dimensinya. (Mikke, 2002: 30). Bentuk Ragam hias sebagai unsur dekoratif terbentuk meliputi:

- 1) Komposisi terdiri dari susunan motif, pola, dan ornamen.
- 2) Pengulangan variasi jenis ragam hias, media ragam hias, dengan teknik menggambar ragam hias yang sistematis.
- 3) Ragam hias memiliki nilai dan simbolik.
- 4) Penamaan Ragam hias tidak terlepas dari nama objek atau benda yang dibuat dengan digayakan/stilasi.

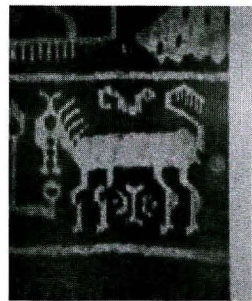
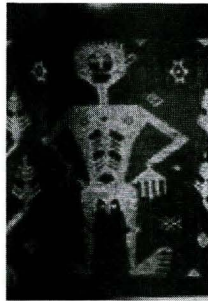
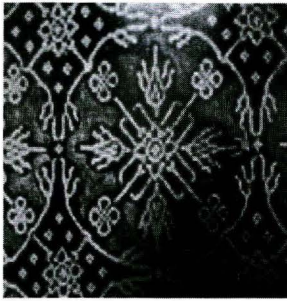
Stilasi merupakan salah satu bentuk deformasi, tetapi lazimnya dikhususkan untuk menamai perubahan bentuk

dalam ornamentik. (Mikke: 105). Sedangkan Deformasi lebih mengarah pada perubahan bentuk sangat kuat/besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau bentuk aslinya. Sehingga hal ini dapat memunculkan figur/karakter baru yang lain dari sebelumnya. (Mikke, 2002: 30).

Setiap daerah memiliki ciri khas *ragam hias daerah* pada bentuk ragam hiasnya. Perbedaan ragam hias daerah tersebut dipengaruhi oleh kondisi alam, flora dan fauna yang berada di lingkungannya, serta adanya keinginan masyarakat atau perajin untuk menghias. Maka muncullah bentuk khas motif ragam hias yang diakui sebagai ciri ragam hias daerah tertentu, dan menjadi dikenal oleh masyarakat di luar daerahnya. Dalam proses penilaian ragam hias akan ditentukan oleh bentuk motif dan penguasaan teknik, seperti perbedaan dalam; 1) Penggunaan alat dan medium, 2) Komposisi gambar ragam hias, 3) Pewarnaan, dan 4) Kerapian.

Prosedur yang harus dilakukan dalam menggambar ragam hias adalah gambar harus mengikuti bentuk pola gambar ragam hias yang ada seperti pola gambar ragam hias yang beraturan atau tidak beraturan. Menggambar ragam hias juga harus memperhatikan komposisi, proporsi, keseimbangan, dan harmonisasi.

Menggambar ragam hias flora, fauna, geometris, dan manusia memberikan pengetahuan tentang keanekaragaman budaya rupa dan kearifan lokal tentang kehidupan masyarakat penggunaanya. Keragaman bentuk ragam hias ini menunjukkan pada kita bahwa Indonesia memiliki kekayaan budaya yang tak ternilai harganya.



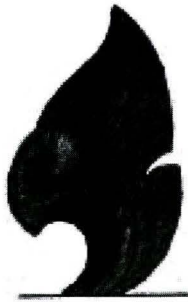
Gbr. 4.7. Motif Bunga, Motif Manusia, dan Motif Hewan
(Sumber: Repro Eddy Fauzi E, *Indonesische Siernotieven*, 1949)

Latihan 1

Dari contoh gabungan motif di atas, buatlah tiga komposisi ragam hias secara bervariasi dengan motif-motif di bawah ini. Buatlah variasi dengan memperhatikan penggabungan yang luwes, seimbang dan dilakukan pengulangan di posisi-posisi *kreatif* sesuai bentuk motif yang ada di daerah setempat. Perhatikan kerapian sambungan antara bagian-bagian motif yang pantas agar proporsi hiasan tampak bagus



Gbr. 4.8. Komposisi dari bentuk Daun dan Gelung



Gbr.4. 9 Motif daun



Gbr 4.10 Motif Pucuk

(Sumber: Repro Eddy Fauzi E, Abas Surya, 2012: 13)

Buatlah gabungan empat motif : daun, batang, daun baru dan pucuk yang Anda temui dari unsur peniruan dan stilasi flora yang ada di sekitar Anda, agar menjadi gambar ragam hias yang bagus dan simetris.

Langkah berkarya: Membuat skets dengan pensil yang lembut, agar mudah dihapus dan diperbaiki. Seperti membuat gambar fauna (hewan) menggunakan skets bentuk dasar (bagian badan, kepala dan kaki), dilanjutkan dengan garis dan bentuk detailnya. Untuk gambar lain dapat mengambil bentuk objek dari alam seperti flora di sekitar siswa. (Contoh tahap-tahap bagan gambar).

Latihan 2

- Membuat motif dan pola hias dari bentuk daun dan bunga yang distilasi dan disusun dalam pengulangan dan irama yang teratur. Carilah daun kering yang ada di sekitarmu. Tiru bentuk

dasarnya dan stilasi menjadi bentuk yang lebih teratur dan sederhana. Gabungkan dengan variasi agar menjadi tiga pola yang berbeda.

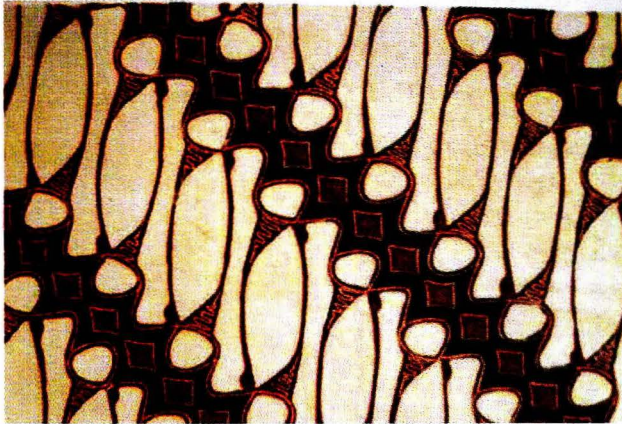
- b) Faktor-faktor apa saja yang harus diamati dan ditanyakan, di dalam membuat gambar motif sesuai karakter bentuk yang distilasi. Buatlah tahap-tahap eksplorasi dari bentuk alam (organik) menjadi bentuk hiasan dengan pengulangan irama repetitif dan alternatif.

Kegiatan menggambar ragam hias dapat memupuk sikap menghargai, menghayati, dan sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap kelestarian budaya daerah khususnya ragam hias. Bagaimana Anda menyajikan konsep-konsep tersebut pada kegiatan belajar Seni Rupa Dengan mengenalkan ragam hias dari daerah dimana Anda tinggal. Bagaimana cara atau dengan kegiatan apa saja Anda bisa lebih arif dan bijaksana dalam memelihara hubungan sosial dan lingkungan sekitar siswa.

c. Penerapan Ragam Hias pada Bahan Tekstil

Sebagai bahan sandang dan elemen estetika tekstil berkembang sesuai kebutuhan dan teknologi bahan dan alat. Teknik pembuatan tekstil; batik, tenun, sulam dan bordir. Ragam hias pada tekstil dipengaruhi oleh bentuk-bentuk alam, flora -fauna, figural dan bentuk geometris sesuai dengan teknik dan perlakuan terhadap bahan. Fungsi bahan atau kain tekstil diperlukan untuk upacara adat, busana,

elemen estetik sebagai hiasan atau lenan seperti taplak meja, sarung bantal dan lain-lain.



Gbr. 4.11. Ragam Hias pada Bahan Tekstil
(Sumber : Modul Seni Budaya, PLPG, 2012)

d. Penerapan Ragam hias pada Kayu

Penerapan ragam hias pada bahan kayu lazim terdapat pada hasil seni ukir, seni lukis kayu, seni batik kayu, dan seni hias pada kayu. Hasil ragam hias pada kayu merupakan hasil keterampilan yang berfungsi pakai dan memiliki makna dalam kehidupan sosial budaya. Teknik dan bahan berkarya pada kayu secara khusus dipilih dan berbeda dengan menerapkan ragam hias pada kain atau pada logam

langsung guru membimbing siswa menggunakan kendaraan yang sebenarnya; demikian juga memberikan pengalaman bermain gitar, mengetik, menjahit, dan lain sebagainya, atau mungkin juga pengalaman langsung untuk mempelajari objek atau bahan yang dipelajari, contohnya pengalaman langsung melihat dan mempelajari Candi Borobudur, kerbau di sawah, kapal terbang mendarat di landasan, dan lain sebagainya.

Pengalaman langsung semacam itu tentu saja merupakan proses belajar yang sangat bermanfaat, sebab dengan mengalami secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari.

Untuk memahami fungsi media, maka ada enam fungsi pokok dalam proses belajar mengajar yaitu :

- a) Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b) Penggunaan media merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media merupakan salah satu unsure yang harus dikembangkan guru.
- c) Media dalam penggunaannya integral dengan tujuan dan fungsi ini mengandung makna bahwa media harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.
- d) Penggunaan media dalam pembelajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar upaya lebih menarik perhatian siswa.

- 3) Isi sisi segi bentuk tumpak dengan bentuk-bentuk stilasi daun (motif urip-uripan).
- 4) Lengkapi dengan bentuk daaun baru secara berjejer di luar garis sudut.
- 5) Lengkapi dengan motif pucuk daun di bagian atas maupun pada motif tumpal yang mengarah lancipnya ke bawah.

Latihan 2

Buatlah gambar ragam hias seperti contoh di bawah ini. Setelah selesai warnai dan selesaikan:



Gbr. 4.13. Motif Geometris

(Sumber: Repro Eddy Fauzi E, Abas Surya, 2012: 15)

4. Media dan Sumber Belajar

1) Media

- a. Media yang digunakan dapat dipilih dari lingkungan sekitar guru dan siswa, sebagai benda model, baik berupa foto atau benda asli seperti kain batik atau ukiran ragam hias pada kayu.
- a. Media Pembelajaran buatan guru yang dirancang sesuai tuntutan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disajikan.
- b. Bahan dan alat (*hardware/software*) berupa perangkat computer dan alat-alat pendukungnya seperti VCD atau DVD instruksional yang dibuat oleh lembaga media tertentu.

2) Sumber Belajar

- a. Sumber Belajar berupa benda atau lingkungan alam di sekitar Siswa seperti batu-batuan, pohon, daun atau bunga yang berada di luar kelas atau di luar sekolah.
- b. Sumber belajar berupa lokasi atau sentra hasil kerajinan, atau lingkungan masyarakat dimana karya kerajinan dibuat oleh masyarakat setempat.
- c. Seniman, desainer dan perajin sebagai nara sumber yang dapat ditemui untuk diwawancarai, diminta mempresentasikan karya seninya, atau mendemonstrasikan cara berkarya seni atau desain.
- d. Sumber informasi dari Internet yang sekiranya dapat diakses ke dalam kelas.
- e. Museum
- f. Galeri

- g. Sanggar seni rupa
- h. Pasar seni di wilayah setempat.

5. Evaluasi

1) Lisan

- a. Apa yang Anda ketahui tentang komposisi simetris dan asimetris? Berikan contoh pada kondisi kasat mata.
- b. Apa yang harus dijelaskan kepada siswa untuk menyampaikan kompetensi pengamatan terhadap benda atau karya seni yang indah? Tunjukkan sikap Anda agar siswa tertarik untuk ikut mengamati benda seni dengan sungguh-sungguh
- c. Mengapa pada gambar benda diperlukan adanya perbedaan terang dan gelap? Jelaskanlah dari mana sumber cahaya dan bagaimana kita hidup bila tidak ada cahaya.

2) Deskripsi

- a. Bagaimana cara Anda mengajarkan tentang bentuk organis, anorganis dan geometris? Tulislah dan gambar skets contoh dari ketiga jenis bentuk di atas.
- b. Unsur rupa apa saja yang akan Anda ajarkan kepada siswa di dalam mengajarkan menggambar motif flora dan fauna? Tulislah skenario singkat langkah-langkah mengajarkan salah satu bentuk di atas.
- c. Apa yang akan Anda lakukan jika dalam pembelajaran menggambar flora dan fauna ada siswa yang menemui kesulitan untuk menggambar?

3) Unjuk Kerja

- a. Buatlah rancangan media analog untuk pembelajaran tentang

stilasi bentuk? Berikan contoh bentuk asli daun atau bunga yang digambar secara stilasi.

- b. Buatlah tabel penilaian tentang kemampuan siswa dalam menggambar motif dan pola flora atau fauna, dan tulislah aspek-aspek apa yang akan dinilai.
- c. Bagaimana cara mengajar siswa agar mereka menguasai cara menggambar dengan menunjukkan komposisi yang bagus dan proporsional.

Rangkuman

- ❖ Peningkatan Kompetensi Kebudayaan yang bertujuan memberikan pendalaman bagi guru seni budaya, membekali dengan modul Kompetensi Seni Budaya yang meliputi uraian materi: Konsep dan Pengertian seni rupa, Cabang-cabang seni rupa, Seni Rupa Sebagai Warisan Budaya dengan harapan para guru mendapatkan pengayaan pengetahuan, keterampilan dan menunjukkan sikap apresiatif terhadap pendidikan dan pembelajaran Seni Rupa.
- ❖ Melalui pemberian materi Apresiasi Seni Rupa, kegiatan ekspresi dan kegiatan Kreasi diharapkan terjadi peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan memiliki sikap apresiatif terhadap karya seni rupa yang meliputi kepekaan rasa estetika dan artistik serta meningkatnya sikap menghargai dan menghayati karya seni rupa.
- ❖ Selain memberikan materi dan latihan para guru dilengkapi dengan kegiatan belajar yang mengarah pada pemahaman tentang Kegiatan Industri Kreatif dalam kaitannya dengan Industri Kreatif Berbasis Kreativitas. Sebagaimana banyak diketahui pendidik seni rupa, bahwa seni rupa di dalamnya terdapat pembelajaran keterampilan kerajinan.
- ❖ Untuk menjadi guru seni budaya yang berhasil, cerdas dan menyenangkan, guru seni budaya *perlu memiliki kompetensi kebudayaan* dalam

kaitannya dengan pembelajaran seni rupa. Kompetensi professional menunjukkan perlunya guru menguasai bahan pembelajaran, terutama bahan pembelajaran di kelas VII yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan siswa. Pemahaman tentang bahan ajar yang akan diajarkan oleh guru terlebih dahulu dinyatakan dalam pengembangan Peta Konsep materi seni rupa. Dalam hal ini guru harus membuat persiapan-persiapan perangkat pembelajaran seni rupa yang meliputi bahan ajar, RPP, media dan sumber belajar yang relevan dan mudah dijangkau serta menarik bagi siswa.

- ❖ Pada pembelajaran Apresiasi Seni Rupa indikator pemahaman berkaitan dengan kekaguman terhadap benda seni yang diciptakan Tuhan dan karya seni yang diciptakan seniman. Untuk itu guru diharapkan menambah pengetahuannya tentang peninggalan karya seni rupa masa lalu berupa warisan budaya bangsa Indonesia, yaitu dengan mengamati, memahami dan menghayati apresiasi seni rupa, kegiatan tersebut memberikan pengalaman estetik bagi guru dan siswa untuk berempati dan menerima fakta estetik yang menyenangkan untuk diamati. Apresiasi dan empati merupakan bagian dari konteks seni rupa yang memberikan penyadaran bahwa dengan pengembangan sikap empati kepada dunia seni budaya akan menjadikan siswa dapat menghargai dan hormat kepada profesi seniman dan budayawan.
- ❖ Demikian pula dalam latihan guru dapat memahami estetika dan seni rupa yang memberikan pengalaman untuk berempati terhadap kebudayaan daerah di wilayahnya masing-masing. Pembelajaran keterampilan dilakukan dengan kegiatan berkarya secara aktif, yaitu dengan kreativitas siswa didorong untuk menciptakan suatu karya seni yang sederhana, namun orisinal dan menarik. Kegiatan ekspresi yang dilakukan dengan sungguh-sungguh akan menghasilkan karya yang unik, baru dan menarik. Untuk itu kegiatan diarahkan menjadi

aktivitas berekspresi, eksplorasi, eksperimen, kerjasama, dan ekspresif dari hasil keterampilan masing-masing siswa. Pengalaman berkarya menjadi tambahan pengalaman yang meningkatkan kualitas kompetensi kebudayaan bagi setiap siswa. Antara lain latihan praktik menggambar, menerapkan motif dan pola serta ragam hias pada bahan kain tekstil dan penerapan ragam hias flora dan fauna kepada karya kriya tersebut. Alasan utama menggambar dijadikan bahan ajar, dikarenakan konsep dasar utama dalam menciptakan karya seni rupa yaitu menggambar dan pengaturan komposisi yang serasi.

- ❖ Penerapan pola dan ragam hias pada karya seni rupa dilakukan melalui *persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi*. Hal ini sesuai dengan peran seni rupa dalam proses pendewasaan seseorang dan lingkungan masyarakatnya, yaitu merupakan proses yang melibatkan kemampuan kreativitas dalam memaknai lingkungannya serta mengekspresikannya dalam bentuk karya yang memberikan makna positif bagi perkembangan jiwa anak.
- ❖ Dengan demikian landasan teori yang mendasari telaah konsepsional meliputi sejarah seni rupa, teori seni rupa, metodologi berkarya seni rupa, desain dan kriya, apresiasi seni rupa disampaikan sesuai kebutuhan dan kemampuan daya siswa. Melalui peningkatan kompetensi kebudayaan guru seni budaya dapat mengidentifikasi dan memanfaatkan tema, media dan medium yang mengandung unsur muatan lokal dan memilih materi yang digali dari kearifan lokal. Kegiatan pengayaan secara kontekstual merupakan penghargaan yang tinggi terhadap karya-karya seni warisan budaya setempat sebagai muatan loka

C. SENI TARI

1. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran : pada sub pokok bahasan ini diharapkan guru Seni Budaya mampu melaksanakan kegiatan berkesenian tari

- 1) Mendeskripsikan gerak tari berdasarkan ruang waktu dan tenaga sesuai dengan iringan, dengan memperhatikan level gerak, pola lantai dan desain kelompok.
- 2) Mengidentifikasi gerak tari berdasarkan ruang waktu dan tenaga sesuai dengan iringan, dengan memperhatikan level gerak, pola lantai dan desain kelompok.
- 3) Melakukan eksplorasi gerak tari berdasarkan ruang waktu dan tenaga sesuai dengan iringan, dengan memperhatikan level gerak, pola lantai dan desain kelompok.
- 4) Mengasosiasikan gerak tari berdasarkan ruang waktu dan tenaga, sesuai dengan iringan, dengan memperhatikan level gerak, pola lantai dan desain kelompok, dan dengan budaya masyarakat pendukungnya
- 5) Mendeskripsikan pertunjukan tari sesuai dengan iringan, tata rias busana dan tata pentas .
- 6) Melakukan latihan tari berdasarkan hasil eksplorasi gerak tari tradisi sesuai dengan iringan, tata rias busana dan tata pentas.
- 7) Menampilkan hasil kegiatan dalam bentuk pertunjukan tari sederhana.

2. URAIAN MATERI SENI TARI

AJAR 1. GERAK SEBAGAI UNSUR DASAR TARI

Seperti telah kita ketahui bersama bahwa elemen dasar dari tari adalah gerak, namun demikian tidak semua gerak yang dilakukan oleh manusia dikategorikan dalam gerak tari. Yang paling sederhana adalah definisi tari yang dikemukakan oleh Curt Sachs yang mengatakan bahwa tari adalah gerak yang ritmis. Sedangkan Soedarsono mendefinisikan tari adalah ekspresi jiwa manusia yang diungkapkan melalui gerak yang ritmis dan indah (Soedarsono, 1992). Seorang pakar seni tari tari klasik gaya Yogyakarta yaitu Soerjadinengrat mengemukakan bahwa tari adalah gerak-gerak dari seluruh anggota tubuh yang selaras dengan bunyi musik, diatur oleh irama yang sesuai dengan maksud dan tujuan tari (Jazuli, 1994). Beberapa pendapat tentang elemen dasar tari tersebut diperkaya oleh pendapat oleh Alma Hawkins yang mengatakan bahwa tari adalah ekspresi perasaan manusia yang diubah oleh imajinasi dan diberi bentuk oleh media gerak sehingga menjadi bentuk gerak simbolis sebagai ungkapan si penciptanya. (Hawkins. 1990).

a. Gerak Tubuh dan Anggota Badan

Gerakan manusia berdasarkan fungsinya dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu bekerja, bermain dan berkesenian. (Amir Rochiatmo, 1986). Gerak bekerja merupakan gerak yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan dasar hidupnya, sebagai contoh misalnya gerak menanam padi, memetik buah, mencuci, memulung, dan sebagainya. Gerak bermain, yaitu gerak yang dilakukan untuk kepentingan mempraktekkan ketrampilan-ketrampilan gerak sehari-hari yang didalamnya sering dipandang kurang berfaedah. Di dalam gerak bermain, jika melibatkan orang lain, fungsinya untuk menguatkan kesenangan bagi pelakuknya. Gerak berkesenian, gerak yang dilakukan

untuk mengungkapkan pengalaman batin dan perasaan seseorang dengan harapan untuk mendapatkan tanggapan orang lain.

b. Struktur Tari

Jika kita melihat seseorang sedang melakukan kegiatan menyang kita saksikan adalah rangkaian gerak yang tersusun menjadi suatu bentuk tarian yang menyatu. Gerak dalam tari terangkai dari sikap yang kemudian menjadi motif gerak, selanjutnya rangkaian frase-frase gerak yang tersusun menjadi motif gerak, sehingga akhirnya menjadi kalimat gerak.

Struktur gerak dalam tari meliputi beberapa aspek, antara lain : the body (bagian spesifik dari gerak, misalnya gerak kepala, kaki, tangan, torso), space (ruang gerak, antara lain level, jarak, tingkatan gerak), time (waktu, misalnya durasi gerak), dan dynamic (kualitas dan tekstur gerak, misalnya gerak yang kuat, lemah, elastis, aksentuasi, penekanan). (Ann Hutchinson, 1989).

c. Fungsi Gerakan Dalam Tari

Jika Anda telah paham tentang gerak sebagai elemen utama dalam tari, marilah kita lihat kembali deskripsi gerak dalam tari, bahwa gerak dalam tari adalah gerak keseharian yang telah diberi sentuhan seni dan merupakan ekspresi jiwa manusia. Ada dua macam gerak si dalam tari, yaitu: 1). gerak murni (pure movement), yaitu gerak yang diciptakan hanya untuk keindahannya saja, contohnya gerak-gerak dalam tari jaipongan, gerak sabetan (dalam tari Jawa), dan sebayanya. 2). Gerak maknawi (gesture), yaitu gerak yang mengandung arti, misalnya gerak menanam padi, burung terbang, ulap-ulap (dalam tari Jawa), gerak bermain, dan sebagainya.

1) Fungsi internal

Yang dimaksud dengan fungsi internal, gerak mempunyai makna bagi diri penari. Hal ini dapat dilihat dari fungsi gerakan tubuh bagi

si penari, misalnya sebagai sarana ekspresi dalam mengungkapkan kegembiraan atau kesenangan, seperti berbagai macam tarian spontanitas pergaulan yang semata-mata sebagai partisipasi dalam kelompoknya. Bahkan ada pendapat tari dapat bermula dari cara-cara yang biasa dipakai manusia untuk mengungkapkan emosi gerak keseharian. Anak kecil bersenang-senang dengan ungkapan emosi gerak menari-nari, seseorang tiba-tiba takjub mendengar berita yang menghebohkan, dan sebagainya. Selain sebagai ungkapan kesenangan, fungsi gerakan dalam tari juga sebagai upaya terapi, yaitu sebagai sejenis penyembuhan untuk membantu dirinya agar memiliki kemampuan yang mendorong dirinya sendiri untuk mengatasi masalah di dalam kehidupannya, serta membantu seseorang untuk bereaksi dan berintegrasi dengan lingkungan sosialnya.

Gerak tari sebagai bagian dari terapi tidak ditonjolkan sebagai “seni Pertunjukan” yang dapat dinikmati atau ditonton, tetapi lebih mementingkan arti terapi atau usaha membantu penyembuhan. (Y. sumandya Hadi, 2005).

2) Fungsi eksternal

Sebagai fungsi eksternal, gerak tari dapat dikategorikan sebagai peniruan dan simbol. Gerak tari sebagai peniruan sebagai ungkapan ekspresi orang/penari terhadap lingkungannya. Sebagai contoh misalnya, dalam tari berburu dari Papua, gerakannya menirukan binatang yang akan diburu, tari Merak gerakan-gerakannya menirukan keindahan bulu dan kelincahan perilaku burung merak.

Coba perhatikan salah satu tarian yang berkembang di wilayah Anda. Perhatikan gerakannya, kemudian deskripsikan fungsi gerakan dalam tarian tersebut

d. Ruang, Waktu dan Tenaga Dalam Gerak Tari

Gerak sebagai elemen dasar dari tari di dalamnya mencakup tiga unsur yaitu ruang, waktu, dan tenaga.

1) Ruang.

Ruang diperlukan dalam melakukan gerak, demikian pula dalam melakukan gerak tari., karena gerak yang dilakukan terjadi akibat perpindahan tubuh manusia dari satu posisi ke posisi yang lain. Laban membagi ruang menjadi ruang pribadi dan ruang umum. Ruang pribadi adalah ruang yang langsung bersentuhan dengan tubuh si penari, adapun batas imajinasinya adalah batas paling jauh yang dapat dijangkau oleh tangan dan kakinya dalam keadaan di tempat, sedangkan ruang umum adalah ruangan di luar tubuh yang dapat dimasuki apabila terjadi gerak perpindahan tempat asal ke tempat lain (Laban, 1992).

- ☒ *Lihat dan amati video pembelajaran tari Tiga Serangkai, Pa'gelu, dan tari Yospan. Diskusikan dengan teman dan deskripsikan gerak tari tersebut sesuai dengan ruang gerak baik ruang pribadi dan ruang umum. Adakah perbedaannya?*
- ☒ *Lihat dan amati salah satu tarian di wilayah Anda, deskripsikan unsur ruang yang terdapat dalam tarian tersebut*

2) Waktu.

Jika seorang penari ingin menggerakkan tubuhnya dan berpindah dari suatu ruang gerak ke ruang gerak berikutnya, maka memerlukan waktu, artinya adalah sejumlah waktu diperlukan

penari untuk bergerak, dan gerak tersebut berkaitan dengan tempo gerakan, yaitu panjang pendek dan cepat lambatnya suatu gerakan, fungsi tempo dalam gerak tari untuk memberikan kesan yang dinamis sehingga membuat tarian tersebut indah dan enak untuk dinikmati. Waktu juga berkaitan dengan durasi.

Dengan demikian waktu diperlukan seseorang dalam bergerak, walaupun dalam posisi diam.

Berdasarkan elemen waktu, coba Anda amati perbedaan tempo dan durasi pada tari tradisi yang di daerah Anda dan tari Yospan serta tari Pa'gelu. Kemudian deskripsikan sesuai dengan pemahaman Anda

3) Tenaga

Tenaga sangat dibutuhkan oleh seseorang khususnya seorang penari untuk bergerak. Gerak dalam tari akan terlihat intensitas dan kualitas estesisnya apabila tenaga tersebut dikeluarkan sesuai dengan cara bagaimana tenaga itu sendiri disalurkan untuk menghasilkan gerak. Menurut Jacqueline Smith tenaga adalah yang menjadi sumber (pangkal) penghasil gerak, dia akan terus berjalan dan berhenti, sehingga akan memberikan wujud penekanan dan pengendoran tenaga selama menari (Jacqueline Smith, 1985).

Penggunaan tenaga dalam gerak tari meliputi : a). intensitas, yaitu yang berkaitan dengan kuantitas tenaga dalam bergerak, b). aksentuasi atau tekanan yang terjadi ketika gerakan dilakukan, c). kualitas yang berhubungan dengan penggunaan dan penyaluran tenaga.

Jika Anda mengamati tari Yospan dan tari Tiga serangkai, apa yang Anda ketahui tentang penggunaan tenaga yang berkaitan dengan intensitas, aksen, dan kualitas gerak, sesuai dengan masyarakat pendukung tarian tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka ruang, waktu, dan tenaga merupakan unsur yang saling terkait jika seseorang dalam bergerak, demikian pula seorang penari.

KEGIATAN BELAJAR 2. GERAK TARI SESUAI UNSUR PENDUKUNG TARI

Anda telah mempelajari dan memahami bahwa unsur utama di dalam tari adalah gerak, namun demikian untuk menikmati dan menampilkan suatu sajian tari sebagai suatu bentuk keindahan penonton tidak hanya disuguhi rangkaian gerak saja, melainkan dilengkapi dengan unsur pendukung lainnya agar penampilannya menarik bagi penonton. Unsur pendukung atau pelengkap dalam sajian tari tersebut antara lain : iringan tari (musik), tema, tata rias dan busana, tempat pentas atau panggung, properti atau perlengkapan tari, serta tata suara dan tata cahaya.

a. Iringan/musik

Musik dengan tari merupakan dua hal yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan. Musik sebagai bentuk iringan di dalam tari dibedakan menjadi dua, yaitu musik internal dan musik eksternal. Musik internal adalah bentuk musik iringan tari yang berasal dari tubuh penari, antara

lain berupa nyanyian, tepukan tangan, petikan jari, hentakan kaki. Sedangkan musik eksternal adalah musik pengiring dalam tari yang berasal benda-benda yang dipukul, ditiup, digesek, dipetik, dan sebagainya, baik benda yang berupa alat musik maupun yang bukan tergolong alat musik.

Dari pemahaman Anda tentang musik internal dan musik eksternal sebagai pengiring tari, dapatkah Anda sebutkan, tari tradisi daerah manakah yang cenderung menggunakan musik internal pada iringan tarinya?

Fungsi musik di dalam tari di dalam tari dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu, a). sebagai pengiring, yaitu musik yang ditata untuk mengiringi atau menunjang penampilan tari, sehingga kadang tidak ikut menentukan isi tariannya. Yang tergolong dalam pengiring tari antara lain : musik yang mengiringi tari Yaping (kreasi baru), Kandagan (Sunda), tari Payung (Sumatra Barat), Lenggang Nyai (Betawi), Pa' gelu (Toraja), Pendet (Bali), dan sebagainya. b). sebagai penunjang/ pemberi suasana, c). musik sebagai ilustrasi, , biasanya digunakan dalam mengiringi drama tari yang fungsinya untuk memperkuat dan menunjang suasana.

Coba amati tarian yang berkembang di daerah Anda, bagaimana fungsi musik dalam tarian tersebut, kemudian bandingkan dengan di daerah lain.

Jika Anda mengamati video tari Pagelu, apa pendapat Anda tentang musik pengiringnya, serta, yang berkaitan dengan gerak tarinya?

b. Tema.

Tema adalah pokok pikiran, gagasan atau ide dasar, yang biasanya diungkapkan dalam sebuah tarian, namun demikian ada pula tarian yang tidak mempunyai tema. Suatu tarian yang bertema jika gerak-gerak yang ditata mempunyai keterkaitan dengan tema yang ingin disampaikan oleh penari pada penonton. Yang biasa dijadikan sumber tema antara lain : pengalaman hidup, kehidupan binatang, kejadian sehari-hari, cerita rakyat, legenda, sejarah, upacara tradisional, karya sastra, permainan, dan sebagainya. Suatu tarian dikategorikan tidak bertema jika gerak yang ditata semata-mata hanya merupakan ungkapan emosional pribadi dan tidak memiliki tema, bahkan cenderung pada gerak-gerak yang eksploratif.

Cobalah Anda amati tarian di daerah Anda, tari apakah yang tergolong tari yang bertema dan tari apakah yang tergolong tari tidak bertema ?

c. Tata rias dan tata busana

Tata rias dan tata busana merupakan unsur penunjang sajian tari yang juga dianggap penting, karena fungsi tata rias adalah merubah karakter pribadi ke dalam karakter tarian yang diawakan, demikian pula dengan tata busananya. Pada awalnya busana yang dikenakan oleh penari adalah pakaian sehari-hari, pada perkembangannya, busana dalam tari dirancang berdasarkan kebutuhan penyajian tari dan sesuai dengan budaya masyarakat pendukungnya.

Anda telah melihat video tari Yospan dan tari Pagelu. Coba amati dan jelaskan keunikan dari busana yang dipakai. Jika Anda ingin membandingkan, bandingkanlah dengan busana tari di daerah Anda

d. Tata Pentas

Pada tata pentas dapat dilihat dari beberapa unsur pendukung, diantaranya:

1) Tempat Pentas

Apapun bentuknya, suatu pertunjukan selalu memerlukan ruangan guna menyelenggarakan. Ruangan tempat pertunjukan dengan sebutan pentas, dapat berupa lapangan, pendapa, halaman pura atau gedung pertunjukan yang sering disebut dengan stage, yang disebut dengan pentas tertutup.

Pertunjukan tari tradisional di lingkungan rakyat biasanya dipentaskan di lapangan terbuka, seperti bentuk pertunjukan reog Ponorogo, Jathilan, tari-tarian di daerah pedalaman Kalimantan, Sulawesi, Papua dan sebagainya. Sedangkan di kalangan istana di Jawa biasanya tari dipertunjukkan di pendapa yaitu suatu bangunan yang berbentuk joglo yang mempunyai 4 tiang penyangga atau saka guru. Pada tempat pertunjukan seperti ini biasanya penonton dapat menyaksikan pertunjukan dari berbagai arah. Sedangkan tari yang dipentaskan di gedung pertunjukan hanya dapat dilihat dari satu arah penonton saja, misalnya di aula sekolah, dan sebagainya.

2) Tata Cahaya dan Tata Suara

Jika kita menyaksikan suatu pertunjukan tari, maka unsur tata cahaya dan tata suara akan selalu dibutuhkan, karena tata cahaya merupakan salah satu pendukung sebuah tarian yang harus ada. Tata cahaya dapat berupa cahaya yang berasal dari alam, misalnya siang hari dengan memanfaatkan cahaya matahari seperti yang sering kita lihat pada tari-tari kerakyatan yang ditarikan di siang hari, pertunjukkan Sendratari Ramayana di Prambanan yang memanfaatkan cahaya bulan purnama sebagai pendukung suasana pertunjukan. Tata cahaya juga dapat dihasilkan dari alat baik yang tradisional seperti obor, api unggun dan sebagainya, maupun modern yaitu dari cahaya lampu listrik. Sedangkan tata suara adalah pendukung pertunjukan yang berfungsi untuk membantu memperbesar suara musik iringan tari.

KEGIATAN BELAJAR 3. MELAKUKAN GERAK TARI BERDASARKAN LEVEL DAN POLA LANTAI

Gerak tari dapat dilakukan dengan memperhatikan level dan pola lantai, hal ini bertujuan agar gerak tari yang dilakukan memiliki keindahan dan dapat mendukung tema tari.

a. Level Garak Tari

Dalam gerak tari level adalah tinggi rendahnya penari dalam melakukan gerakan. Level dalam gerak tari dibedakan menjadi

tiga bagian, yaitu level tinggi, sedang, dan rendah. Dalam gerak tari, level tinggi menunjuk pada gerakan-gerakan yang mengarah ke garis vertical, contohnya gerak melompat, menjinjitkan kaki, tangan cenderung mengarah ke atas. Dalam tari-tari tradisional di Indonesia yang bertema perang seperti tari-tarian di Papua, gerak perang dalam tari gaya Yogyakarta, gerak srisig dalam tari Gatotkaca Gandrung dari tari klasik gaya Surakarta, tari Baris dari Bali, dan sebagainya.

Sedangkan yang tergolong dalam gerak yang berlevel sedang menunjuk pada posisi penari yang bergerak dalam posisi berdiri secara lurus di atas pentas. Level sedang ini banyak terdapat dalam tari-tari tradisional di Indonesia, misalnya Jawa, Sunda, Kalimantan, tari Melayu, dan Sebagainya. Level rendah merupakan gerak yang dilakukan oleh penarai dalam posisi yang rendah seperti merunduk, duduk, atau bahkan berguling di lantai pentas.

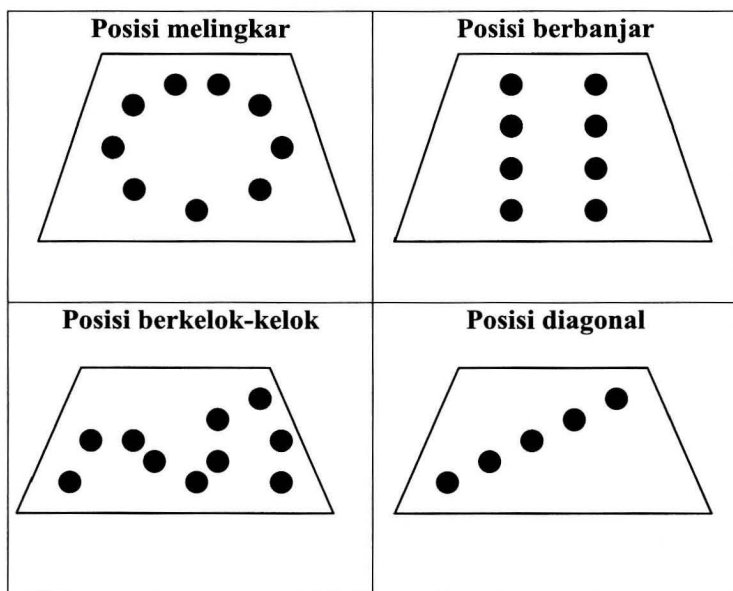
Dari tarian yang pernah Anda amati, tari apakah dan dari daerah manakah yang cenderung menggunakan level gerak yang tinggi, medium maupun rendah? Diskusikan dengan teman Anda, kemudian kaji dan deskripsikan.

b. Pola lantai dan desain kelompok

Pola lantai sering disebut juga dengan desain lantai, yaitu garis dilantai yang dilalui oleh penari dan dapat dilakukan oleh penari tunggal maupun penari kelompok. Pola lantai dapat berupa garis lurus dan garis lengkung. Jika dilakukan dalam tari tunggal pola lantai adalah garis dilantai yang dilalui penari di pentas, di sini penari diharapkan mampu dalam penguasaan panggung. Sedangkan

pola lantai yang dilakukan oleh penari kelompok menunjuk pada penguasaan penari agar dalam pertunjukannya terlihat indah dan harmonis. Hal ini juga disebut dengan komposisi kelompok. Dalam pengetahuan komposisi tari, pola lantai terbagi menjadi 2 macam, yaitu garis lurus dan garis lengkung, yang dapat dilakukan baik oleh penari tunggal maupun penari kelompok.

Contoh Posisi garis lurus dan garis lengkung



Jika tarian tersebut ditarikan secara berkelompok, maka kita harus juga memperhatikan komposisi kelompok. Sebelum kita membicarakan masalah-masalah yang harus dipikirkan dalam menyusun komposisi kelompok yang besar, baiklah kita lihat terlebih dahulu kemungkinan-kemungkinan yang ada pada kelompok kecil, yaitu kelompok yang terdiri atas dua, tiga, atau empat orang penari.

1) Kelompok Kecil

a) Berpasangan

Komposisi berpasangan akan lebih berdaya pikat apabila tiap-tiap penarinya melakukan gerakan-gerakan yang berbeda, tetapi saling berhubungan dan saling melengkapi. Dengan kata lain sebuah tari berpasangan harus ditata sebagai satu kesatuan desain, bukan dua desain atau dua kesatuan yang berjalan bersama-sama.

Garis-garis desain keduanya harus saling menguatkan atau membentuk kontras, simetris atau asimetris. Dengan demikian tiap-tiap penari akan merupakan bagian yang vital dan menentukan terhadap keseluruhan komposisi.

b) Bertiga dan Berempat

Dengan bertambahnya jumlah penari dalam komposisi tari bertiga dan berempat, variasi pengaturan komposisi juga meningkat. Dalam komposisi bertiga dan berempat harus diperhatikan dan diusahakan agar setiap penari menjadi bagian yang berperanan dari keseluruhan komposisi. Jika dalam sebuah komposisi yang terdiri atas tiga orang penari tidak direncanakan untuk bergerak serempak, haruslah diatur agar gerakan setiap penari itu saling melengkapi.

Dengan empat orang penari misalnya, komposisi dapat diatur dengan tiga orang penari melakukan gerakan dengan posisi jongkok, sedang satu orang berjalan diantara mereka. Kemudian dua penari yang jongkok tadi berdiri, satu penari yang tadinya berdiri ikut jongkok, bergabung dengan sisa penari yang masih jongkok, begitu seterusnya.

2) Kelompok Besar

Sebuah tarian yang terdiri atas 4 orang penari memiliki empat buah pengelompokan yaitu : 4-3-1, 2-2, dan 2-1-1. Sedangkan dengan 9 penari dapat dikelompokkan menjadi : 1-8, 2-7, 4-5, 3-3-3, 1-3-5, atau 2-3-4.

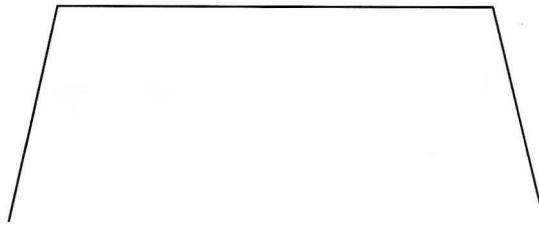
Setiap gerak atau rangkaian gerakan di dalam sebuah komposisi kelompok dapat dilakukan secara serempak, seimbang, saling berbeda, berselang-seling, dan berturutan.

a) Serempak

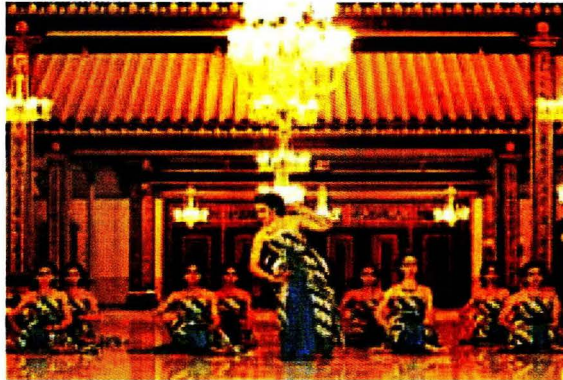
Sebuah pola gerak, yang dalam tari tunggal selalu dilakukan oleh seorang penari, pada sebuah tari kelompok dapat dilakukan oleh sejumlah oleh sejumlah penari pada saat yang bersamaan. Pelaksanaan sebuah pola gerak pada saat yang sama oleh sejumlah penari ini dikenal dengan istilah Serempak atau *unison*. Pola desain serempak merupakan pola kelompok yang paling sederhana, pengaturan pelaksanaan gerak serempak ini adalah melakukan gerakan secara bersamaan oleh semua penari.

b) Berimbang

Dalam posisi pola seimbang setiap penari atau kelompok penari tidak harus melakukan gerakan yang sama, tetapi yang menjadi tuntutan adalah keseimbangan pola penataan ruang di atas pentas.



Masing-masing melakukan pola gerak yang berbeda dengan kualitas berimbang.



Gbr. 4.14. Desain gerak berimbang

(Sumber: Dokumen Kartika M.S diadopsi dari Modul
SMP Terbuka Kemendiknas 2011)

c) Saling Berbeda/terpecah/broken

Dua kelompok penari atau lebih ada kalanya dapat muncul sebagai kelompok-kelompok yang peranannya sama penting. Dengan demikian pemilihan pola-pola gerak untuk tiap-tiap kelompok harus berbeda dan saling menopang atau menguatkan kelompok yang lain.

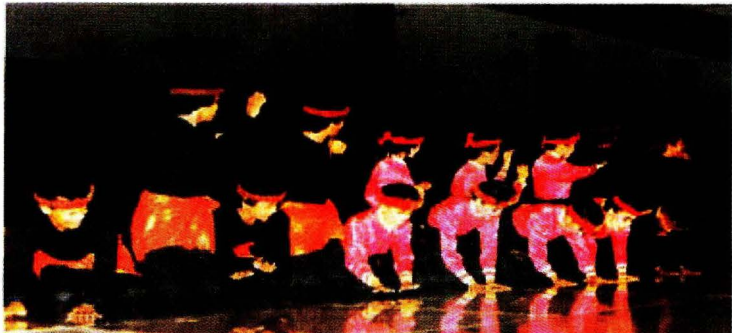


Gbr. 4.15. Desain gerak saling berbeda

(Sumber: Dokumen Kartika M.S diadopsi dari Modul SMP Terbuka
Kemendiknas 2011)

d) Berselang-seling

Gerakan berselang-seling dapat diamati jika sekelompok penari dalam pola lantai antara kelompok nomor ganjil dan genap melakukan gerakan yang berbeda secara berurutan.



Gbr. 4.16. Gerak posisi berselang-seling dalam tari Saman

(Sumber: Dokumen Kartika M.S diadopsi dari Modul SMP Terbuka
Kemendiknas 2011)

e) Berurutan atau Canon

Dari sederetan penari, penari pertama melakukan serangkaian gerakan lalu berhenti, disusul penari kedua untuk melakukan rangkaian gerakan yang sama dan berhenti, dilanjutkan dengan penari ketiga mengulangi rangkaian gerak itu dan kemudian berhenti, dan seterusnya.



Gbr. 4.17. Desain gerak Berurutan atau canon

(Sumber: Dokumen Kartika M.S diadopsi dari Modul SMP Terbuka
Kemendiknas 2011)

KEGIATAN BELAJAR 4. PROSES MENATAN, MENGEMBANGKAN DAN MEMERAGAKAN TARI

a. Keunikan Gagasan Ekspresi Tari

Pada sub-Pokok Bahasan yang kedua, Anda telah mempelajari dan mencoba untuk mengetahui, mendeskripsikan serta melakukan pengembangan gerak tradisi berdasarkan unsur ruang waktu dan tenaga, gerak bsesuai dengan iringan, serta gerak berdasarkan level dan pola lantai. Maka pada kegiatan yang ke empat ini diharapkan Anda mampu untuk mempresentasikan hasil kegiatan pada pokok bahasan sebelumnya. Namun sebelumnya marilah kita pelajari unsur-unsur pendukung dalam membuat karya tari serta teknik menyusun karya tari.

Mengekspresikan dan mengkreasikan suatu bentuk tari akan sangat bergantung pada karakteristik dan kemampuan seseorang. Sebagai bentuk pembelajaran di sekolah umum, terutama di Sekolah Menengah Pertama kegiatan ini lebih pada mengolah gerak sebagai hasil kreatifitas peserta didik dengan mempertimbangkan aspek bakat, lingkungan maupun guru sebagai fasilitator dan sumber belajar. Dalam mengkreasikan tari tradisi, hendaklah kita melihat beberapa hal yang harus diperhatikan, antara lain walaupun pengembangan geraknya sudah diwarnai oleh unsur-unsur gerak modern, dan gerakan-gerakan yang sedang diminati oleh anak-anak kita, kita harus meningkatkan siswa pada kaidah-kaidah ketimuran, karena pembelajaran tari ini juga berfungsi sebagai pembinaan karakter.

Dalam kegiatan ini unsur tradisi menjadi dasar pijakannya. Tari tradisi adalah tari yang lahir, tumbuh dan berkembang dalam suatu masyarakat yang kemudian diturunkan atau diwariskan secara terus

menerus dari generasi ke generasi, dan tarian tersebut sampai sekarang masih sesuai dan diakui oleh masyarakat pendukungnya. Segala bentuk tari tradisi dapat merupakan sumber dan sebagai bahan untuk dipikirkan, diolah, dan dikembangkan, sehingga menghasilkan bentuk tradisi baru.

1) Menyusun Karya Tari

Dalam kegiatan ini Anda akan dipandu dalam proses penciptaan tari, yang tidak hanya menitikberatkan pada aspek menemukan gerak dan merangkai gerak menjadi suatu tarian, namun lebih pada bagaimana proses melalui eksplorasi, improvisasi dan forming menjadi satu kesatuan proses.

a) Eksplorasi

Eksplorasi merupakan langkah awal yang sangat berguna sebagai pengalaman dalam menata tari, jika Anda melakukan kegiatan eksplorasi artinya Anda berpikir, berimajinasi dan merasakan serta merespon suatu obyek untuk dijadikan bahan dalam karya tari jika Anda ingin menata sebuah tarian. Dalam kegiatan eksplorasi, agar lebih dapat menggali dan mengembangkan imajinasi, cobalah menggunakan rangsang untuk melatih rasa estesisnya. Menurut metode konstruksi 1 yang dikembangkan oleh Jaqualine Smith, rangsang dalam eksplorasi dapat melalui rangsang lihat, rangsang dengar, rangsang gagasan, rangsang kinestetik, rangsang peraba. Eksplorasi dapat dilakukan melalui : a). Lingkungan alam sekitar kita baik benda hidup maupun benda mati. B). binatang, kita dapat mengamati bentuk tubuh, maupun tingkah laku binatang, baik binatang yang hidup di air, di darat, maupun di udara. C). buku cerita, dapat dari cerita rakyat, legenda, karya sastra dan sebagainya.

Cobalah Anda bersama teman Anda melakukan kegiatan eksplorasi melalui rangsang audio dan rangsang audio dan rangsang kinestetik, dengan melihat dan salah satu tari yang berkembang di daerah Anda, pilih salah satu motif gerak yang Anda anggap menarik. Lakukanlah eksplorasi gerak dengan mendengarkan musik tradisi daerah tersebut. Temukan kemungkinan-kemungkinan gerak yang bisa dikembangkan

b). Improvisasi

Improvisasi merupakan aktivitas gerak yang ditandai oleh gerak-gerak spontanitas. Adapun tujuan dari improvisasi adalah meningkatkan dan memotivasi dan memberikan pengalaman beraktivitas. Di samping itu improvisasi juga dapat mengembangkan pengalaman-pengalaman eksplorasi dan respon imajinasi dan akhirnya dapat menemukan gerak. Improvisasi dapat dilakukan secara bertahap, dimulai dengan gerak-gerak yang sederhana, kemudian dikembangkan berpindah tempat, selanjutnya mulailah dengan mendengarkan musik, kemudian merespon musik tersebut dengan cara mengisinya dengan gerak-gerak spontan. Jika memungkinkan cobalah dengan menggunakan alat atau property tari.

Dengan mendengarkan musik dan menggunakan alat/property, lakukanlah kegiatan improvisasi gerak temukanlah kemungkinan-kemungkinan gerak yang lebih bervariasi, menarik dan atraktif.

c) Forming atau pembentukan

Forming atau pembentukan artinya adalah kemampuan dalam merangkai gerak tari ke dalam satu komposisi tari. Dari kegiatan improvisasi akan menghasilkan berbendaharaan gerak, maka dalam kegiatan forming ini segeralah lakukan pemilihan gerak yang sesuai dengan ide. Dalam tahapan ini kemudian dipadukan dengan unsur-unsur yang terkait dengan unsur pendukung tari lainnya. Dalam kegiatan improvisasi telah menghasilkan perbendaharaan gerak, pada tahap forming gerak-gerak tersebut dievaluasi dan di seleksi dan disesuaikan dengan ide yang kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan.

Lakukanlah pemilihan dan pembentukan gerak sesuai dengan proses kegiatan eksplorasi dan improvisasi sebagai hasil kreativitas Anda dalam mengembangkan gerak tari tradisi yang Anda pilih dan sesuai dengan wilayah budaya Anda, sebagai awal dari penataan sebuah tarian.

2) Menyiapkan unsur pendukung tari.

Telah disebutkan pada sub pokok bahasan sebelumnya, bahwa unsur pendukung pertunjukan tari antara lain : musik iringan tari, tema, tata rias dan busana, tata panggung dan property. Coba Anda lihat kembali uraian materi yang ada pada sub-pokok bahasan sebelumnya, dan cobalah untuk mencocokkan dengan tarian yang Anda buat.

Pada penyajian tari yang paling utama dalam adalah musik sebagai pengiringnya, musik dalam tari hendaknya ikut mendukung suasana dan karakter gerak sesuai dengan tradisi

masyarakatnya, kemudian tentukan hendak menggunakan alat musik apa serta kemungkinan lainnya misalnya dengan mengedit musik yang sesuai.

Jika Anda telah memahami tentang unsur pendukung dalam sajian tari, maka pada saat Anda merancang tata busana dalam tari hendaknya memperhatikan kaidah-kaidah dalam penggunaan busana, yaitu : Busana tari hendaknya memperhatikan :

- Enak dipakai dan sedap dilihat
- Sesuai dengan tema
- Tidak mengganggu gerak tari
- Keharmonisan dalam memadukan warna

Sedangkan fungsi tata rias adalah : Mendukung tema atau isi tarian, dan untuk memperjelas peranan dalam suatu sajian tari.

3. PETUNJUK PEMBELAJARAN

c. Kompetensi Guru Seni Tari

Mata pelajaran seni budaya memiliki muatan pembelajaran tentang *konsepsi*, *apresiasi* dan *kreasi* yang berorientasi pada tiga pendekatan, yaitu pendekatan multidimensional, multiligual dan pendekatan multikultural. Kompetensi Guru mata pelajaran Seni Budaya pada SMP diharapkan mampu :

- 1) Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan (mencakup materi yang bersifat konsepsi, apresiasi, dan kreasi/rekreasi) yang mendukung pelaksanaan pembelajaran seni budaya (seni rupa, musik, tari, teater) dan keterampilan.

- 2) Menganalisis materi, struktur, konsep, dan pola pikir ilmu-ilmu yang relevan dengan pembelajaran Seni Budaya.

Dengan demikian kurikulum seni budaya mengharapkan terjadinya pengembangan karakter peserta didik agar menjadi manusia yang humanistik dan memahami seni budaya melalui olah cipta, rasa, dan karsa. Melalui pembelajaran seni budaya peserta didik diharapkan dapat memahami seni yang berbasis budaya, melalui kegiatan *estetika* yang terdiri dari tujuan:

- 1) Memahami konsep dan pentingnya budaya.
- 2) Menampilkan sikap apresiatif terhadap seni budaya.
- 3) Menampilkan kreativitas melalui seni budaya
- 4) Meningkatkan peran serta seni budaya pada tingkat lokal, regional dan global
- 5) Mengolah dan mengembangkan rasa humanistik.

Melalui pendidikan seni budaya diharapkan terjadi pengembangan karakter peserta didik agar menjadi manusia yang humanistik dan memahami seni budaya.

b. Bahan pembelajaran

Bahan pembelajaran seni tari pada kelas VII menitikberatkan pada pemahaman guru tentang gerak tari yang mencakup ruang, waktu, dan tenaga, sehingga pada saat melakukan kegiatan apresiasi yang akhirnya memberikan suatu penilaian terhadap suatu bentuk tari yang diamati siswa dapat menerangkan dalam bentuk lisan dan tulisan yang dapat dipertanggungjawabkan secara konseptual dan dapat menilai secara objektif. Untuk itu kompetensi yang harus dimiliki guru kaitannya dengan konsep apresiasi seni tari adalah sebagai berikut:

Mengekspresi karya seni tari dibutuhkan materi tentang pengetahuan komposisi tari, walaupun dalam bentuk sederhana, kemudian diperlukan penguasaan dalam proses penggarapan dengan mengikuti kaidah-kaidah ilmu komposisi, sehingga produknya adalah satu bentuk tari, baik berupa tari tunggal/berpasangan maupun tari kelompok. Pada kegiatan ini guru berperan sebagai fasilitator dan mediator, karenatugas guru adalah mengoptimalkan kreatifitas peserta didik, khususnya pada siswa-siswa yang memiliki bakat istimewa. Untuk itu perlu diketahui langkah-langkah dalam mengidentifikasi materi, pemilihan materi, pengembangan materi, dan tujuannya sesuai dengan standar kompetensi mengekspresi karya seni tari.

c. Kegiatan Pembelajaran

Pokok bahasan yang lain pada bidang studi Seni Tari adalah kegiatan mengapresiasi dan mengekspresikan tari tradisi daerah.

1. Kegiatan Apresiasi

Dalam kegiatan apresiasi jenis kegiatannya antara lain, cobalah Anda mengidentifikasi, mendeskripsikan gerak berdasarkan unsur ruang waktu dan tenaga, mengidentifikasi gerak tari berdasarkan unsur pendukung tari, antara lain, iringan, tata rias dan busana , serta fungsinya. Mengidentifikasi keunikan gerak tari tradisi serta kemungkinan pengembangannya.

2. Kegiatan ekspresi dan kreasi

Adapun kegiatan ekspresi dan kreasi tari ini banyak macamnya diantaranya mengeksplorasi bentuk-bentuk tari yang dipelajari, mempergakan sampai pada mementaskan atau mempergelarkan. Pada kegiatan ekspresi tentu saja mempunyai hasil atau produk yang dipentaskan sebagai hasil kreatifitas peserta didik dalam mengolah gerak, untuk itu peserta didik juga harus mampu

mengkreasikan beberapa bentuk tari yang telah dipelajari sehingga membentuk tari baru sebagai hasil kreatifitas

Pada kegiatan ekspresi dan kreasi, kegiatan diawali dengan hal yang paling sederhana, yaitu dengan mengidentifikasi gerak tari tradisi di daerah, kemudian

Lakukanlah kegiatan eksplorasi gerak mulai yang sederhana, yaitu gerak tari berdasarkan unsur ruang, waktu, dan tenaga, selanjutnya melakukan eksplorasi gerak dengan menggunakan iringan musik. Kegiatan ini akan lebih mudah dan menarik jika dilakukan bersama dalam kelompok, karena kegiatan berikutnya adalah bagaimana bergerak dengan memanfaatkan level gerak serta pola komposisi kelompok.

Hasil akhir dari kegiatan ekspresi dan kreasi pada pembelajaran tari adalah menampilkan satu bentuk tari sederhana yang merupakan pengembangan dari tari tradisi yang telah ada . untuk sampai pada penampilan haruslah melalui kegiatan eksplorasi, improvisasi hingga forming, serta memadukan dengan musik iringan, tata rias dan busana serta unsur pendukung lainnya

4. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Indonesia Menari : Tari Pa'gelu, PUSTEKOM, Departemen Pendidikan Nasional, 2009
2. Indonesia Menari : Tari Tiga Serangkai, PUSTEKOM, Departemen Pendidikan Nasional, 2009
3. Indonesia Menari : Tari Yospan, PUSTEKOM, Departemen Pendidikan Nasional, 2009
4. Dokumentasi tari-tarian daerah

5. Seniman/budayawan daerah setempat
6. Taman Budaya di masing-masing daerah
7. Seniman dan budayawan daerah

5. EVALUASI

a. Apresiasi :

Coba Anda amati dan pahami salah satu motif gerak tari yang berkembang di daerah Anda, kemudian deskripsikan gerak tari tersebut berdasarkan unsur ruang, waktu dan tenaga.

Motif gerak	Iringan	Level gerak	Pola Lantai
Motif gerak 1 (deskripsikan)			
Motif gerak 2 (deskripsikan)			
Motif gerak 3 (deskripsikan)			

b. Ekspresi dan Kreasi

1. Pilihlah salah satu bentuk tari tradisi dari tayangan video pembelajaran, kemudian lakukanlah eksplorasi, dan improvisasi gerak bersama teman-teman Anda berdasarkan unsur ruang, waktu, dan tenaga. kemudian lakukanlah eksplorasi, dan

improvisasi gerak bersama teman-teman Anda berdasarkan unsur ruang, waktu, dan tenaga, sesuai dengan music pengiringnya.

2. lakukanlah eksplorasi, dan improvisasi gerak bersama teman-teman Anda berdasarkan level dan pola lantai, sesuai dengan geraknya
3. Buatlah pengembangan gerak sesuai dengan kreatifitas Anda bersama teman-teman Anda gerak tari tradisi yang telah Anda pilih sesuai, dan kemudian buatlah satu gerak
4. Rangkaikan frase-frase gerak menjadi satu rangkaian gerak sebagai motif gerak, dan rangkaikan pula motif gerak.
5. Lakukanlah latihan bersama teman Anda, melalui kreativitas dalam melakukan gerak kelompok menggunakan desain kelompok serta desain lantai kelompok. Tentukan bentuk music iringannya, dan buatlah music iringan tari sesuai dengan karakter gerak dan budayanya.
6. Rancang tata rias dan busananya sesuai dengan tema yang Anda pilih. Selanjutnya matangkan seluruh kegiatan dan tampilkan semaksimal mungkin sebagai suatu bentuk pertunjukan tari yang lengkap.

RANGKUMAN

- ❖ Unsur utama dalam tari adalah gerak. Beberapa definisi tentang tari telah dijelaskan antara lain

1. Curt Sact : tari adalah gerak yang ritmis
2. Soedarsono: mendefinisikan tari adalah ekspresi jiwa manusia yang diungkapkan melalui gerak yang ritmis dan indah.
3. Soerjibrongto mengemukakan bahwa tari adalah gerak-gerak dari seluruh anggota tubuh yang selaras dengan bunyi musik, diatur oleh irama yang sesuai dengan maksud dan tujuan tari.
4. Alma Hawkins : tari adalah ekspresi perasaan manusia yang diubah oleh imajinasi dan diberi bentuk oleh media gerak sehingga menjadi bentuk gerak simbolis sebagai ungkapan si penciptanya.

- ❖ Dalam gerak mengandung unsur :

1. Ruang : yang meliputi ruang menjadi ruang pribadi dan ruang umum.
2. Waktu : adalah sejumlah waktu diperlukan penari untuk bergerak, dan gerak tersebut berkaitan dengan tempo dan durasi
3. tenaga : dibutuhkan oleh seseorang khususnya seorang penari untuk bergerak. Penggunaan tenaga dalam gerak tari meliputi :
a). intensitas, b). aksen , c). kualitas

- ❖ Musik sebagai bentuk iringan di dalam tari dibedakan menjadi dua, yaitu musik internal dan musik eksternal. Musik internal adalah bentuk musik iringan tari yang berasal dari tubuh penari. Musik eksternal adalah musik pengiring dalam tari yang berasal dari benda yang dibunyikan.

- ❖ Fungsi musik di dalam tari di dalam tari dapat dikelompokkan

menjadi tiga, yaitu, a). sebagai pengiring, b). sebagai pemberi suasana, c). sebagai ilustrasi.

- ❖ Tema adalah pokok pikiran, gagasan atau ide dasar, yang biasanya diungkapkan dalam sebuah tarian, namun demikian ada pula tarian yang tidak mempunyai tema.
- ❖ Tata rias dan tata busana merupakan unsur penunjang sajian tari yang juga dianggap penting, karena fungsi tata rias adalah merubah karakter pribadi ke dalam karakter tarian yang dibawakan
- ❖ Level gerak tari : Dalam gerak tari level adalah tinggi rendahnya penari dalam melakukan gerakan. Level dalam gerak tari dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu level tinggi, sedang, dan rendah.
 - 1) Level tinggi menunjuk pada gerakan-gerakan yang mengarah ke garis vertikal, contohnya gerak melompat, menjinjitkan kaki, tangan cenderung mengarah ke atas.
 - 2) Level sedang menunjuk pada posisi penari yang bergerak dalam posisi berdiri secara lurus di atas pentas.
 - 3) Level rendah merupakan gerak yang dilakukan oleh penari dalam posisi yang rendah seperti merunduk, duduk, atau bahkan berguling di lantai pentas.
- ❖ Pola Lantai : Pola lantai sering disebut juga dengan desain lantai, yaitu garis dilantai yang dilalui oleh penari dan dapat dilakukan oleh penari tunggal maupun penari kelompok. Pola lantai dapat berupa garis lurus dan garis lengkung.
- ❖ Desain kelompok :
 - 1) Kelompok Kecil
 - a. Berpasangan : Komposisi berpasangan garis desain keduanya

harus saling menguatkan atau membentuk kontras, simetris atau asimetris.

- b Bertiga dan Berempat: Dalam komposisi bertiga dan berempat harus diperhatikan dan diusahakan agar setiap penari menjadi bagian yang berperanan dari keseluruhan komposisi.
- 2) Kelompok besar : Setiap gerak atau rangkaian gerakan di dalam sebuah komposisi kelompok dapat dilakukan secara serempak, seimbang, saling berbeda, berselang-seling, dan berturutan.
- ❖ Mengekspresikan dan mengkreasikan sebagai bentuk pembelajaran di sekolah umum, terutama di Sekolah Menengah Pertama kegiatan ini lebih pada mengolah gerak sebagai hasil kreatifitas peserta didik dengan mempertimbangkan aspek bakat, lingkungan maupun guru sebagai fasilitator dan sumber belajar.
 - ❖ Menyusun karya tari , proses menata tari melalui eksplorasi, improvisasi dan forming menjadi satu kesatuan proses.

D. TEATER

1. TUJUAN PEMBELAJARAN TEATER

- a) Melalui pembelajaran teater Guru/siswa memiliki pemahaman dan pengetahuan tentang sesuatu hal yang faktual, konseptual dan prosedural baik teknologi, seni, budaya terkait dengan fenomena.
- b) Mempunyai sikap apresiatif terhadap karya seni teater.
- c) Melalui pembelajaran teater Guru/siswa memiliki sikap apresiatif dan

kreatif serta pembelajaran mengarahkan siswa pada pembentukan sikap personal dan antarpersonal yang bermuatan ilmu pengetahuan berupa nilai-nilai kelokalan yang sesuai dengan karakteristik budayanya.

d) Mengekspresikan diri melalui pembelajaran teater.

KEGIATAN BELAJAR 1. TEATER MODERN DAN TEATER TRADISIONAL INDONESIA

a. Pengertian Teater

Teater berasal dari bahasa Yunani, yakni *theatron* dari asal kata *theomai* yang berarti “takjub melihat atau memandang”. Teater juga diartikan sebagai gedung pertunjukan, auditorium. Teater berkembang dalam bangsa Yunani kuno sekitar abad ke-16 SM.

Awalnya teater adalah bentuk upacara keagamaan pemujaan terhadap Dewa Anggur bernama Dionysus yang dipertontonkan secara umum disuatu tempat yang disebut *theatron*; bangunan khusus tanpa atap yang dibangun di lereng-lereng dan dibuat berundak.

Dari pengertian di atas dapat juga diambil pengertian bahwa teater secara sempit dapat diartikan sebagai bentuk cerita berdialog yang mengisahkan kehidupan manusia baik fiktif maupun nyata serta dapat dipentaskan diatas panggung pertunjukan. Sedangkan secara luas teater luas dapat diartikan yakni segala bentuk seni pertunjukkan yang dipertunjukkan kepada khalayak ramai diatas pentas.

b. Teater di Indonesia

Teater di Indonesia ada sejak kepercayaan agama asli suku bangsa yang hidup dan berkembang diseantero nusantara ini. Teater di Indonesia dapat dikelompokkan menjadi dua, yakni pertama teater modern Indonesia dan kedua teater tradisional Indonesia. Teater modern Indonesia adalah teater non-tradisional, karena secara teknis pementasannya mengacu pada pola konvensional teater barat. Sedangkan teater tradisional Indonesia, awalnya berasal dari bentuk teater ritual keagamaan asli.

Teater modern Indonesia lahir sejak 1962, Roestam Effendi sebagai tonggak dimulainya teater modern di Indonesia. Berdasarkan perjalanannya teater modern Indonesia beberapa hal mengalami perubahan-perubahan yang sangat beragam. Dari awalnya teater modern Indonesia terbentuk melalui teater konvensi (aturan-aturan yang sudah baku) menjadi bentuk-bentuk eksperimental yang sangat beragam sebagai hasil cipta kreativitas pecintanya. Semangat kemunculan teater modern Indonesia memunculkan kelompok teater modern diantaranya: teater Populer, Bengkel Teater, Teater Kecil, Teater Koma, Studiklub Teater Bandung, Actors Unlimited, Teater Payung Hitam, Teater Gandrik dan Teater Garasi.

Teater tradisional Indonesia merupakan teater yang terbentuk dari hasil kreativitas kebersamaan suku-suku bangsa Indonesia yang awalnya adalah sastra lisan. Sastra lisan yang berupa pantun, syair, mantra, legenda, dan cerita-cerita rakyat setempat diekspresikan secara spontan melalui ungkapan yang improvisatoris (Akhmad A. Kasim; dalam Teater untuk Dilakoni; 1993: 3).

Teater tradisional sebagai media ungkap masyarakatnya, berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi-informasi yang berguna bagi kehidupan masyarakatnya. Sebagai media

informasi untuk masyarakatnya, teater tradisional mengemas pertunjukannya tidak hanya menggunakan laku fisik dan dialog sebagai ungkapan ekspresinya. Tetapi lebih diperkaya lagi dengan unsur seni lainnya seperti menyanyi, dan gerak tari yang diiringi musik secara bersamaan dalam setiap babak ceritanya.

Dalam kemasan aktingnya, teater tradisional banyak memanfaatkan fisik sebagai pusat eksplorasi. Lelucon atau candaan yang bersifat fisikli banyak dihasilkan sebagai syarat untuk memuaskan penikmatnya. Sehingga peran seorang komedian atau pelawak menjadi sangat penting sebagai pengikat informasi yang akan disampaikan.

Teater tradisional secara struktur laku dramatikanya, biasanya hanya terdiri atas tiga bagian saja yakni bagian awal, tengah dan akhir. Bagian awal diisi dengan paparan cerita atau pemberitahuan bahwa cerita akan dimulai dan dipaparkan maksud serta tema yang diangkat dalam pementasannya. Bagian tengah dalam cerita teater tradisional biasanya diisi dengan adegan klimaks atau puncak permasalahan. Pada bagian akhir dalam cerita teater tradisional biasanya berisi tentang pesan moral dalam cerita tersebut tanda berakhirnya cerita.

Cerita-cerita lakonnya teater tradisional dikemas dalam bentuk sindiran, kritik (sebagai pesan moral, sebagai wakil dari suara rakyat), dan melalui lawakan disampaikan kepada tuannya (pemimpin). Selain itu, (Sumardjo: 1997: 17) teater tradisional Indonesia juga menyampaikan pesan moral keagamaan yang berasal dari sistem religi asli, zaman Hindhu Budha dan zaman masuknya agama Islam di Indonesia.

Keragaman budaya dalam bentuk teater tradisional di Indonesia, menandakan kekayaan budaya etnik nusantara yang

mampu terekspresikan melalui senimannya dalam bentuk teater daerah setempat. Menjadi suatu kebanggaan kiranya, jika dari setiap daerahnya masing-masing mampu mengekspresikannya kembali dalam ruang-ruang kreativitas sebagai dasar untuk mencipta kembali seni pertunjukkan berbasis nilai-nilai kelokalan sebagai identitasnya. Beberapa jenis teater rakyat Indonesia antara lain:

a) Pantun Sunda

Kata “pantun” dalam bahasa sunda dan jawa berarti “padi” (Sumardjo: 1997: 41). Pantun di jawa barat erat kaitannya dengan Pemujaan Dewi Padi (Nyi Pohaci Kersa Nyai, Nyi Pohaci Sang Hiyang Sri). Pantun Sunda bermuatan religi asli namun dalam perjalanan pertunjukannya tercampur dengan paham hinduistis dan islam. Hal ini nampak dalam bahan cerita zaman Galuh dan Pajajaran, terdapat doa-doa sebelum dan sesudah pertunjukkan pantun menggunakan bahasa Arab.

Pantun lebih bermakna atau berfungsi nilai religiusnya dari pada makna hiburannya. Pantun mempunyai fungsi sebagai alat pemersatu antara keluarga dengan lingkungan masyarakat sekitar. Sebagai alat upacara kelahiran, khitanan, perkawinan, kematian, ruwatan, dan nazar. (Sumardjo: 1997: 41) sebelum pembacaan pantun dimulai, tuan rumah atau yang punya hajat, harus menyediakan sesajian berupa ayam bakar, tujuh jenis kue, tujuh jenis rerujakan, tujuh jenis minuman, tujuh macam bunga, serta pedupaan lengkap dengan kemenyan. Kalau upacara ruwat, sesajian di atas masih harus ditambah dengan pucuk daun hanjuang yang diletakkan ke dalam mulut kendi yang berisi air tebu dan daun tebu, uang dalam bokor, cermin, sisir, bedak, minyak kelapa, minyak wangi, dan lain-lain (pemujaan Nyi Pohaci).

Pola pertunjukkan pantun Sunda (Sumardjo: 1997: 41) dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Pendahuluan

- a. Penyediaan sajen
- b. Membakar Kemenyan sambil mengucapkan mantra dan doa
- c. Mengumandangkan rajah pamunah (mantra pencegah) yang berisi permohonan izin kepada para leluhur dan makhluk-makhluk halus disekitar tempat tersebut untuk pergelaran pantun; bentuk rajah ini adalah doa atau mantra yang dinyanyikan dan diiringi kecapi dengan suasana magis-religius

2. Penceritaan pantun:

- a. Bagian pertama: sang pangeran mendapat panggilan suci (dewa) untuk suatu tugas: keberangkatan untuk mengembara mencari pengalaman
- b. Bagian kedua: pengujian ketabahan sang pangeran terhadap maksud-maksud baiknya berupa berbagai penderitaan, halangan, musuh-musuh, dan sebagainya
- c. Bagian terakhir: cobaan teratasi, musuh-musuh ditaklukkan, dan sang pangeran memperoleh anugerah dewata, menjadi raja (di daerah baru).

3. Penutup: rajah Pamungkas atau mantra penutup.

b) Lenong Betawi

Lenong Betawi adalah bentuk teater rakyat yang paling populer di wilayah Betawi. Lenong Betawi dalam pementasannya

sudah menggunakan konsep panggung untuk memperkuat ceritanya. Terdapat dekor dan properti berupa satu meja dan dua kursi yang diletakkan di atas panggung mendekat ke arah dekorasi panggung.

Dalam laku dramatikanya, lenong lebih menekankan pada unsur tari, nyanyian, lawakan, pencak, sebagai kekuatan pendukung ceritanya, dengan tema kehidupan orang Betawi keseharian. Tema keseharian tersebut diolah sedemikian rupa untuk menghibur penontonya sesuai dengan permintaan sohibul hajat. Lenong dapat dipertontonkan sekitar tiga (3) jam bahkan sampai semalam suntuk. Dari mulai jam 20:00-23:00 menit atau semalam suntuk dari jam 20:00-04:30 menit.

Dalam perjalanan sejarah di daerah Betawi belum pernah berdiri kerajaan-kerajaan, dan sejak abad 17 Batavia (kota Bandar) dikuasai Belanda. Perubahan terjadi, awalnya masyarakat Betawi bergantung pada kehidupan agraris. Karena faktor kedatangan Belanda, kehidupan masyarakat Betawi lebih bergantung pada bidang jasa. Oleh karena hal tersebut, maka pertunjukan lenong Betawi lebih bersifat hiburan saja.

Fungsi pertunjukkan lenong Betawi bersifat profan, hal ini terlihat dari tata cara penyajian pertunjukannya. Dalam pementasan lenong Betawi tidak terdapat unsur sesajian, mantra. Lenong Betawi dapat dipertontonkan kapan saja, tidak harus menunggu hari yang tepat untuk pementasannya. Lenong Betawi juga menjadi pengisi acara-acara seperti upacara hajatan, khitanan, tetapi antara lenong dan penyelenggara upacara hajatan ataupun khitanan adalah satu kesatuan yang terpisah. Maksudnya lenong hanya menghibur pemilik acara dan penontonya.

Identitas lenong Betawi terbentuk karena keberagaman etnis masyarakatnya, pengaruh terbesar lenong Betawi adalah kebudayaan Sunda. Pengaruh lainnya yang tak kalah besarnya adalah pengaruh budaya Cina, Bali, Jawa, Portugis, Melayu, dan Belanda menjadi satu terlebur menjadi identitas budaya dalam lenong Betawi. Peleburan budaya dalam lenong Betawi terlihat pada kostumnya terpengaruh budaya Cina, Bali, dan Jawa, kemudian nuansa musiknya yang terpengaruh budaya Sunda, Belanda, Cina, sedangkan cerita yang diangkat bertema atau berlandaskan ajaran agama Islam.

c) Sinrilli (Sulawesi Selatan)

Sinrilli menurut Sumardjo (1997: 45) bermula dipertontonkan di istana raj- raja Gowa, masuknya VOC yang mengakibatkan runtuhnya kekuasaan raja-raja Gowa mengakibatkan Sinrilli menyebar di kalangan rakyat. Sinrilli merupakan jenis teater tutur, cerita dituturkan oleh pasinrilli dengan diiringi musik instrumen *keso-keso* sebagai pembangun suasana haru, indah, dan humor.

Pertunjukkan Sinrilli dapat dilaksanakan siang ataupun malam hari setelah sholat Isya, mengisi pesanan di acara perkawinan, syukuran, pesta panen, membangun rumah dan lain-lain. Pasinrilli melagukan cerita-cerita dalam tiga golaongan: *Pertama* Sinrilli bertema kepahlawanan yakni pada cerita Sinrilli I datuk Museng, Sinrilli Toto Daeng Magasing, Sinrilli Kappala Talung Batua. *Kedua* Sinrilli bertema Keagamaan karena perkembangan agama Islam di Sulawesi Selatan, yakni pada cerita Tuan Salamaka. *Ketiga* Sinrilli bertema Percintaan yakni pada cerita Sinrilli I Jamila, Sinrilli I Manakku, Sinrilli I Made Daeng ri Makka.

d) Teater Topeng di Bali

Keunikan teater Topeng ini adalah ada seorang penari yang memainkan 15 jenis topeng dalam satu ceritanya. Dalam teater Topeng terdapat dua jenis topeng yang dimainkan yakni Topeng Pajengan dan Topeng Panca. (Sumardjo: 1997: 71) Topeng Pajengan adalah topeng yang paling tua, dan disebut Pajengan (“borongan”) karena teater ini hanya dilakukan oleh seorang penari yang memainkan 15 jenis topeng.

Topeng Sidhakarya adalah salah satu topeng Pajengan yang harus ada dalam pertunjukkan teater Topeng ini. Topeng Sidhakarya adalah simbol kesucian yang sempurna, sebagai penanda keberhasilan suatu upacara ritual. Sidhakarya digambarkan dalam bentuk gerakan, mengekspresikan wajah yang seram dengan gerak-gerik yang menakutkan. Tarian Sidhakarya ini, dalam ritualnya ditaburi uang kepeng berjumlah *gasal* yang besar kecilnya bergantung pada besar kecilnya upacara (*yadnya*). Jumlah *gasal* adalah perlambang Sang Hyang Esa.

Dalam pertunjukkan ini terdapat pula topeng Panca yang terdiri dari lima orang penari. Topeng Panca adalah pengembangan dari topeng Pajengan yang ritual, pengembangan ini adalah sebagai bentuk tambahan pertunjukkan. Teater tradisional di Bali dan hasil seni lainnya, erat kaitannya dengan kehidupan berbudaya dan beragama.

KEGIATAN BELAJAR 2. TEKNIS KEAKTORAN DAN STRUKTUR DRAMATIK

a. kting teater

Akting atau seni peran berasal dari dari kata “*to act*” berarti “beraksi”. Ketika ingin “beraksi”, aktor harus memiliki kemampuan akting yang baik agar kemampuan yang ada di dalam kedalaman jiwa manusia (aktor) tersebut dapat terekspresikan. Akting adalah bentuk ekspresi jiwa manusia yang tumbuh melalui kesadaran-kesadaran intelektual menjadi bentuk-bentuk kepribadian baru yang indah secara artistik.

Kemampuan akting seorang aktor adalah bagian dari anugerah Tuhan yang harus diolah. Menjadi seorang aktor yang baik bukan hal yang mudah. Bagaimana seorang aktor harus mampu mengkondisikan kemampuan diri melalui atraksi tubuh (fisik), kemampuan berpikir kritis (Intelektual) dan kemampuan mengolah sukma (transformasi jiwa) dengan baik. Tiga hal tersebut adalah penunjang utama untuk menjadi seorang aktor.

Akting dari seorang aktor yang baik adalah suatu bentuk gambaran keberagaman karakteristik manusia di alam semesta. Aktor dengan kualitas akting yang baik adalah bentuk rasa syukur kepada Tuhan, karena begitu banyak “tubuh” diciptakan Tuhan di dunia ini, aktor mampu memainkannya dengan baik melalui satu tubuh yang diberikan oleh Tuhan.

Beberapa hal teknik yang harus diperhatikan untuk menjadi Aktor adalah sebagai berikut:

a) Perilaku Tubuh

Seorang aktor mutlak, harus memiliki tubuh yang sehat dan kuat seperti seorang atlet. Tubuh bagi aktor teater adalah media komunikasi aktor dalam memainkan perannya di atas pentas. Seorang aktor harus dapat memaksimalkan kerja tubuhnya menuju pada kesadaran-kesadaran aspek akting yang meruang dan proporsional.

Ketika tubuh tidak dalam keadaan sehat, maka aktor tidak akan mampu memerankan perannya di atas pentas dengan baik. Menjaga kesehatan tubuh agar tetap optimal adalah sebagai ungkapan rasa syukur kepada pemberian Tuhan.

Tubuh yang *relax* adalah jalan menuju tingkatan konsentrasi yang maksimal, yang harus dimiliki oleh seorang aktor saat memerankan perannya. Pada contoh kasus misalnya; saat bermain peran, seseorang dalam keadaan perasaan yang sangat sedih. Sedangkan peran yang sedang dimainkannya adalah kebalikan dari apa yang sedang dirasakannya. Tubuh yang *relax* akan mampu mengatur kerja kesadaran aktor saat melakukan akting. Tubuh yang *relax* akan membagi konsentrasi kesadaran aktor dan membebaskannya dari beban hidup sehari-hari.

Aktor tidak boleh ketergantungan dengan *mood*, *mood* yang negatif akan sangat membuat aktor menjadi sangat tidak kreatif. Maka aktor harus dapat mengkondisikan tubuh yang *relax* serta menjaga *mood* agar tetap positif untuk menembus dunia akting tanpa batas. Seorang aktor harus mampu membuka pintu *relax*-nya melalui dua cara: Terapi pertama secara fisik dengan melakukan pemanasan tubuh (*warming up*) secara sederhana bertujuan untuk melenturkan bagian-bagian tubuh yang tegang. Terapi kedua secara psikis dengan melepas semua beban yang kita miliki menuju kepasrahan keagungan-Nya (terapis psikis).

Dua terapi fisik dan psikis tersebut adalah dua cara yang paling sederhana untuk dilakukan aktor sebelum memainkan perannya. Terapi ini dilakukan aktor untuk mencapai titik kesiapan secara fisik dan psikis, agar siap menghadapi peran tokoh yang akan dimainkannya dan menghadapi peran tokoh-tokoh lainnya.

Tahapan selanjutnya setelah tubuh *relax* dapat juga dilanjutkan menuju elastisitas tubuh secara maksimal. Melakukan gerakan-gerakan yang meregangkan persendian tubuh dan melakukan gerakan lari (kecil) mengelilingi lapangan kecil atau ruangan. Melakukan gerakan tersebut bertujuan untuk menjaga stamina ataupun kondisi tubuh dalam keadaan “*on*”, melancarkan peredaran darah di dalam tubuh dan menjadikan tubuh siap untuk menerima gerakan-gerakan yang lebih berat.

Selain membuat tubuh menjadi sehat, olah tubuh juga mengeksplorasi gerakan-gerakan dari dunia sekitar baik yang berasal dari tumbuh-tumbuhan maupun yang berasal dari hewan. Eksplorasi gerak ini akan menambah kekayaan calon aktor. Alam semesta ini menjadi inspirasi bagi para aktor saat mengolah tubuhnya. Dalam pelajaran olah tubuh aktor (siswa) menempatkan alam sebagai media eksplorasi bentuk-bentuk artistik.

b) Perilaku Rohani

Proses penjiwaan peran seorang aktor adalah proses transformasi jiwa pada tokoh peran yang ada di dalam naskah drama. Proses memberikan jiwa oleh sang aktor, berawal dari aktor mulai memilah serta mengidentikkan dirinya menyesuaikan laku dramatis peran yang sesuai dengan jiwa yang ada dalam naskah drama.

Proses aktor dalam proses penjiwaan ini, membutuhkan

kerjakerasaktoruntukmempresentasikankekuatannyaberkonsentrasi pada satu tokoh. Kemudian aktor juga harus mengobservasi tokoh lainnya di dalam kehidupan naskah sebagai lawan aksi dramatiknya. Di dalam proses penjiwaan ini aktor juga tertutut untuk mempelajari sekelompok tingkah lainnya sebagai penunjang penjiwaan peran yang sedang Ia mainkan.

Memotivasi kehidupan peran yang dimainkannya dalam diri dan mengimajinasikan kehidupannya di dalam diri, kemudian menghidupkannya dalam diri melalui aksi dan emosi. Proses konsentrasi adalah proses mengarahkan perhatian terhadap satu objek dan elemen-elemen di sekitarnya. Konsentrasi dalam prose penjiwaan tokoh peran bukan sekedar menentukan titik perhatian terhadap tokoh peran saja. Proses konsentrasi ini adalah proses melatih kepekaan diri dalam mengidentikkan diri dengan diri lainnya.

Proses konsentrasi ini akan melewati batas-batas ruang dan waktu sang pemeran (aktor). Dalam teknisnya proses konsentrasi ini akan mendapatkan sesuatu yang berantakan atau berceraai-berai melalui proses observasi. Hanya konsentrasi yang kreatiflah yang mampu menyatukan yang berantakan tersebut menjadi satu bentuk karakter yang proporsional.

Observasi terhadap peran adalah proses mengarahkan menumbuhkan rasa empati dalam diri aktor. Ikut merasakan apa saja yang menjadi miliki tokoh dalam kehidupannya. Dalam proses ikut merasakan kehidupan tokoh yang akan diperankan oleh aktor. Aktor harus memiliki kekuatan berimajinasi untuk menembus kehidupan ruang dan waktu.

Observasi dalam upaya untuk menghidupkan jiwa tokoh, dapat diidentifikasi melalui setting tempat dan waktu. Dari melalui

merasakan kapan tokoh hidup, bertempat atau berada pada zaman serta memiliki latar belakang kehidupan yang seperti apa. Kemudian ikut merasakan kepribadian tokoh, moralitas, dan gaya hidup, hal tersebut akan menjadi lebih kompleks dalam menghidupkan kembali tokoh peran dalam proses observasi.

Lebih lanjut penempatan aspek tubuh dalam ruang dan waktu, dengan memperkenalkan dan melakukan observasi pada sisi-sisi kemanusiaan dalam kehidupan alam. Observasi tersebut di nilai penting karena segala kreativitas bersumber dari alam semesta beserta isinya.

Amatilah oleh anda dan segera lakukan observasi dalam tiga hari melihat sisi sekitarmu, melalui latihan:

1. *Pada tahap pertama adalah observasi langsung ke pemukiman kumuh yang berpenduduk padat menjadi objek observer.*
2. *Pada tahap kedua adalah observasi langsung ke pemukiman elite menjadi objek observer.*
3. *Pada tahapan ketiga adalah observasi ke alam yang sepi atau hutan asli yang jauh dari pemukiman kumuh dan pemukiman elite.*
4. *Pada tahap keempat adalah pulangkan observer ke rumahnya masing-masing.*

Dengarlah/lihatlah/bacalah/rasakanlah, kemudian ceritakan kembali oleh anda dan sajikanlah kembali dalam realitas pertunjukkan.

Tahapan di atas adalah tahapan memperkaya pengalaman *emotional* yang membagi ruang dan waktu, ini perlu dilakukan untuk memunculkan sisi moralitas kemanusiaan manusia.

Memotivasi diri dalam proses penjiwaan peran, hal penting

lainnya yang harus diperhatikan. Proses motivasi ini harus menemukan tujuan kesadaran secara pribadi dan kelompok. Tanggung jawab terhadap peran yang dimainkan adalah menjadi tanggungan pribadi yang dipertanggung jawabkan juga secara kelompok atau bersama.

Memotivasi penjiwaan diri saat bermain peran seharusnya terjadi secara alami, berupa dorongan emotional tokoh yang terekspresikan melalui aksi dan reaksi peran. Aktor harus dapat menghasilkan perangsang (*stimulant*) jiwa sebagai penghasil motivasi peran yang otomatis. Maka yang muncul nantinya bukan menghasilkan tokoh-tokoh ekspresi yang artifisial.

Imajinasi adalah penciptaan dunia khayal dalam realitas kehidupan panggung teater. Imajinasi adalah milik semua orang, berimajinasi dan mempresentasikannya dalam pentas teater, memerlukan latihan-latihan dalam pelaksanaannya.

Imajinasi sebagai perangkat alamiah aktor harus terjaga secara eksklusif. Sebagai motor penggerak aktor, imajinasi harus selalu diberikan aspek-aspek yang memperkaya pengalaman emotionalnya. Pada prinsip dasarnya imajinasi berisi tentang sesuatu yang bersifat biologis yang memiliki prinsip kesenangan ataupun sebaliknya.

Imajinasi merupakan sistem kerja yang sangat original dari setiap karakter personal. Karena imajinasi berasal dari sifat yang lahiriah maka imajinasi biasanya bersifat “Id & egois”. Maka imajinasi juga harus didewasakan segera melalui aspek-aspek sosiologis melalui pelajaran tentang nilai-nilai dan moralitas kehidupan sekitar.

Aksi dan emosi itu berasal dari pengalaman emotional manusia yang terekam menjadi pengalaman hidup. Pengalaman emotional membentuk Aksi menjadi terekspresikan oleh anggota

tubuh sesuai dengan hasil dari proses interaksi psikis (pengalaman batin) dengan lingkungan kehidupannya. Pengalaman batin juga membentuk emosi berupa aspek psikologis seperti bentuk-bentuk respon ekskternal, misalnya menerima reaksi dari lawan bicara.

Respon emosi akan tersekspresikan sesuai dengan bentuk stimulannya, jika terjadi peristiwa yang menyedihkan maka akan mengakibatkan respon tangisan, jika terjadi peristiwa yang sangat menyenangkan maka mengakibatkan respon berupa kebahagiaan. Emosi didasari oleh perasaan, jika perasaannya sudah membantu, maka kegagalan-kegagalan aspek akting akan terjadi.

b. Naskah Drama

Dramaturgi adalah sekumpulan konsep teoritis untuk mengetahui seluk-beluk naskah drama dan aspek-aspek kajian seni pertunjukan. Di dalam konsep teoritis dramaturgi terdapat berbagai pelajaran diantaranya ada pelajaran untuk mengetahui beberapa hal tentang naskah drama. Sebelum lebih jauh untuk mengupas seluk-beluk naskah drama, siswa diberikan bekal pemahaman dasar tentang drama. Pemahaman yang esensial tentang drama adalah bahwa drama dihidupkan oleh adanya “konflik”.

Konflik terdapat dalam naskah drama di dalam struktur dramatik, plot atau alur cerita, tema, penokohan dan setting peristiwa. Dengan mempelajari dramaturgi siswa (aktor) dapat mengetahui unsur-unsur dramatik. Unsur-unsur dramatik tersebut terdiri dari plot (alur cerita), struktur dramatik, tokoh cerita (karakter) dan motivasi, bahasa (dialog), bahasa, genre, dan warna (Saptaria El Rikrik, 2006: 21-22).

a) Plot (Alur Cerita)

Plot (alur cerita) adalah serangkaian peristiwa yang saling berhubungan dengan hukum kausalitas. Plot disusun oleh pengarang sebagai “ruh” untuk menghidupkan isi cerita. Secara teknis plot tersebut memiliki cirikhas yakni disebut anatomi plot, diantaranya:

- *Gimmick*: bentuk ketegangan berupa “ledakan” yang menimbulkan keterkejutan pada penonton diawal pertunjukan.
- *Spaektakle*: bentuk ketegangan yang terletak di tengah-tengah cerita, yang menimbulkan ketegangan pada penonton.
- *Flashback*: peristiwa lampau yang diulang kembali atau diceritakan kembali pada saat ini.
- *Fore-shadowing*: ucapan salah satu tokoh dalam cerita, yang meramalkan kejadian yang akan diderita oleh tokoh lainnya.
- *Suspence*: memunculkan bentuk kepenasaran terhadap terhadap peristiwa yang dibuat dalam kisah cerita.
- *Gesture*: aksi tubuh atau ucapan verbal yang menimbulkan konflik antar tokoh.
- *Dramatic-ironi*: berupa *suspence* ataupun *surprise* dari ucapan tokoh tentang sesuatu yang akhirnya ucapan tersebut menimpa dirinya sendiri

Berdasarkan jenisnya plot menurut Rikrik (2006: 23) dibedakan berdasarkan muatan alur ceritanya, diantaranya:

- *Simple plot/single plot*: jenis plot yang memiliki satu alur cerita dan satu konflik dari cerita awal sampai akhir disebut juga *linier*, dan cerita juga bergerak dari awal ke akhir dan kembali lagi ke awal atau bersifat *circular*.

- *Multi-plot* jenis plot yang memiliki satu alur cerita utama dengan beberapa sub plot yang saling berhubungan. Terdapat dua tipe yakni *Episodic*: jenis plot yang berdiri sendiri bagian per bagian, setiap episode memiliki alur cerita sendiri. Serangkaian cerita baik tema, dan tokohnya tidak terhubung dengan hukum kausalitas. *Concentric*: jenis plot berdiri sendiri baik cerita, tema, dan tokohnya namun dalam akhir ceritanya bersatu.

b) Struktur Dramatik

Struktur dramatik adalah satuan peristiwa yang terdiri atas unsur-unsur plot sebagai keseimbangan penggerak cerita. Struktur dramatik berfungsi sebagai pengikat atau pengontrol perasaan penonton, yang dikondisikan sedemikian rupa oleh pengarang naskah.

Laku dramatik menurut Rikrik (2006: 26-27) berdasarkan teori dramatik versi Aristotelian meliputi elemen-elemen eksposisi, komplikasi, klimaks, resolusi dan konklusi. Sedangkan versi Brechtian (Bertolt Brecht) terdiri dari eksposisi, *inciting action*, *complication*, *crisis*, resolusi dan konklusi. Keterangan sebagai berikut:

- *Exposition*: mengawali pada pemaparan cerita memberikan penjelasan dan keterangan mengenai tokoh-tokoh cerita, masalah yang sedang dilakoni, tempat dan waktu pada saat cerita berlangsung.
- *Inciting-action*: penanjakan laku dramatik, bahwa penanjakan aksi menuju konflik.
- *Complication*: peningkatan dari *exposition* dan *inciting-action*, antara apa yang dipaparkan di awal cerita dan penanjakan konflik dari *inciting-action* mulai bertabrakan dan terjadi kegawatan-

kegawatan dengan tokoh lainnya. Pada tahap ini konflik antar tokoh mulai terlihat.

- *Crisis*: berkembangnya tindakan tokoh menuju klimaks. Kegentingan benih konflik antar tokoh mulai terlihat menjelang klimaks.
- *Climax*: merupakan perkembangan peristiwa dramatik dari bangunan konflikasi. Pihak-pihak yang bertentangan saling berhadapan dalam situasi puncak pertentangan. Keadaan kritisipun terjadi, bisa juga klimaks ini menghasilkan terbukanya suatu persoalan.
- *Resolution*: bertemunya masalah-masalah dengan tujuan, munculnya solusi dan pemecahannya.
- *Conclusion*: tahapan akhir dari jalinan struktur dramatik, terdapatnya kepastian berupa pesan moral dari peristiwa yang terjadi.

Peran tokoh dan Karakter menurut Rikrik (2006: 34-35), antara lain:

Peran tokoh:

- *Protagonis*: tokoh utama
- *Antagonis*: tokoh yang menentang itikad tokoh utama
- *Deutragonis*: tokoh yang berpihak pada tokoh utama
- *Foil*: tokoh yang berpihak pada tokoh antagonis
- *Raisonneur*: tokoh wakil pikiran dari pengarang
- *Tritagonis atau Confidante*: tokoh yang dipercaya oleh tokoh utama dan antagonis
- *Utility*: tokoh pembantu kesinambungan rangkaian dramatik.

Karakter:

- *Flat character*: tokoh dengan karakter datar atau bersifat hitam atau putih
- *Round character*: tokoh sempurna dengan karakter yang kaya akan laku dramatik.
- *Caricatural character*: tokoh dengan karakter tidak wajar, satir dan menyindir.
- *Theatrical character*: karakter bersifat simbolik, karakternya tidak wajar dan unik.

c) Tema.

Tema sebagai fundamen cerita, merupakan landasan ide dalam cerita. Tema sama dengan pesan moral dalam sebuah cerita.

d) Setting

Setting sebagai latar belakang terjadinya suatu peristiwa dramatik. Setting adalah gambaran karakteristik cerita dalam sebuah peristiwa dramatik. Setting menunjukkan tempat dan waktu kejadian atau zaman dan latar belakang dari aspek antropologis geografis, ideologi, adat istiadat.

3. PETUNJUK PEMBELAJARAN

Modul ini menawarkan konsep pembelajaran teater untuk guru siswa kelas VII, dari mulai mengupas pengertian tentang teater, teknis-teknis keaktoran, dan teknisstruktur dramatik dalam naskah drama. Hal tersebut menjadi dasar atau langkah pertama untuk menjabarkan modul ini. Langkah berikutnya modul pembelajaran teater ini juga menawarkan konsep wilayah kegiatan berapresiasi, sebagai langkah pengembangan dari langkah pertama, melalui apresiasi yang baik diharapkan akan memunculkan cara pandang yang baik terhadap faktor-faktor pendukung karya seni itu muncul.

Langkah kedua ini akan mengedepankan pengalaman emotional anda menjadi dasar sebagai kreator seni. Langkah berikutnya adalah langkah-langkah pelengkap pembentukan keterampilan berekspresi dan berkreasi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang merupakan uraian kompetensi yang harus dicapai. Serta modul ini dilengkapi dengan rangkuman, latihan, glosarium dan daftar pustaka.

a. Kompetensi Guru Teater

Modul ini bertujuan untuk memberikan metoda eksplorasi kreativitas melalui wilayah kegiatan berapresiasi. Modul ini akan mengarahkan anda memiliki kemampuan mengolah yang teknis menjadi tidak teknis. Dengan wilayah kegiatan berapresiasi diharapkan anda mempunyai kesadaran-kesadaran penunjang pembelajaran teater. Semoga anda memiliki kemampuan kritis yang konseptual, melebihi kemampuan seniman penghasil karya seni.

b. Bahan Pembelajaran

Modul kegiatan belajar teater ini, mengurai KI dan KD dan memiliki tujuan sesuai yang diamanatkan oleh satuan standart kelulusan untuk tingkat SMP pada kurikulum 2013. Modul ini mengangkat materi-materi yang disesuaikan dengan kapasitas pengalaman *emotional* guru untuk siswa kelas VII. Dalam modul ini terdapat konsep wilayah kegiatan berapresiasi adalah sebuah konsep untuk melatih kepekaan guru dan siswa nantinya dalam melihat dan menilai karya seni.

c. Kegiatan Belajar

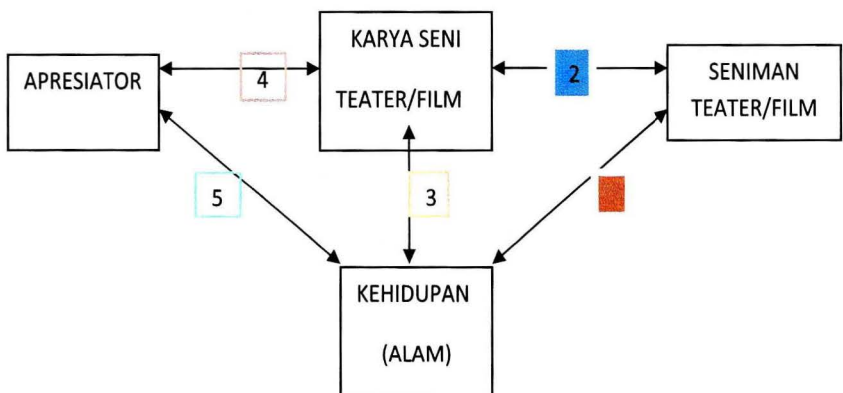
1) Apresiasi

Wilayah kegiatan berpikir kritis adalah bagan ataupun konsep

untuk mengajak siswa menyelami dan berapresiasi dalam kehidupan karya seni. Wilayah kegiatan ini menuntut kreativitas berpikir siswa sesuai dengan kemampuan dan seberapa jauh siswa telah berapresiasi tentang karya seni. Keterangan di bawah ini akan menuntun siswa sampai ke kedalaman berpikir kritis:

- Mengupas hubungan antara Seniman dengan Kehidupan, menerangkan proses Observasi atau proses Inspirasi.
- Mengupas hubungan antara Seniman dengan Karya Seni, menerangkan proses kreasi atau proses simbolisasi.
- Mengupas hubungan antara Karya Seni dengan Kehidupan, menerangkan proses Refleksi atau proses Intensifikasi.
- Mengupas hubungan Apresiasi dengan Karya Seni, menerangkan proses berapresiasi atau proses Respsi dan proses Interpretasi.
- Mengupas hubungan Apresiasi dengan Kehidupan, menerangkan proses referensi dan proses Persepsi.

Peta Konsep Seni Rupa



Gbr. 4.18. Bagan Konsep “Wilayah Kegiatan Berapresiasi”

2) Kegiatan Pembelajaran Ekspresi

Kemampuan berekspresi adalah kemampuan awal yang menjadi pelajaran utama bagi calon aktor. Ekspresi personal adalah kemampuan alamiah yang dimiliki setiap manusia yang ada di dunia ini. Tetapi dalam realitas peran dalam teater, kehidupan ekspresi tersebut dipelajari sedemikian rupa hingga dapat membangkitkan ekspresi tokoh-tokoh yang ada dalam naskah drama. Baik tokoh yang hidup dimasa lampau hingga tokoh masa depan dihidupkan dalam realitas panggung teater.

Aktor harus mampu memperkaya dirinya melalui pengalaman emotionalnya, hal ini menjadi dasar munculnya ekspresi aktor itu menjadi “ada”. Dari mulai belajar ekspresi melalui kehidupan sehari-hari yang nantinya menjadi modal utama bagi seorang pemeran, saat memerankan tokoh di luar dirinya. Secara teknis mengeluarkan ekspresi bukan, hal yang mudah untuk dilakukan. Dalam kehidupan nyata (*real*) manusia menjalankan “ekspresi” sesuai dengan tuntutan hidup yang sedang dijalani sesuai dengan scenario yang Tuhan berikan.

Dalam rekayasa ekspresi tokoh yang diperankan oleh seorang aktor, secara teknis aktor harus mampu mengendalikan tubuhnya, konsentrasi; pikiran dan perasaannya. Pengendalian tubuh dan konsentrasi adalah langkah awal memunculkan tokoh yang diperankan, agar terpresentasikan melalui aksi dan reaksi si aktor dengan menyesuaikan tuntutan naskah dan sutradara.

Dengan hidup secara sadar, sebagai upaya memperkaya pengalaman emotional, aktor tidak memerlukan waktu bertahun-tahun untuk memerankan satu tokoh yang sederhana. Pengalaman emotional akan menuntun pemeran mentranformasikan dirinya menuju tokoh-tokoh lainnya. Intinya aktor (siswa) harus mampu

mengumpulkan pengalaman-pengalaman hidup di alam semesta ini.

Kemampuan mengelola berpikir kreatif adalah jalan untuk mentransformasikan pengalaman emotional, menjadi bentuk-bentuk ekspresif yang artistik. Memulainya dari proses mengidentifikasi ekspresi diri (mengenali ekspresi diri) kemudian mengidentikkan diri dengan diri di luar dirinya, untuk meraih pusat potensi ekspresi kreatif personal. Melatih kepekaan sosial dengan melihat langsung (observer) lingkungan sekitar adalah upaya untuk menjadikan bentuk-bentuk ekspresi artistik tersebut terpresentasikan.

Berekspresi melalui gestur.

Kemampuan mengolah gestur adalah kemampuan untuk membentuk simbol yang dipresentasikan oleh fisik yang mengibaratkan bentuk (simbolik) sebagai aksi perasaan yang terekspresikan secara simbolik melalui gerakan fisik maupun melalui kata-kata (vokal). Gestur lebih menekankan pada kerja emosi dan ekspresi ataupun *silent aspect*, hal tersebut lebih bersifat simbolik ekspresionis.

Gestur dibedakan menjadi empat macam: Pertama gestur ilustratif yakni gerakan fisik yang menggambarkan sebuah benda secara ilustratif dengan gerakan tangan, misalnya secara simbolik digambarkan melalui gerakan tangan dan kepala, “badan orang itu tinggi besar dan berjanggut lebat” (Saptaria El Rikrik; 2006: 52). Kedua gestur indikatif yakni tangan yang menginformasikan tentang sesuat, misalnya jari telunjuk menunjuk ke arah timur. Ketiga Gestur empatik yakni gerakan tangan yang memberikan informasi yang melibatkan perasaan orang lain, misalnya seorang teman yang sedang menasihati temannya yang nakal “cobalah dengarkan aku

sebentar!’. Keempat gestur autistic yakni gerakan tangan yang menyimbolkan reaksi diri sendiri ketika berhadapan dengan orang lain atau lawan bicara yang di benci maka kamu akan menahan emosi yang disimbolkan melalui kepalan tangan.

Berekspresi melalui Bahasa Tubuh.

Kemampuan mengolah bahasa tubuh yang baik akan memaksimalkan kerja gestur. Jika gestur, hanya hidup pada wilayah pengibaran secara simbolik. Bahasa tubuh lebih memaksimalkan kerja gestur menjadi lebih kompleks. Bahasa tubuh lebih menginformasikan tentang perasaan emotional melalui aksi yang lebih ekspresif dari bahasa verbal. Misalkan contoh sebuah naskah drama biasanya dimainkan melalui dialog para pemainnya. Namun bisa juga dipresentasikan melalui media bahasa tubuh.

Dalam presentasi dramatisasi bahasa tubuh, tubuh menjadi sangat dominan dari pada kata-kata verbal saat berekspresi. Bahasa tubuh mengungkapkan isi cerita dalam sebuah naskah drama yang diekspresikan oleh tubuh sebagai media komunikasi.

Bahasa tubuh aktor harus menginformasikan makna-makna, yang harus dipahami semua orang. Maka makna yang diinformasikan harus berasal dari tingkah laku yang hidup dalam nilai-nilai kebiasaan yang membudaya. Aspek tingkah laku tersebut melekat pada pribadi maupun kelompok hidup yang menjadi karakteristik nilai budaya di tengah-tengah kehidupan bermasyarakat.

Berekspresi melalui Vokal

Mengenal pengucapan dialog personal melalui percakapan diri dengan orang lain, baik saat menjelaskan sesuatu, bertanya,

menjawab, berdebat, dan lain-lain adalah hal pokok melatih kesadaran berdialog. Dalam naskah drama berisi tentang dialog atau percakapan antar tokoh seperti komunikasi kehidupan sehari-hari di sekitar kita. Maka dalam membaca teks dialog dalam naskah drama, pemeran diharapkan bisa membaca dialognya secara wajar sesuai dengan realitas kehidupannya. Kecakapan berdialog adalah menjadi modal utama bagi pemeran saat berakting.

Kecakapan berdialog seorang pemeran dalam pentas teater memerlukan kualitas suara yang “meruang”. Bagaimana suara (dialog) yang “meruang” dari sang pemeran tersebut saat berbicara harus sampai atau terdengar ke telinga penonton paling ujung di gedung pertunjukan. Kemampuan mengkalkulasi kualitas suara adalah menjadi tuntutan mutlak bagi seorang pemeran dalam memainkan tokoh dalam permainan teater. Menjaga vokal dan mengatur sistem pernafasan saat berdialog adalah hal yang membuat kualitas suara tetap terjaga iramanya.

Berbagai macam-macam gangguan terhadap kualitas suara sebenarnya dapat diatasi melalui berbagai latihan-latihan rutin. Aktor harus memiliki kemampuan menganalisa berbagai macam-macam gangguan kualitas suara, baik secara fisik maupun secara psikis (ketidakstabilan pengontrolan emosi).

Mendeteksi gangguan utama terhadap kualitas suara adalah bersumber pada faktor psikis berupa ketidakstabilan pengontrol emosi. Faktor psikis adalah perusak utama yang merusak jaringan pernafasan menjadi boros, merusak jaringan sikap tubuh, merusak jaringan pita suara sebagai penghasil suara, merusak jaringan resonansi dan merusak jaringan artikulasi.

Kemampuan menjaga psikis untuk mengontrol kestabilan emosi bagi pemeran penting dilakukan. Kepercayaan diri adalah

kunci utama memunculkan kualitas, agar pemeran tidak terjebak pada kerugian-kerugian perannya dalam pentas permainan teater. Memunculkan kualitas suara yang alamiah dan bukan malah terjebak pada yang artifisial.

Tujuan latihan olah vokal dalam permainan teater adalah supaya aktor mampu menampilkan dan memainkan volume suaranya yang berkualitas dan proporsional, artikulatif, menjaga elastisitas alat-alat pengucapan. Proses teknis latihan olah vokal (Saptaria El Rikrik; 2006: 78-80) antara lain:

Latihan Lidah anda dengan :

- *Menjulurkan dan menarik lidah berulang-ulang.*
- *Menjulurkan lidah ke atas dan ke bawah, samping kanan dan kiri, kemudian menjulurkan dan membuat bentuk lingkaran*
- *Tempelkan ujung lidah pada gusi gigi atas kemudian bagian bawah lalu dorong lidah keluar*
- *Tutup mulut lalu bunyikan Bberrrrrrrrrr, Trerrrrrrrrrr.*

Latihan Bibir anda dengan:

Melenturkan gerakan mulut saat mengucapkan dialog dan membentuk ekspresi yang maksimal:

- *Latihan dengan membentuk mulut dengan ruang gerak yang maksimal, otot bibir berulang membentuk bunyi U-A-U-I-U-A-O-E.*
- *Pada saat menyuarakan huruf U bibir dibentuk mengerucut tarik semaksimal mungkin ke depan.*
- *Pada saat bentuk O, bibir membuat bulatan dan tarik bibir kedepan.*
- *Pada bunyi A, bibir seolah-olah pada posisi menguap membentuk lonjong maksimal.*
- *Pada bentuk bunyi I, bibir seolah-olah ditarik pipi ke samping sehingga mulut tampak pipih.*
- *Pada bunyi E, tarikan ke samping dikurangi sehingga mulut tidak terlalu pipih.*
- *Lakukan latihan ini berulang-ulang mulai dengan tempo lambat, ketika bibir dan mulut sudah membentuk lambang bunyi yang sesuai, maka percepat temponya semakin cepat.*
- *Lakukan latihan dengan menyuarakan gabungan huruf mati dan huruf hidup, menjadi; MU-BA-PU-MI-BU-PA-MO-BE. Secara berulang-ulang lambat-sedang-cepat, lakukan dengan diiringi latihan pernafasan.*

Latihan Pembentukan suara (Saptaria El Rikrik; 2006: 73-74) yang mengacu pada sumber alam sekitar sebagai inspirasi antara lain:

Latihan I:

- Tariklah napas dan keluarkan seperti desir angin.
- Tariklah napas dan keluarkan seperti suara angin menerpa bamboo atau angin menerpa air.
- Tariklah napas dan keluarkan seperti suara angin, rasakan efek nafas tersebut pada langit-langit atau mulut, lidah, dan pembentukannya.
- Tariklah napas dan keluarkan suara seperti berbisik, dan rasakan bagaimana kandungan nafas dan suara yang keluar.
- Tariklah napas dan keluarkan dengan teks dan seolah suara itu menyerupai angin.
- Lakukan secara alami dan intens.

Latihan II:

- Tarik napas dan keluarkan seperti bunyi binatang: harimau, gajah, kucing dan lain-lain.
- Tarik napas dan keluarkan seperti bunyi binatang: burung, ayam, bebek, dan lain-lain.
- Cobalah berdialog improvisasi dan keluarkan bersama desir angin dari mulutmu
- Lakukan observasi suara manusia dan tirukan; rasakan sensasi tingkat usia yang ditiru pada teknik suara.
- Cobalah akting dengan teks.
- Hindari bentuk-bentuk ketegangan.

3) Kegiatan Pembelajaran Kreasi

Dalam kegiatan pembelajaran kreasi untuk kelas VII siswa yang telah mempelajari secara detil teater secara konvensional. Tetapi dalam proses kreasi ini, siswa harus dapat memainkan teknis pola-pola “permainan teater”. Kegiatan pembelajaran kreasi ini, lebih mengarahkan siswa pada konsep wilayah kegiatan berapresiasi. Mengawali proses kegiatan ini, yang utama adalah bagaimana guru bisa menanamkan konsep kegiatan berapresiasi kepada siswa nantinya.

Pada saat bermain kreativitas untuk siswa kelas VII, guru nantinya harus mampu menghindari proses mendistorsi pengalaman *emotional* siswa. Guru sebagai penentu arah kegiatan belajar teater ,untuk menuntun siswa menemukan langkah memahami diri sendiri (siswa) dan dapat memahami perbedaan berpendapat (cara berpikir) antar siswa. Guru nantinya akan menuntun siswa melalui cerita-cerita yang memiliki nilai-nilai kearifan lokal. Bagaimanakah caranya Guru saat ini juga mampu mengembangkan cerita lokal ini menjadi cerita yang kompleks sesuai dengan tuntutan kegiatan berapresiasi terhadap karya seni (cerita lokal).

Saat ini anda dikondisikan untuk dapat menemukan nilai-nilai moral dalam cerita-cerita lokal yang sedang diapresiasi. Anda akan selalu memotivasi diri anda untuk mengolah kemampuan pengalaman *emotional* anda.

Pada latihan pertama ini diharapkan anda melakukan proses observasi sebagai proses aktif untuk memperhatikan, memperdalam, memahami cerita lokal tersebut dengan melibatkan pengalaman emosional. Proses keterlibatan secara emosional ini, dalam mengobservasi cerita lokal tersebut akan melahirkan nilai empati, simpati, kontemplasi, visi, dan inspirasi bagi anda. Ketika melakukan proses observasi, dari fakta objektif maka akan memunculkan nilai kontemplasi subjektif berupa persepsi artistik, dan persepsi saintifik.

Proses diatas membimbing anda untuk mengupas hubungan antara Seniman dengan Kehidupannya. Bagaimana kehidupan menjadi inspirasi bagi Seniman yang terekspresikan dalam karya seni. Bagaimana anda ikut merasakan sesuatu hal melalui empati dan simpati, kemudian melakukan perenungan atas apa yang telah dirasakan sampai memunculkan keinginan-keinginan (melalui proses kontemplasi menuju visi personal).

Melalui proses ini, anda akan terpancing untuk mengeluarkan pendapatnya sesuai dengan pengalaman emotional anda masing-masing.

Latihan kedua mengamati Simbol tradisional: digunakan secara kolektif, diyakini, dikenal, dan dipakai secara luas, maknanya ditentukan oleh tradisi atau kelaziman, berdasarkan fungsinya dipakai untuk mengabadikan atau menanamkan keteraturan dalam religi, ritual, dan nilai-nilai bersama (common values). Simbol modern: dipakai untuk maksud

personal, maknanya tergantung pada konteks kesewaktuan atau kekinian, mempunyai fungsi memperbaharui makna-makna diwujudkan dengan cara beragam, mempunyai kecenderungan salah tafsir (misinterpretasi).

Membimbing guru/siswa berpikir kreatif menyiapkan jalan, dengan lima langkah cara yaitu preparasi (persiapan), orientasi (pemusatan), inkubasi (pengeraman), iluminasi (pencerahan), dan verifikasi (pengujian). Membawa siswa untuk selalu berpikir kritis untuk mendapatkan nilai-nilai substansinya dalam lahirnya karya seni adalah:

- a. Guru/Siswa mempunyai upaya mewujudkan gagasan terhadap objek, siswa menemukan sisi artistik pada karya tersebut.*
- b. Guru/Siswa mampu menemukan dan menguraikan sisi orisinal karya tersebut dan mampu melakukan inovasi menjadi karya baru*

Memberikan pemahaman guru/siswa pada proses *reflexsio*, sebuah tindakan melihat kembali peristiwa-peristiwa di masa lampau (kehidupan) untuk direnungkan kembali. Proses memantulan pemikiran guru/siswa dari objek kehidupan dan karya seni masyarakat lama, dalam format kontemplasi pada sisi nilai artistik yaitu fakta kehidupan lama diubah dalam bentuk gambaran asosiasi. Sebuah proses pemaduan konsep kesadaran dan konsep ketidaksadaran yang dilakukan secara sengaja dilakukan untuk mengupas suatu objek. Diharapkan

guru/siswa dapat memperdalam tolak-ukur atau hakikat nilai-nilai, menyingkap yang universal atau transendental dan menjadikan proses ini adalah pengalaman personal partikular.

Tahapan-tahapan di atas dan lain-lain yang tak bisa di deskripsikan semua, diharapkan siswa mendapatkan kemampuan untuk melampaui batas-batas pengalaman umum atau lazim (batasan pikiran atau nilai yang mapan) untuk memasuki cakrawala kesadaran pengetahuan yang berada disebelah pengalaman kolektif, dan mengejawantahkan *untangible value* (berhubungan dengan nilai-nilai yang belum jadi pegangan umum), serta *unspeakable thought* (berdasarkan pada hubungan-hubungan pikiran dan pemikiran yang bersifat tabu-sosial), mendorong siswa untuk berkreasi dengan nyali (*courage to create*).

Langkah berikutnya adalah bagaimana anda memaknai proses kreasi sebagai proses re-kreasi melalui:

- Rekonstruksi bentuk, Reinterpretasi isi
- Re-kreasi adalah sebuah kontemporerisasi ekspresi
- Re-kreasi dihasilkan lewat proses inkulturasi

Latihan Tambahan Penyusunan Naskah Drama:

1. Berdasarkan kegiatan belajar teater, jelaskan pendapat anda tentang teater, teknis pembentuk aktor dalam bermain drama?
2. Berdasarkan kegiatan belajar teater tentang pembelajaran analisis naskah drama, amatilah oleh anda bentuk garapan teater berikut ini dan buatlah laporan secara berkelompok serta diskusikanlah tentang sinopsis, tema lakon, biografi pengarang, jenis plot, anatomi plot, struktur dramatik, tipe lakon, serta gaya penokohan?
3. Berdasarkan pembelajaran “wilayah kegiatan berapresiasi”, amatilah cerita lokal dihadapan anda. Kemudian rancanglah cerita baru yang sesuai dengan tokoh cerita lokal tersebut dan kembangkanlah cerita tersebut dengan semangat kelokan yang sesuai dengan ciri kepribadian anda?

4. Media dan Sumber Belajar

- a. Memanfaatkan tubuh semaksimal mungkin untuk kebutuhan berekspresi.
- b. Memanfaatkan alam: flora dan fauna sebagai pusat eksplorasi tubuh, melalui imajinasi dan serta mengekspresikannya melalui tubuh membentuk gerak-gerak kreatif.
- c. Memanfaatkan alam: flora dan fauna sebagai pusat eksplorasi mengolah vokal.

5. Evaluasi

- a. Apresiasi

Cobalah anda amati hasil karya seni disekitar anda atau

hasil karya seni yang sangat anda kagumi melalui cara-cara “Wilayah Kegiatan Berapresiasi”, di bawah ini:

- 1) Mengupas hubungan antara Seniman dengan Kehidupan, menerangkan proses Observasi atau proses Inspirasi.
- 2) Mengupas hubungan antara Seniman dengan Karya Seni, menerangkan proses kreasi atau proses simbolisasi.
- 3) Mengupas hubungan antara Karya Seni dengan Kehidupan, menerangkan proses Refleksi atau proses Intensifikasi.
- 4) Mengupas hubungan Apresiasi dengan Karya Seni, menerangkan proses berapresiasi atau proses Respsi dan proses Interpretasi.
- 5) Mengupas hubungan Apresiasi dengan Kehidupan, menerangkan proses referensi dan proses Persepsi.

a. Ekspresi

Cobalah anda ekspresikan kejadian hari ini dari mulai anda bangun tidur hingga sampai ke tempat anda saat ini:

- 1) Melalui pembelajaran Imajinasi, cobalah anda bayangkan atau buatlah gambarkanlah melalui ruang imajinasi anda gambar awal sampai saat ini?
- 2) Tuliskanlah imajinasi anda dalam lembar-lembar kertas?
- 3) Melalui pembelajaran berekspresi melalui gestur, bahasa tubuh, dan berekspresi melalui vokal, ekspresikanlah di depan teman-temanmu?

b. Kreasi

Cobalah kreasikan oleh anda beberapa kejadian temanmu hari ini (dalam kegiatan pembelajaran ekspresi) dalam

kegiatan pembelajaran kreasi Langkah berikutnya adalah bagaimana anda memaknai proses kreasi sebagai proses re-kreasi melalui:Rekonstruksi bentuk (Reinterpretasi isi), Re-kreasi adalah sebuah kontemporerisasi ekspresi, Re-kreasi dihasilkan lewat proses inkulturasi. Tuliskanlah bersama teman anda (berkelompok) dalam lembar-lembar kertas?dan ekspresikanlah di depan teman-temanmu?

Rangkuman

- ❖ Pendalaman pengertian tentang teater, teknis-teknis keaktoran, dan teknis struktur dramatik dalam naskah drama.
- ❖ Konsep wilayah kegiatan berapresiasi, sebagai langkah untuk mengetahui seluk-beluk karya seni. Konsep ini bertujuan untuk memunculkan cara pandang yang baik terhadap faktor-faktor pendukung karya seni. Dari mulai Mengupas hubungan antara Seniman dengan Kehidupan, menerangkan proses Observasi atau proses Inspirasi. Kemudian Mengupas hubungan antara Seniman dengan Karya Seni, menerangkan proses kreasi atau proses simbolisasi, Mengupas hubungan antara Karya Seni dengan Kehidupan, menerangkan proses Refleksi atau proses Intensifikasi, Mengupas hubungan Apresiasi dengan Karya Seni, menerangkan proses berapresiasi atau proses Respsi dan proses Interpretasi, sampai Mengupas hubungan Apresiasi dengan Kehidupan, menerangkan proses referensi dan proses Persepsi.
- ❖ Pembentukan keterampilan berekspresi dan berkreasi melalui wilayah kegiatan berapresiasi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang merupakan uraian kompetensi yang harus dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Aiken, R Lewis. 1996. *Rating Scales and Checklists Evaluating Behavior, Personality, and Attitudes*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Bagus, Lorens. 2000. *Kamus Filsafat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Barrett, Maurice. 1982, *Art Education, a strategy for course design*, London: Heinemann Educational Books.
- Barker, Chris. 2005. *Cultural Studies: Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Bentang.
- Bloom S, Benyamin, Max D Engelhart, Edward J Furst, Walker H Hill, dan David R Krathwohl. *Taxonomy of Educational Objectives: Handbook I Cognitive Domain*. New York: Longman, Inc., 1979.
- Blumer, Herbert. 1966. *Sociological Implications of The Thought of George Herbert Mead*. New York: Englewood Cliffs.
- .1969. *Symbolic Interactionism; perspective and method*. New York: Englewood Cliffs.
- Campbel, Hill, dan Chintia Ruptic. 1994. *Practical Aspects of Authentic Assessment*. Norwood: Christopher-Gordon Publishers, Inc.
- Dahlan, M.D. 1990. *Model-Model Mengajar* . Bandung: Diponegoro.
- Daniel K. Schneider. 2005. *Project-based learning*. [Online]. Diakses di http://edutechwiki.unige.ch/en/Project-based_learning (1 September 2013)
- Devi Triana, Dinny. 2009. *Modul PPG Pendidikan Seni Tari*. Jakarta: UNJ Press.
- Djelantik, AM. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan.
- Damajanti, Irma. 2006. *Psikologi Seni: Sebuah Pengantar*. Bandung: Kiblat-ITB Bandung.

- Danusaputra, 1981. *"Nglacak Tembang Macapat"* Dalam Almenak Dewi Sri
UP Indonesia Yogyakarta
- Eisner, 1997. *The Educating Artistic Vision*, New York: The Macmillan
Company
- Fisher, Elaine Flory. 1978. *Aesthetic Awareness and the Child*, F.E. Peacock
Publisher, Inc. United States of America.
- Fraser, Lynch Diane. 1991. *Discovering and Developing Creativity*.
Americans: A Dance Horizons Book Princeton Book Company,
Publisher.
- Gardner, Howard. *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*. New York:
Basic Books, 1993.
- Geller, Paul Edward. 2000. *International Copyright Law and Practice*.
Matthew Ben
- Glesner, E. Peter. 1992. *Sosiologi Sekularisasi; Suatu Kritik Konsep*.
Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Goldberg, Merryl Ruth. 1997. *Art and Learning: An Integrated Approach to
Teaching and Learning in Multicultural and Multilingual Settings*,
Longman, New York.
- Grant, M. 2009, April. *Understanding projects in projectbased learning: A
student's perspective*. Paper presented at Annual Meeting of the
American Educational Research Association, San Diego, CA.
- Hastanto, Sri. 2005. *Musik Tradisi Nusantara: Musik-musik yang belum
banyak dikenal*. Jakarta: Kementerian Kebudayaan dan
Pariwisata.
- Haryawan, RMA. 1988. *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Harahap, Irwansyah. 2005. *Alat Musik Dawai*, Buku Uji Coba PSN 2005,
Lembaga Pendidikan Seni Nusantara

- Hop, Van Der, A.N.J. Th.a Th. 1949. *Indonesische Siermotieven*. Bandoeng: Koninklijk Bataviaasch Genootschap van Kunsten En Wetenschappen.
- Hermawati, Sri, Dinny D.Triana, Sri Suhita, dkk. 2006. *Seni Budaya untuk SMK/MA/SMU*, Jakarta: PT. Inti Prima.
- Humphrey, Doris. 1983. *Seni Menata Tari*. Terj. Sal Murgiyanto. Jakarta : Dewan Kesenian Jakarta.
- Habermas, J. 1981. *Theorie Deskommunikativen Handeln*. Frankfurt: Methuen.
- Harrow, Anita J. 1972. *A Taxonomy of the Psychomotor Domain: A Guide for Developing Behavioral Objectives*. New York: Longman, Inc.
- Hall, Stuart. 2011. *Budaya Media Bahasa. Teks Utama Perancangan Cultur Studies*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Holt, Claire. 2000. Terj. Soedarsono, R. M. *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*. Bandung. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Jajuli, M. 2008. *Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni*. Semarang: Unnes University Press.
- . 1994. *Telaah Teoritis Seni Tari*. Semarang : IKIP Semarang Press.
- Koentjaraningrat. 1971. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan.
- .1980. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Aksara Baru.
- Kamaril, Cut. WS., 2007. *Materi Pelatihan Pengenalan Pembelajaran Aktif di Sekolah Dasar dan Menengah*, Jakarta.
- Kraus, Richard. 1969. *History of The Dance in Art and Education*. Englewood Cliffs, New Jersey : Prentice Hall. Inc.

- Laban, Rudolf. 1976. *Modern Educational Dance* (ed 3) (Revised by Ulmann). London: Macdonald and Evans.
- La Meri. 1965. *Dance Composition : The Basic Elements*. Massachusetta: Jacob's Pillow Dance Festival, Inc.
- Langer, Susanne K. 1957, *Problem of Art*, New York: Harvard University Press.
- Lansing, Kenneth Melvin. 1981. *The Elementary teachers's art Handbook*, CBS College Publishing, New York.
- . 1990. *Art, Artists an Education*. London: MsGraw-Hill Book Company.
- Layton, Robert. 1981. *The Anthropology of Art*. New York: Granada.
- Linsey. 2006. *Hak Kekayaan Intelektual, Suatu Pengantar*, Bandung: Alumni.
- Lowenfeld, Viktor and W. Lambert Brittain. 1975. *Creative and Mental Growth*, Sixth Edition, New York: Macmillan Publishing Co.Inc.
- Markham, T. (2003). *Project-Based Learning Handbook* (2nd ed.). Novato, CA: Buck Institute for Education.
- Munandar, S.C.U. 1987. *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah*. Jakarta : Gramedia.
- Mulyana, Deddy, ed. 1996. *Komunikasi Antar Budaya*, Bandung: Remaja Rosdarya.
- Murgiyanto, Sal. 1983. *Koreografi : Pengetahuan Dasar Komposisi Tari*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Parani, Yulianti. 1975. *Pengantar Pengetahuan Tari*. Jakarta : LPKJ.
- Permas, Achsan, Triono Saputra. 2003. *Manajemen Organisasi Seni Pertunjukan*. Jakarta: PPM.
- Peursen, Van, C. A. 1976. *Strategi Kebudayaan*. Jogyakarta: Kanisius. Read,

- Herbert. 1970, *Education Through Art*, London: Faber and Faber London.
- Saptaria, Rikrik, El. 2006. *Acting Hand Book*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Schechner, Ricard. 1998. *Performance Theory*. New York and London: Routledge.
- Smiers, Joost. 2009. *Arts Under Pressure. Memperjuangkan Keanekaragaman Budaya di Era Globalisasi*. Yogyakarta: Insist.
- Sudjana, D. 1982. *Model Pembelajaran Pemecahan Masalah*. Bandung : Lembaga Penelitian IKIP Bandung
- Sumardjo, Jakob. 1997. *Perkembangan Teater Modern dan Sastra Drama Indonesia*. Bandung: STSI Press.
- Surya, Abas. 2012. *Seni Ukir Sasak & Teknik Mengukir*. Nusa Tenggara Barat: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata NTB.
- Supriadi, Dedi. 1994. *Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*. Bandung : Alfabeta.
- Supriyadi. 2012. *Modul PLPG*. Jakarta: Univeristas Negeri Jakarta
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Seni Rupa*, Yogyakarta: Kanisius
- Smith, Jaqualine. 1994. *The Art of Dance in Education*. London: A & B Black.
- . 1985. *Komposisi Tari : Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru*. Terj. Ben Suharto. Yogyakarta: Ikalasti.
- Stanislavski, Konstantin. 1980. *Persiapan Seorang Aktor*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Tabrani, Primadi. 2006. *Kreativitas Humanitas*. Jogjakarta: Jalasutra
- Turner, Victor. 1998. *The Anthropology of Performance*. New York: PAJ Publications.
- Umar, Khayam, 1981. *Seni, Tradisi, Masyarakat*. Jakarta: Sinar Harapan.

- Wilson, Brent G. 1971. Evaluation of Learning in Art Education. dalam B.S. Bloom, *Hand Book Formative and Sumative Evaluation of Student Learning*. New York: McGraw Hill.
- Wiramihardja, Sutardjo. 1993. *Teater Untuk Dilakoni*. Bandung: Studiklub Teater Bandung.
- Yanny, C.T Lesar. 2012. *Lagu-lagu Wajib untuk Pelajar, SD, SMP dan Umum*, Jakarta: Pustaka Phoenix.
- Yusuf, Yusmar. 1991. *Psikologi Antarbudaya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

GLOSARIUM

<i>apresiasi</i>	: kemampuan mengamati yang dapat memengaruhi seseorang untuk menikmati, menikmati, menilai, dan menghargai seni.
<i>bridge</i>	: ganjal antara senar membran pada instrumen gesek seperti tehyan, rebab, biola dan lain-lain.
<i>cengkok</i>	: segala bentuk nada hiasan yang memperkembangkan kalimat lagu dengan tidak merubah jatuhnya nada
<i>cultural symbolum</i>	: simbol tradisi
<i>Daminatila</i>	: sistem penulisan notasi pentatonis yang dipakai dalam karawitan sunda, Jawa Barat diciptakan oleh Raden Mahyar Angga Kusumadinata
<i>dang déng dung ding dong</i>	: sistem penulisan notasi pentatonis yang dipakai dalam karawitan Bali
<i>eksplorasi</i>	: anda berpikir, berimajinasi dan merasakan serta merespon suatu obyek
<i>ekspresi</i>	: aktivitas ungkapan seseorang yang tercurah melalui medium seni.
<i>enkulturasi</i>	: pewarisan.
<i>entitas</i>	: sesuatu hal atau benda yang mempunyai eksistensi real dan subtansi.

<i>estetika</i>	: ilmu keindahan/cabang filsafat yang berusaha untuk membuat hukum-hukum dan dasar-dasar keindahan menjadi jelas.
<i>gendhing</i>	: bentuk lagu dalam karawitan Jawa
<i>gerong</i>	: tembang berkelompok minimal dua orang dalam sajian karawitan Jawa
<i>gesture</i>	: gerak maknawi, yaitu gerak tari yang mengandung arti tertentu
<i>gregel</i>	: hiasan nada yang bergerak cepat dalam sajian tembang
<i>identik</i>	: pengamatan yang demikian mendetil
<i>illuminasi</i>	: Pencerahan
<i>improvisasi</i>	: ditandai oleh gerak-gerak spontanitas.
<i>inkubasi</i>	: pengeraman.
<i>jodhang</i>	: kotak kecil yang terbuat dari papan kayu berukuran panjang 60cm, lebar 40cm, dan tinggi 30cm, dalam adat masyarakat Jawa jodhang digunakan untuk membawa bahan makanan (istilahnya sekarang sembako) dari keluarga mempelai laki-laki untuk dibawa ke tempat mempelai perempuan.
<i>kausalitas</i>	: hukum sebab akibat.

<i>kepatihan</i>	: sistem penulisan notasi pentatonis yang dipakai dalam karawitan Jawa yang di ciptakan oleh Raden Ngabei Wrekso Diningrat di Kepatihan Surakarta
<i>kompetensi</i>	: kemampuan yang memadai atas pengetahuan, keterampilan, serta sikap dan perilaku yang harus dimiliki dan dikembangkan.
<i>laras slendro</i>	: sistem tangga nada dalam karawitan Jawa
<i>macapat</i>	: tembang tunggal yang dilakukan oleh pria atau wanita tanpa instrumen
<i>kawih</i>	: tembang tradisi yang berasal dari Jawa Barat
<i>kolektif</i>	: secara bersama-sama, bersifat kumpulan.
<i>konseptual</i>	: gagasan/gambaran umum/ rancangan rencana.
<i>kontekstual</i>	: kekinian, sesuai realitas.
<i>kontemplasi</i>	: merenungan/perenungan kembali.
<i>konvensional</i>	: lazim berdasarkan adat kebiasaan/ persetujuan umum atau mengikuti adat kesenian yang turun - temurutan tanpa perubahan/pembaharuan.
<i>kreasi</i>	: hasil ciptaan seseorang yang menciptakan sesuatu yang baru.
<i>legitimasi</i>	: hal, keadaan, tindakan, hasil pengesahan/penghapsaan sesuai hukum.

<i>orientasi</i>	: pemusatan.
<i>perspektif</i>	: melihat melalui sesuatu, melihat dengan jelas, menyelami, mengerti.
<i>pathet sanga</i>	: pembagian nada dalam karawitan Jawa
<i>pluralitas makna</i>	: makna berlapis.
<i>preparasi</i>	: persiapan
<i>prosesi tukon</i>	: sama dengan proses jual beli / pembelian
<i>pupuh, kidung</i>	: tembang tradisi yang berasal dari daerah Bali
<i>pure movement</i>	: gerak murni, yaitu gerak tari yang tidak mengandung makna, hanya dilihat unsure keindahannya saja
<i>representasi</i>	: perwakilan atau gambaran.
<i>sains</i>	: ilmu pengetahuan yang ilmiah.
<i>significant</i>	: penanda.
<i>signifie</i>	: petanda.
<i>sampé</i>	: merupakan salah satu instrumen andalan suku Dayak Kenyah
<i>tekstur</i>	: sifat pandang dan sikap raba pada permukaan bahan, kasar atau halus
<i>transformasi</i>	: Perubahan bentuk.
<i>verifikasi</i>	: Pengujian.
<i>visual</i>	: alat bantu/sarana pengajaran yang bisa didengar maupun dilihat.

卷之五



2013

ISBN 978-602-14477-1-0

370.7
DIN
m

0016/M.XI