

Edisi Mei tahun 2022

ARTISTA

MAJALAH INFORMASI SENI DAN PENDIDIKAN SENI



Perubahan
'Mindset'
jadi Kunci

Keberhasilan Merdeka Belajar

PBL Dimodifikasi
Sesuai Karakter Sekolah

BBPPMPV Seni dan Budaya

Lakukan Penaminan Mutu di 3 Provinsi

SMKN NEGERI 8 SURAKARTA

Hadirkan Pusat Layanan Pendidikan bagi
Masyarakat Bidang Seni Pertunjukan

RUMAH PENGASINGAN BUNG KARNO DI ENDE

Tempat Lahirnya Gagasan Nilai-Nilai Pancasila

ISSN 1412-2650

PENGANTAR REDAKSI

Majalah Artista yang diterbitkan Balai Besar Pengembangan Penjaminan Mutu Pendidikan Vokasi (BBPPMPV) Seni dan Budaya pada edisi Mei tahun 2022 ini mengangkat tentang Merdeka Belajar, khususnya Kurikulum Merdeka dan implementasinya di SMK sebagai Laporan Utama dengan nara sumber Direktur Jenderal Pendidikan Vokasi Wikan Sakarinto, S.T., M.Sc., Ph.D.

Wikan Sakarinto menegaskan perubahan *mindset* menjadi kunci keberhasilan merdeka belajar. Guru, instruktur dan dosen harus mempunyai *mindset* yang memang mampu memahami dan menterjemahkan arus besar perubahan yang tengah terjadi saat ini di dunia pendidikan. Laporan utama dilengkapi dengan tanggapan sejumlah guru SMK Bidang Seni dan Ekonomi Kreatif terhadap Kurikulum Merdeka dan implementasinya di sekolah.

Pada Rubrik Sorot, berisi hasil liputan Gelar Seni Budaya Yogyakarta (GSBY) 267 yang diselenggarakan di Gedung Sekar Wijaya Kusuma, Jakarta Timur dengan mengusung tema "Maju Bersama GSBY Pulihkan Budaya dan Pariwisata". Rubrik ini juga berisi soal Penjaminan Mutu SMK yang dilakukan BBPPMV Seni dan Budaya di tiga provinsi, yakni DIY, Jawa Tengah dan Bali.

Rubrik artikel menyajikan 9 tulisan dari para Widya Iswara dan Pengembang Teknologi Pembelajaran (PTP) BBPPMPV Seni dan Budaya serta Guru dan Dosen. Artikel seni dan budaya yang disajikan kali ini cukup beragam topiknya dengan harapan bisa menjadi referensi dan menambah wawasan bagi para pembaca.

Pada Rubrik Keliling Sekolah, menyajikan profil dua sekolah, yakni SMK Negeri 8 Surakarta yang belum lama ini ikut memeriahkan pembukaan Rakor Ditjen Pendidikan Vokasi dengan menyuguhkan pentas kolaborasi dan SMKS Islamic Village Tangerang yang menerapkan kurikulum plus.

Rubrik Wisata Budaya berisi tulisan tentang Rumah Pengasingan Bung Karno di Ende yang merupakan tempat lahirnya gagasan nilai-nilai Pancasila. Sedangkan rubrik spot menyajikan galeri foto kegiatan yang diselenggarakan BBPPMPV Seni dan Budaya sepanjang tahun 2022.

Redaksi Artista

Foto Sampul oleh : Surya Adi Lesmana
Penampilan tari dari SMKN 8 Surakarta saat memeriahkan pembukaan Rakor Ditjen Pendidikan Vokasi di Gedung Saraswati BBPPMPV Seni dan Budaya

DAFTAR ISI

LAPORAN UTAMA

- Perubahan 'Mindset' Jadi Kunci Keberhasilan Merdeka Belajar

01

- Ragam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah

05

- PBL Dimodifikasi Sesuai Karakter Sekolah

10

SOROT

- GSBY 267 Wadah Promosi Potensi Daerah
- BBPPMPV Seni dan Budaya Lakukan Penjaminan Mutu di 3 Provinsi

12

16

SOSOK

- PANDEMI COVID-19 MEREDA
Didik Nini Thowok Mulai Dapat 'Job' Lagi

18

ARTIKEL

- Desain Karakter Animasi Berbasis Konten Lokal Menjadi Primadona Bangsa
- Pengembangan Desain Estetis Tari Kelompok
- Cepatan, Kesenian Khas Kebumen yang Tetap Eksis
- Profil Pelajar Pancasila dan Implementasi Pemikiran Ki Hajar Dewantara
- Batik Rifaiyah Batang Sarat Makma Keagamaan
- Menilik Pembuatan Gamelan di Dusun Pelem Lor Ditinjau dari Ilmu Kimia
- YouTube dan Karya Pengembang Teknologi Pembelajaran
- Layanan Pembelajaran Melalui Pendekatan Teknologi Pembelajaran
- Inovasi Alat Tenun Produk SMKN 4 Kupang

20

23

26

28

32

35

39

41

46

KELILING SEKOLAH

- SMK NEGERI 8 SURAKARTA Hadirkan Pusat Layanan Pendidikan Bagi Masyarakat Bidang Seni Pertunjukan
- SMKS ISLAMIC VILLAGE TANGERANG Sekolah Pusat Keunggulan yang Terapkan Kurikulum Plus

50

53

WISATA BUDAYA

- RUMAH PENGASINGAN BUNG KARNO DI ENDE Tempat Lahirnya Gagasan Nilai-Nilai Pancasila

56

58

SUSUNAN REDAKSI

● Penasehat	: Dr. Dra. Sarjilah, M.Pd.
● Pimpinan Umum	: Masrukhan Budiyanto, S.H., M.M.
● Wakil Pimpinan Umum	: Drs. Rahayu Windarto, M.M.
● Pimpinan Redaksi	: Janu Riyanto, S.Sos., M.Sn.
● Penganggaran	: Drs. Joko Saroso, M.Or.
● Reviewer Artikel	: Ambar Wahyu Astuti, S.H., M.Pd.
	: Dr. Noor Widijantoro, M.Pd.
	: Drs. Agung Handoko, M.Pd.
	Digma Sjamsiar, S.Pd., M.Pd.B.I.
	Dra. Gusyanti, M.Pd.
	Iasnain Evilina Dewi, S.Pd., M.A.
● Tim Redaksi	: Ismiyatun, S.H., M.Pd.
	Risah Arijani, S.Pd.
	Herlin Oktyana Dewi, S.PT.
	Rusmini
● Fotografer	: FX. Anon Wahyuaji Ananta Kusuma, S.Sn.
	Maulana Abgillah Rifqi, S.H.I.
	Aji Muhammad Said, S.I.Kom
	Surya Adi Lesmana

Perubahan 'Mindset' Jadi Kunci Keberhasilan Merdeka Belajar

Direktur Jenderal Pendidikan Vokasi Wikan Sakarinto, S.T., M.Sc., Ph.D saat membuka Rakor Pelaksanaan dan Program Ditjen Pendidikan Vokasi

KEMENTERIAN Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) terus melakukan terobosan-terobosan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tanah air. Salah satunya dengan meluncurkan Merdeka Belajar yang terbagi dalam banyak episode. Perubahan mindset guru, dosen dan widyausaha/instruktur yang memang mampu memahami dan menterjemahkan arus besar perubahan yang sedang terjadi saat ini, menjadi kunci keberhasilan implementasi Merdeka Belajar tersebut.

"Seluruh program, Merdeka Belajar, Kampus Merdeka Vokasi, Kurikulum Merdeka, SMK PK, bahkan PKK (Program Pendidikan Kecakapan Kerja, Red) dan PKW (Pendidikan Kecakapan Wirausaha) itu semua hanya bisa berhasil jika guru, instruktur dan dosen mempunyai *mindset* yang memang mampu memahami dan menterjemahkan arus besar perubahan ini. Kalau sampai sampai bapak-ibu tidak menyadari bahwa saat ini sedang terjadi perubahan besar di dalam dunia pendidikan kita, berarti bapak-ibu roaming atau 'ngelag'," ungkap Direktur Jenderal Pendidikan Vokasi Wikan Sakarinto, S.T., M.Sc., Ph.D dalam acara pembukaan Rakor Pelaksanaan dan Program Ditjen Pendidikan Vokasi di Auditorium BBPPMV Seni dan Budaya, belum lama ini.

Wikan Sakarinto kemudian mencontohkan dalam implementasi Kurikulum Merdeka dan SMK Pusat Keunggulan, dimana perubahan

mindset tersebut mencakup tiga hal plus basic. Pertama, kemampuan pedagogik kekinian dengan karakter yang tidak kaku. Kedua, kompetensi produktif salah satu caranya dengan format *Project-based Learning* (PBL). Ketiga, bagaimana menggabungkan 1 dan 2 itu menjadi sebuah skenario PBL, Tefa dalam pembelajaran. Pada pola 2, 3, 1, bagaimana guru bisa menerjemahkan 3 di tengah itu menjadi PBL dan Tefa. "Ujung-ujungnya anak itu bukan hanya menguasai *hardskill* tapi lebih ke *soft skill*, di antaranya kemampuan komunikasi, karakter, integritas, leadership dan entrepreneur," tandas Wikan.

Tiga hal itu, lanjut Wikan, kalau tidak ada basic, juga masih diragukan. Tiga hal itu harus ada basicnya, yaitu *maindset change*. "Itu tidak mudah karena kita saja kadang sulit berubah mindsetnya. Oleh karena itu, kalau mainsetnya itu berhasil kita garap sebagai basic, ketiganya gampang dicapai," ujarnya.

Pada kesempatan lain Wikan mengungkapkan, salah satu implementasi dari Kurikulum Merdeka adalah dalam bentuk inovasi pola pembelajaran adalah PBL yang prinsipnya lebih mendekatkan pembelajaran siswa dengan kenyataan, dunia kerja yang riil. Ini terkait dengan pesatnya perkembangan zaman yang harus direspon secara cepat dan tepat, tidak terkecuali di sektor pendidikan.

"Pesatnya perkembangan zaman harus direspon secara cepat dan tepat, tidak terkecuali di sektor pendidikan. Hal ini menuntut sinergi seluruh aspek, yang harus semakin cepat pula. Pada dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi informasi dan "penyegaran" kurikulum serta inovasi pola pembelajaran, yaitu PBL yang prinsipnya lebih mendekatkan pembelajaran siswa dengan kenyataan, dunia kerja yang riil," jelasnya.

Karena pada kenyataannya, lanjut Wikan, problematika karakter lulusan, etos kerja lulusan, keterampilan lulusan, sampai dengan data/angka pengangguran, selalu menjadi tuntutan dan keluhan dunia kerja dan masyarakat luas. Industri/user lulusan biasanya harus melatih dan mendidik pegawai baru, dengan *effort* besar dan waktu yang relatif panjang, sebelum benar-benar diterjunkan ke lapangan. Semua permasalahan dan *mismatch* tersebut harus direspon dengan perbaikan yang komprehensif pada sistem pendidikan kita.

Kurikulum Merdeka

Terkait Kurikulum Merdeka (KM), Wikan menyatakan tujuan besarnya yang secara umum, memang tidak berubah. Namun strategi dan metodenya yang di-inovasi. KM mendorong pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan serta *passion* siswa.

Tujuannya bukan menciptakan lulusan yang sama persis, seolah semua anak harus diseragamkan meski karakter setiap anak berbeda-beda satu dengan lainnya. KM juga sangat memberi ruang lebih luas pada pengembangan karakter dan kompetensi dasar siswa. Untuk itu, kurikulum ini memiliki beberapa karakteristik utama. Pertama, pembelajaran berbasis projek untuk pengembangan *soft skills* dan karakter (iman, taqwa, dan akhlak mulia, gotong royong, kebinekaan global, kemandirian, nalar kritis, kreativitas); kedua, fokus pada materi esensial sehingga ada waktu cukup untuk pembelajaran yang mendalam bagi kompetensi dasar seperti literasi dan numerasi; ketiga, fleksibilitas bagi guru untuk melakukan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan murid (*teach at the right level*) dan melakukan penyesuaian dengan konteks dan muatan lokal. Lulusan diharapkan menjelma menjadi sosok dengan kemampuan belajar secara mandiri sepanjang hayat, sesuai dengan passion, minat dan bakat masing-masing. Wikan menyebutkan laporan yang dirilis The World Economic Forum (WEF) pada tahun 2020, terkait kebutuhan skill manusia masa kini dan masa depan, diperkirakan pada tahun 2025, sebanyak 85 juta pekerjaan akan mengalami pergeseran dalam pembagian pekerjaan antara manusia dan mesin.



Direktur Jenderal Pendidikan Vokasi Wikan Sakarinto, S.T., M.Sc., Ph.D foto bersama dengan para direktur di lingkungan Ditjen Pendidikan Vokasi, para kepala BBPPMV dan pemeran pentas kolaborasi SMK Negeri 8 Surakarta

Selain itu, sebanyak 50% karyawan perlu mendapatkan pelatihan kemampuan baru akibat adanya peningkatan adopsi teknologi. Berikut 5 skill yang tertinggi: *Complex Problem Solving* (keterampilan pemecahan masalah yang kompleks), *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Creativity* (kreativitas), *People Management* (skill memanajemen manusia), dan *Coordinating with Others* (Kemampuan mengkoordinasikan orang lain).

Data dari WEF itu semakin memicu penciptaan SDM unggul, terutama dilandasi pula oleh bonus demografi di Indonesia yang akan mencapai puncaknya pada tahun 2030 hingga 2045. Jika salah urus, alih-alih mendapatkan bonus kesempatan kerja, sebaliknya kita malah mendapatkan lonjakan pengangguran. "Jadi, pada prinsipnya, Kurikulum Merdeka pada SMK bersifat sangat lebih fleksibel dan adaptif, serta mengurangi kepadatan materi-materi *hardskills/cognitive*. Cara terbaik bagi siswa untuk belajar, adalah belajar sambil mengerjakan project nyata. Tantangan riil dari pasar/industri masuk ke dalam ruang pembelajaran. Project tersebut adalah pesanan/order dari konsumen. Di ujung proses PBL, hasil pembelajaran siswa harus berwujud produk nyata, yang sesuai keinginan/pesanan konsumen," tandasnya. Ditambahkan Wikan, selama ini SMK dan vokasi memang sudah menerapkan porsi minimal 60% praktik, dan 40% teori. Namun, pembelajaran praktik yang selama ini diterapkan, tidak semuanya dikaitkan dengan pesanan/order riil dari konsumen/industry.

Tanpa ada yang memesan/order produk dari pembelajaran praktik yang porsinya sampai 60% atau lebih dari total jam pembelajaran, maka cenderung akan menciptakan lulusan (hanya) sebagai pekerja, yang tidak memiliki *softskills, leadership* yang cenderung lemah, dan karakter keberkerjaan yang kurang mencukupi. Pembelajaran praktik dan teori harus diharmonisasikan dengan pola PBL.

Pembelajaran yang biasanya dilakukan di kelas-kelas dan terpisah-pisah antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, disatukan dan dikolaborasikan dengan project yang relevan dengan seluruh mata pelajaran. Inilah perubahan besar dan sangat mendasar, yang didorong oleh implementasi KM. Sehingga siswa SMK terbiasa melakukan *teamwork* untuk berinteraksi langsung dengan konsumen/industry, dengan intensitas yang tinggi. Bahkan tidak jarang mereka akan terbiasa ditolak oleh calon konsumen, atau dikomplain oleh konsumen karena kualitas kinerja atau produk yang dihasilkan tidak sesuai dengan tuntutan konsumen/pasar.

"Lebih lanjut, bila berhasil mendapatkan project dari konsumen, maka para siswa harus mampu menyelesaikannya tepat waktu untuk menghasilkan produk yang berkualitas. Apabila terlambat dari tanggal yang tertera pada surat kontrak, akibatnya para siswa harus siap menghadapi penalti yang besaran Rupiah-nya biasanya diatur pula di dalam surat kontrak," imbuh Wikan.

Di sisi lain, siswa belajar secara konseptual untuk memantik keingintahuan, perspektif global, dan pemikiran kreatif untuk menghasilkan luaran yang bernilai positif dan orisinil. Hal ini akan menciptakan karakter dan *softskills* yang kuat dan relevan dengan dunia kerja yang sesungguhnya. Dan, lulusan SMK akan memiliki talenta terbaik untuk beradaptasi dengan hal-hal dan tantangan baru, sebagai pembelajar mandiri sepanjang hayat.

Proses tersebut merupakan rangkaian panjang dari hulu ke hilir. Jika dibedah lebih dalam, maka PBL akan menciptakan kolaborasi siswa-siswa dari lintas bidang/jurusan, bahkan lintas angkatan, hingga keterlibatan industri.

Dampak bagi Guru

Pola PBL jelas akan mendorong semua guru untuk berubah dan berinovasi. Pertama, PBL mendorong guru untuk saling berkolaborasi dengan skema *Team Teaching*. Kedua, pola PBL menghilangkan sekat-sekat antarmata pelajaran, yaitu masing-masing pengajar mengelola pembelajaran sendiri-sendiri tanpa upaya saling menyesuaikan satu dengan lainnya. Pola PBL meng-eliminir para pengajar memberikan penugasan sendiri-sendiri, serta meminimalisasi terjadinya tumpang tindih materi antar mata pelajaran.

"Dari sini, tergambar bahwa project yang dihadirkan haruslah berupa kebutuhan riil masyarakat, bukan sekedar project semu yang sifatnya hanya mengejar kelulusan semata. Guru dan siswa sama-sama terlibat aktif dalam mencari berbagai project, bahkan jika perlu guru dan siswa sama-sama terjun ke lapangan dan mengadakan riset awal untuk menemukan permasalahan riil. Kemudian dirumuskan proses kerja dalam menyelesaikan permasalahan, hingga akhirnya menghasilkan produk dan menghilirisasi ke pasar/industry/konsumen/masyarakat," papar Wikan. Model pembelajaran ini tidak hanya fokus pada hasil akhirnya, namun lebih menekankan pada proses bagaimana siswa bisa memecahkan masalah dan akhirnya dapat menghasilkan sebuah produk.

Pendekatan ini membuat siswa mendapatkan pengalaman yang sangat berharga dengan berpartisipasi aktif dalam pengerjakan projeknya. Ini jelas lebih menantang para siswa daripada mereka hanya duduk dan diam mendengarkan penjelasan gurunya, atau sekadar membaca buku kemudian mengerjakan kuis atau tes.

Pada akhirnya, lanjut Wikan, Kurikulum Merdeka dengan PBL-nya akan berbuah optimal jika semua pihak baik industri, dinas pendidikan, kepala sekolah dan siswa, serta seluruh lapisan masyarakat memiliki kesepahaman visi dalam menghadirkan lulusan SMK yang memiliki skill seperti yang hasil temuan WEF, yaitu keterampilan pemecahan masalah yang kompleks, berpikir kritis, kreativitas, skill manajemen manusia, dan kemampuan mengkoordinasikan orang lain. Wikan juga menginformasikan, Kemendikbudristek melalui Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi (Dirjen Diksi) menerbitkan 113 Surat Keputusan Izin Pembukaan Program Studi Sarjana Terapan (S.Tr) yang merupakan transformasi dari program studi diploma tiga (D-3), pada Sosialisasi Program Competitive Fund Vokasi 2022.

Transformasi D-3 menjadi Sarjana Terapan (S.Tr), dilakukan masing-masing perguruan tinggi bersama industri dengan skema Link and Match yang komprehensif, sejalan dengan semangat Kampus Merdeka.

Wikan berharap, penyerahan SK itu turut mendorong peningkatan mutu dunia pendidikan tinggi vokasi agar makin terpadu dengan dunia industri dan usaha. “Upgrading_ D-3 menjadi S.Tr bukan sekadar menambah satu tahun masa studi, namun menghadirkan prodi sarjana terapan yang kurikulumnya disusun bersama industri dan dunia kerja, program magang industri yang dirancang bersama industri, serta pembelajarannya makin menguatkan aspek soft skills, kepemimpinan, kemampuan inovasi, serta karakter lulusan yang lebih siap memasuki dunia kerja. Keterampilan para sarjana terapan tidak akan kalah dari lulusan diploma tiga,” tutur Wikan.

Sampai saat ini, jumlah usulan upgrading prodi D-3 menjadi Sarjana Terapan masih terus bertambah dari berbagai perguruan tinggi seluruh Indonesia.

Apabila ke depannya ingin melanjutkan studi, maka para sarjana terapan bisa melanjutkan ke prodi S-2 Terapan, baik di dalam negeri, maupun di luar negeri. “Artinya, semakin banyak perguruan tinggi yang berminat meningkatkan D-3 menjadi S.Tr. Sarjana Terapan adalah setara dengan S1 dalam Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI), yaitu level 6. S.Tr didesain menerapkan minimal 60 persen praktek, sisanya teori,” ungkap Wikan.

Catatan lain yang sangat menggembirakan, lanjut Wikan, adalah meningkatnya minat lulusan SMA, SMK, dan MA memilih masuk ke prodi Sarjana Terapan dalam beberapa tahun terakhir. “Hal ini dapat dilihat dari data jumlah peminat dan pendaftar pada jalur SNMPTN 2022, untuk perguruan tinggi vokasi.

Dengan demikian, perguruan tinggi vokasi optimis akan mendapatkan calon mahasiswa baru yang lebih memiliki minat dan potensi pendidikan tinggi vokasi. Sehingga, ke depannya mereka akan lebih semangat kuliah, sehingga menjadi pembelajar sepanjang hayat. “Input mahasiswa baru yang memiliki passion, minat, dan bakat yang sesuai, akan lebih memperbesar peluang dirinya kelak menjelma menjadi lulusan (output) yang berkualitas. Karena, mereka mengikuti pendidikan dengan senang dan menyenangi pekerjaan yang kelak dipilih di masa depan,” tegas Wikan.

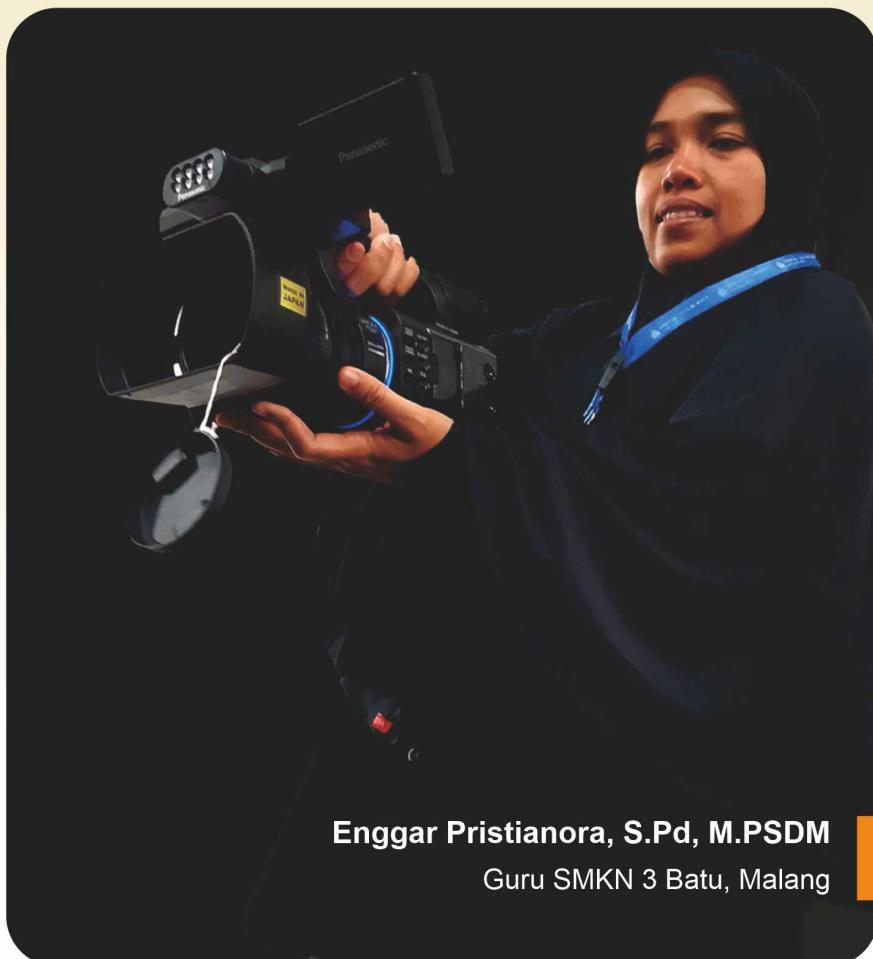
Kehadiran para praktisi dan ahli dari industri dan dunia kerja sebagai pengajar/dosen tamu di prodi Sarjana Terapan, lanjut Dirjen Diksi, juga makin banyak. “Ada ratusan praktisi industri yang mengajar, dan harapannya, semakin baik capaian pembelajaran para mahasiswa. Para ahli industri saat ini sudah mulai disiapkan dan dilatih, terutama untuk aspek pedagogi serta kesiapan menjadi pembimbing mahasiswa ketika magang di industri,” pungkasnya. (Rini Suryati)

Ragam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah

Dalam rangka menyongsong kurikulum merdeka belajar, program keahlian produksi dan siaran program televisi (PSPT) SMKN 3 Batu sudah menyiapkan beberapa jurus jitu. Peserta didik diarahkan pada sistem pembelajaran berbasis pada proyek tertentu. Untuk kelas X semester pertama akan diperkenalkan dengan proyek individu *repackaging*. *Repackaging* berisi informasi berupa potongan shot video yang telah dipublikasikan sebelumnya (biasanya dari *Youtube*), digabungkan dengan narasi *voice over* (VO) dan grafis yang dibuat peserta didik sendiri, sehingga terbentuklah suatu program siaran. Pada semester kedua, siswa dikelompokkan untuk membuat program *podcast* atau siniar. Tipe siniar yang dipakai adalah *Interview Podcast* yang berisikan dialog antara beberapa orang dengan konteks wawancara. *Host* dalam siniar ini tidak perlu banyak berbicara sedangkan *Guest* atau narasumber yang diundang tiap episode adalah satu orang dan membicarakan satu topik tertentu sesuai tema *repackaging* yang dibuat pada semester satu.

Tahun kedua, kelas XI harus bisa memproduksi film dokumenter secara berkelompok yang terdiri dari 3-5 orang. Mereka membuat Film yang mengupas tentang cerita sekitar lingkungan tempat tinggal. Sehingga untuk melakukan pengambilan gambar atau *shooting* mereka tidak harus jauh-jauh dari rumah. Genre film dokumenter yang bisa dibuat peserta didik adalah sejarah, biografi, nostalgia dan investigasi.

Tolak ukur kompetensi yang harus dicapai peserta didik pada kompetensi keahlian PSPT kelas XII yaitu program acara televisi travel dokumenter “Ayo Dolan”. format program dokumenter TV ini, mengangkat profil suatu tempat atau wilayah desa, tutorial atau kisah inspiratif, kuliner dan juga wisata alam yang ada di Kota Batu. Seluruh proyek yang dibuat peserta didik mulai kelas X hingga XII, harus melalui tahapan *development*, pra produksi, produksi dan pasca produksi. Peserta didik harus menyelesaikan seluruh proyek ini sebelum lulus. Hal ini bertujuan untuk mengasah kemampuan para siswa agar dapat berpikir kritis, ilmiah, dan analitis.



Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tamanan merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Bondowoso, Jawa Timur yang telah melaksanakan Kurikulum Merdeka (Prototype) karena termasuk salah Satu Sekolah Pusat Keunggulan (SMK-PK). Salah satu ciri khas Kurikulum Prototipe yang dilaksanakan di sekolah tersebut yaitu menerapkan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) untuk mendukung pengembangan karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila dan Budaya Kerja (P5BK). Dalam mengimplementasikan Kurikulum Prototipe di SMK Negeri 1 Tamanan, sekolah memberikan keleluasaan dan kemerdekaan untuk memberikan proyek-proyek pembelajaran yang relevan dan dekat dengan lingkungan sekolah. Untuk itu, Kami Tim di setiap Kompetensi Keahlian bersama Waka Kurikulum dan didampingi oleh Ibu Kepala SMKN 1 Tamanan mengadakan rapat kordinasi untuk merencanakan proyek-proyek pembelajaran dan mengatur jadwal pembelajaran sistem blok. Kami berkomitmen di setiap akhir proyek pembelajaran harus ada evaluasi dan tindak lanjut untuk menyempurnakan proyek pembelajaran selanjutnya.

Kendala yang dialami selama pelaksanaan Kurikulum Merdeka (Prototype) di SMK Negeri 1 Tamanan sebagai berikut : (1) Tidak memiliki pengalaman melaksanakan pembelajaran berbasis proyek sehingga membutuhkan kolaborasi antarguru, (2) Keterbatasan referensi yang dimiliki guru sehingga membutuhkan kolaborasi bersama DUDIKA untuk membuat proyek pembelajaran yang sesuai kebutuhan industri, (3) fasilitas, sarana prasarana dan kemudahan akses teknologi di sekolah yang kurang memadai sehingga dibutuhkan persiapan dan perencanaan sebelum melaksanakan kurikulum tersebut, (4) Membutuhkan waktu lebih banyak untuk belajar sesuai dengan tuntutan perubahan yang diharapkan sehingga mampu berpartisipasi aktif dan menemukan cara kreatif inovatif dalam pembelajaran, dan (5) kompetensi yang dimiliki guru mampu menentukan kualitas dan keberhasilan pelaksanaan Kurikulum Merdeka (Prototype) sehingga dibutuhkan penguatan kompetensi yang dimiliki guru. Guru sebagai garda terdepan dari berbagai perubahan sehingga harus siap mengambil berbagai upaya dan berani belajar maupun mencoba. Agar tidak hanya beradaptasi, namun juga mampu menyiapkan siswa sebagai generasi bangsa supaya mampu menjawab tantangan di masa depan.

Project based learning (PBL) atau pembelajaran berbasis proyek adalah salah satu model pembelajaran *student centered* yang diterapkan dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka (Prototype) di SMK Negeri 1 Tamanan. Pembelajaran *PBL* menekankan pada berbagai masalah-masalah kontekstual yang akan dialami oleh peserta didik secara langsung dari proyek yang direncanakan oleh tim kompetensi keahlian Desain Komunikasi Visual. Hal yang disiapkan untuk merancang semua proyek pembelajaran sesuai kebutuhan industri yaitu : (1) Konsultasi bersama DUDIKA tentang kebutuhan kompetensi yang harus dimiliki untuk menyelesaikan proyek, (2) Merancang bersama DUDIKA tentang proyek pembelajaran yang dilaksanakan beserta waktu penyelesaiannya, dan (3) Mengevaluasi bersama DUDIKA tentang proyek pembelajaran yang telah diselesaikan.

Sisi positif pembelajaran *PBL* yaitu : (1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan peserta didik untuk melakukan pekerjaan penting dan belajar disiplin waktu, (2) Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk memahami pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek dan membuat alokasi waktu untuk menyelesaikan tugas, dan (3) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran. Melaksanakan pembelajaran tersebut membutuhkan waktu untuk beradaptasi sehingga target proyek dapat tercapai.

Kendala yang dialami selama melaksanakan pembelajaran *Project based learning (PJBL)* di SMK Negeri 1 Tamanan terutama kompetensi keahlian desain komunikasi visual sebagai berikut : (1) Pembelajaran berbasis proyek memerlukan banyak waktu yang harus disediakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut sehingga peserta didik dan guru harus memiliki komitmen bersama dalam menyelesaikan semua proyek sesuai target rencana, (2) Kurangnya peralatan untuk mendukung proses pembelajaran sehingga dibutuhkan tambahan sarana pembelajaran yang memadai agar pembelajaran *PJBL* dapat dilaksanakan dengan baik , dan (3) Menumbuhkan semangat peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran *PJBL* sehingga peserta didik harus dimotivasi dan diberi penghargaan setelah menyelesaikan proyek pembelajaran.

Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan peserta didik untuk berkonsultasi secara langsung dengan guru ketika ingin mengkonfirmasi apakah proyek yang mereka lakukan telah sesuai dengan perencanaan. Tapi, prosesnya bisa saja menimbulkan kebingungan antara guru dan peserta didik. Guru tidak bisa memantau secara langsung sampai mana proses belajar peserta didik sementara peserta didik tidak bisa yakin apakah hal yang dipelajarinya benar atau tidak. Kunci keberhasilan PJBL yaitu guru dan peserta didik bisa menyelesaikan proyek pembelajaran dengan tuntas, mendapat dukungan fasilitas sarana pembelajaran oleh sekolah, mampu berkolaborasi dengan DUDIKA sesuai kebutuhan industri, dan mendapatkan peningkatan kompetensi dan peserta didik oleh dinas terkait. Saya yakin dengan langkah tersebut, pembelajaran Project based learning (PJBL) yang menjadi tolak ukur keberhasilan pelaksanaan Kurikulum Merdeka (Prototype) di SMK Negeri 1 Tamanan terutama kompetensi keahlian desain komunikasi visual dapat terlaksana sesuai target.

Menurut saya kurikulum merdeka bukanlah sebuah bentuk kurikulum baru yang membuat kita canggung akan kehadirannya bahkan kawatir akan bagaimana menerapkannya, karena sebelumnya pendekatan SCL yang sangat populer di kalangan praktisi pendidikan sudah pernah di terapkan dan menjadi paradigma baru pendidikan pada saat itu dari yang sebelumnya lebih kepada pendekatan TCL. Di tengah arus perubahan dengan pesatnya perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi saat ini, kurikulum merdeka hadir untuk membangun kesadaran kolektif kita akan tantangan perubahan yang sedang kita hadapi dan bagaimana pendidikan kita seharusnya pada saat ini.

Kita hanya butuh beberapa penyesuaian untuk menjalankan kurikulum ini dan tentu saja keterlibatan semua *stake holder* dunia pendidikan yang saling mendukung, melalui proses dan tahapan yang terukur. Adanya perubahan arus informasi yang begitu pesat, masif dan terbuka dan model komunikasi yang begitu canggih dimana ruang lingkup sumber-sumber informasi tidak lagi berada diruang-ruang khusus (tertentu) akan tetapi sudah berada ditangan para anak didik kita yang bisa mereka akses dan dapatkan kapan saja



Leli Yuswanto S.Pd
Guru SMK Negeri 1 Tamanan,
Bodowoso, Jawa Timur

dan dimana saja. Hal inilah sebenarnya yang menjadi tantangan utama dalam kurikulum paradigma baru ini, dimana guru dalam pendekatan SCL tidak hanya menjadi mediator dan fasilitator tetapi lebih kepada katalisator proses pendidikan disekolah. Akhirnya Kurikulum merdeka hadir untuk membuat sebuah bingkai baru dari wajah dan potret pendidikan di indonesia sehingga menghadirkan proses pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik untuk masa depannya.

Project Base Learning merupakan model pembelajaran yang ideal dalam penerapan kurikulum merdeka pada proses pembelajaran. Khususnya di SMK model pembelajaran ini relevan di terapkan karena sangat sesuai dengan tuntutan capaian kompetensi yang diinginkan.

SMKN 1 Payakumbuh yang ditetapkan sebagai salah satu sekolah dengan program Pusat Keunggulan, telah menjalankan kurikulum tersebut untuk satu semester yang lalu pada Tahun Pelajaran 2021-2022, namun dalam perjalannya menuju satu tahun ini, memang terdapat beberapa kendala di antaranya adalah bagaimana menyamakan persepsi tentang penerapan kurikulum merdeka ini dan bagaimana

untuk sama-sama berkomitmen dalam menjalankan proses perubahan tersebut.

Bagi saya kendala lain yang saya hadapi adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang mampu memotivasi siswa untuk aktif dan proaktif setiap kali pembelajaran dilakukan, mengingat selama ini lingkungan belajar yang masih terbiasa dengan kondisi siswa yang pasif.



Aldo Ngara, S.Pd
Guru SMKN 1 Payakumbuh

Kurikulum merdeka yang beberapa waktu lalu di luncurkan oleh Mas Menteri mempunyai beberapa keunggulan. Pertama, lebih sederhana dan mendalam karena kurikulum ini akan fokus pada materi yang esensial dan pengembangan kompetensi peserta didik pada fasenya. Kemudian, tenaga pendidik dan peserta didik akan lebih merdeka karena bagi peserta didik, tidak ada program peminatan di SMA, peserta didik memilih mata pelajaran sesuai minat, bakat, dan aspirasinya. Sedangkan bagi guru, mereka akan mengajar sesuai tahapan capaian dan perkembangan peserta didik.

Sekolah memiliki wewenang untuk mengembangkan dan mengelola kurikulum dan pembelajaran sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan dan peserta didik. Keunggulan lain dari penerapan Kurikulum Merdeka ini adalah lebih relevan dan interaktif di mana

pembelajaran melalui kegiatan projek akan memberikan kesempatan lebih luas kepada peserta didik untuk secara aktif mengeksplorasi isu-isu aktual, misalnya isu lingkungan, kesehatan, dan lainnya untuk mendukung pengembangan karakter dan kompetensi Profil Pelajar Pancasila.

Satuan pendidikan dapat memilih tiga opsi dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Pertama, menerapkan beberapa bagian dan prinsip Kurikulum Merdeka tanpa mengganti kurikulum satuan pendidikan yang sedang diterapkan. Kedua, menerapkan Kurikulum Merdeka menggunakan perangkat ajar yang sudah disediakan. Ketiga, menerapkan Kurikulum Merdeka dengan mengembangkan sendiri berbagai perangkat ajar. Sekolah kami yaitu SMK Negeri 1 Sukasada sudah menerapkan kurikulum ini dan sampai saat ini sangat berhasil di terapkan pada siswa, kemudian PBL (project based learning) atau yang lebih di kenal dengan pembelajaran berbasis masalah juga sudah mulai dirasakan manfaatnya oleh siswa.

Menurut saya program/kurikulum ini sangat mendekati dengan dunia kerja/dunia usaha, karena kurikulum ini lebih menekankan peluang yang akan di dapat di dunia usaha dengan cara kerja sama dengan perusahaan-perusahaan sesuai dengan bidang /jurusan yang ada di sekolah. SMK Negeri 1 Sukasada sudah melakukan itu mulai dari guru tamu yaitu pengajar yang didatangkan langsung dari dunia usaha untuk bisa memberikan pengetahuan dan pengalaman mereka di industri, dan juga sistem magang siswa/praktek industri sekolah dan dunia industri bisa berkalaborasi seperti, siswa yang magang di industri percetakan Ketika ada jam mapel, guru mapel akan ke tempat magang/perusahaan mengajar. Jadi PBL ini sangat cocok di terapkan di sekolah

Setiap kurikulum pasti mempunyai kendala maupun kelebihan. Kalau untuk Kurikulum merdeka, karena masih baru tentu kendalanya di penyesuaian mapel, Kerjasama dengan dunia usaha, peralatan harus standar industri, pelatihan guru-guru supaya standar mapel.



I Komang Tandingada, S.Pd
Guru SMKN 1 Sukasada, Bali

Kurikulum Merdeka merupakan opsi setelah diberlakukannya kurikulum darurat akibat Covid-19, sebagai sekolah Pusat Keunggulan SMK Negeri 1 Kalasan tentunya merupakan salah satu *pilot project* dalam melaksanakan Kurikulum Merdeka. Implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah kami dengan pendekatan strategi dengan menyediakan narasumber kurikulum merdeka dari praktisi pendidikan. Merdeka belajar prinsip dasarnya adalah membangun kesadaran terhadap hak anak mendapatkan pembelajaran dan guru menerapkan pembelajaran dengan metode-metode yang sesuai dengan kebutuhan anak didik. Struktur Kurikulum Merdeka terdiri dari muatan umum (sama dengan SMA), muatan kejuruan dan penguatan profil pelajar Pancasila, penguatan karakter budaya kerja

Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) dengan penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PBL), merupakan metode pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk dapat melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Projek Based Learning merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru

untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja projek, dimana disetiap kegiatan pembelajaran harus menghasilkan sebuah produk layanan jasa maupun produk yang berorientasi pada kualitas dan layanan prima. Kendala yang dihadapi pada Implementasi Kurikulum Merdeka dan pelaksanaan pembelajaran berbasis *project* adalah pemahaman guru terhadap perubahan kompetensi inti/kompetensi dasar menjadi capaian pembelajaran (CP), kebiasaan guru yang lalu dengan adanya format-format baku dalam menyusun silabus dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Kendala dalam pelaksanaan *project based learning* adalah : masalah disiplin siswa dalam mengerjakan *project*, *project* biasanya ada *deadline* waktu ketika siswa tidak komit terhadap waktu maka *project* akan mendapat complain dari pelanggan, biaya dan perlengkapan yang diperlukan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan model *project based learning*.



Paryanto, S.Sn
Guru SMK Negeri 1 Kalasan

PBL Dimodifikasi Sesuai Karakter Sekolah

Konsep pembelajaran *Project based Learning* (PBL) yang diterapkan di SMK Bidang Seni dan Ekonomi kreatif perlu dimodifikasi sesuai dengan karakter sekolah. PBL pada konteks vokasi berbeda dengan PBL pada kurikulum 2013. "Pada PBL kurikulum 2013 sudah ditentukan sintaks pembelajarannya, sedangkan PjBL versi Vokasi tidak ditentukan secara 'sakleg'. Memang Dirjen vokasi sudah merumuskan sintak PBL versi Vokasi namun sintak tersebut dapat dikembangkan sesuai dengan karakter SMK masing-masing. Inti dari model PjBL ini adalah membawa projek yang ada pada IDUKA/DUDI ke sekolah dan dituangkan pada prencanaan, proses dan evaluasi pembelajaran. Dengan keluwesan sintak tersebut maka dapat dilaksanakan model pembelajaran PBL sesuai kebutuhan sekolah," terang Koordinator Widyaaiswara BBPPMPV Seni dan Budaya Sito Mardowo, S.Sn., M.Pd.

Lebih lanjut Sito menegaskan, secara prinsip PBL dapat sepenuhnya dilakukan atau cocok untuk pengembangan pembelajaran pada SMK Seni dan Ekonomi Kreatif.

Implementasi konsep PBL di sekolah vokasi memiliki keunikan yang disesuaikan dengan sekolah masing-masing. Tentunya antara konsentrasi keahlian satu dengan lainnya memiliki karakter yang berbeda-beda sehingga modifikasi atau lebih tepatnya pengembangan akan dipengaruhi dengan projek yang akan dibawakan sekolah," ujarnya.

Sito mencontohkaan, untuk Konsentrasi Keahlian Seni Tari. Pada IDUKA Sanggar Tari tidak memiliki projek yang dapat diproduk setiap harinya seperti pada industri barang. Oleh sebab itu yang digunakan sebagai material pembelajaran berdasarkan tren karya seni tari. Tren karya tari tersebut kemudian diimplementasikan di sekolah menjadi perencanaan, proses, dan evaluasi pembelajaran. Suatu saat ketika IDUKA Sanggar membutuhkan jasa penari, maka para siswa sudah siap dengan kompetensi yang diinginkan oleh Sanggar.

Menurutnya, PBL menuntut siswa dapat mengerjakan produk dari proses pembelajaran yang memiliki standar kualitas IDUKA. Untuk mewujudkan kualifikasi tersebut maka sekolah harus melakukan '*bring attitude, bring project and bring best learning*'.

Bring attitude maksudnya membawa sikap kerja yang ada di industri ke sekolah. Ketika penggeraan produk harus dilakukan secara berdiri-tidak boleh sambil ngobrol, maka sikap tersebut juga harus diterapkan di sekolah. Pembiasaan atau penciptaan habitus kerja yang sama dengan di IDUKA akan berdampak pada kecepatan penyelesaian produk dan berpengaruh pada tingkat detail penggeraan produk.

Bring project terkait dengan projek yang dibawa sekolah. Proses maupun prosedur pengerjaan produk harus disamakan dengan proses maupun prosedur yang diterapkan di industri. Biasanya industri mengerjakan projek harus secara cepat karena dibatasi target waktu dan kuantitas oleh konsumen. Sekolah juga harus dapat menyesuaikan waktu dan tuntutan kuantitas produk seperti yang terjadi di industri. Ada dua hal keuntungan penyesuaian ini. Pertama, sekolah dapat memenuhi tuntutan waktu dan kuantitas yang dipersyaratkan industri. Kedua, siswa memiliki gambaran tuntutan kerja ketika pada saatnya nanti bekerja di industri.

“Sekolah harus mampu mendesain pembelajaran sehingga proses dan prosedur pengerjaan produk dapat dilakukan tanpa harus menghilangkan kompetensi-kompetensi .

komprehenship yang harus dicapai oleh siswa,” jelasnya.

Bring best learning maksudnya adalah sekolah harus mampu mendesain kurikulum yang dapat mengakomodasi tuntutan industri tanpa harus menghilangkan kompetensi-kompetensi komprehenship yang harus dicapai oleh siswa. Sebaran kompetensi siswa pada setiap konsentrasi keahlian tentunya lebih banyak dibandingkan dengan kompetensi pengerjaan projek yang diminta oleh industri. “Oleh sebab itu, sekolah harus memiliki strategi kapan harus mengerjakan projek industri dan kapan harus pembelajaran kompetensi lain sebagai pemenuhan kompetensi yang harus dicapai sesuai standar kompetensi kelulusan,” pungkasnya. **(Janu Riyanto)**



■ Sito Mardowo, S.Sn., M.Pd. Koordinator Widya Iswara BBPPMPV Seni dan Budaya

GSBY 267

Wadah Promosi Potensi Daerah



■ Penampilan dari Kontingen Kabupaten Bantul

SEMPAT terhenti 2 tahun lantaran pandemi Covid-19, event Gelar Seni Budaya Yogyakarta (GSBY) 267 kembali terselenggara. Mengusung tema "Maju Bersama GSBY Pulihkan Budaya dan Pariwisata", kegiatan ini berlangsung di Gedung Sekar Wijaya Kusuma, Jakarta Timur, belum lama ini.

Balai Besar Pengembangan Penjaminan Mutu Pendidikan Vokasi (BBPPMPV) Seni dan Budaya yang dihadiri oleh Kepala Bagian Tata Usaha Masrukhan Budiyanto, M.M, didampingi Sub Koordinator Rumah Tangga, Humas dan Persuratan Janu Riyanto, M.Sn., turut menjadi saksi atas pagelaran dalam rangka memperingati hadeging Nagari Ngayogyakarta ke-267.

Kegiatan GSBY ke-267 yang diselenggarakan Badan Penghubung Daerah DIY bekerjasama dengan Pemerintah Kabupaten/Kota se-DIY dan Dinas Kebudayaan DIY, dihadiri sejumlah pimpinan daerah dan Kedutaan Besar di antaranya Wakil Gubernur DIY, Sekretaris DIY, Duta Besar Jepang untuk Indonesia YM. Kanasugi Kenji, jajaran pejabat daerah DIY dan turut hadir WNA Jepang di Indonesia hingga diaspora warga Yogyakarta di Jakarta dan sekitarnya.

Sambutan Gubernur DIY Sri Sultan Hamengku Buwono X, yang disampaikan Wakil Gubernur DIY KGPA Paku Alam X menyatakan, GSBY ke-267 mempunyai nilai yang sangat penting, dalam upaya untuk meningkatkan promosi, potensi daerah pada masyarakat luas, sekaligus media untuk memupuk, dan menumbuh kembangkan nilai-nilai adat dan budaya, serta seni yang ada di Yogyakarta.

Melalui kegiatan ini pihaknya berharap bisa menjadi wadah promosi potensi daerah, serta mampu meningkatkan kembali nilai-nilai budaya lokal, yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat.

Rasa apresiasi yang tinggi juga disampaikan oleh Gubernur DIY kepada pihak-pihak yang telah terlibat dan turut mensukseskan kegiatan GSBY tahun 2022.

"Saya menyampaikan apresiasi yang tinggi kepada Badan Penghubung Daerah DIY, Dinas Kebudayaan DIY dan seluruh Dinas Kabupaten/Kota se-DIY beserta Hudiana Jakarta yang telah berperan aktif menyelenggarakan seni budaya Yogyakarta ini. Sekaligus ucapan terimakasih kepada seniman dan pendukungnya yang telah bersedia untuk



■ Penampilan dari Kontingen Dinas Kebudayaan DIY

Foto-foto: Herlin Oktiana Dewi

menghibur kita semua dengan pementasan kreatif seni yang sangat menghibur,” tambahnya.

Gelar Seni Budaya Yogyakarta ke-267 diawali dengan pertunjukkan manguyu-uyu yang ditampilkan oleh peserta diklat Karawitan Anjungan DIY TMII (Komunitas Jepang di Indonesia), sebagai wujud ucapan selamat datang kepada tamu undangan.

Kontingen Kabupaten Gunungkidul menjadi kontingen pertama yang tampil dalam GSBY. Pada kesempatan itu Kabupaten Gunungkidul lewat komposer Budi Pramono dan koreografer Widi Pramono, berhasil memukau penonton dengan pertunjukkan bertajuk Romatisme Bunyi.

Romantisme Bunyi merupakan perpaduan antara gamelan, rinding dan instrument musik barat, sehingga mampu menghasilkan harmonisasi yang romantis. Tari Sesanti Manghayu-hayu, menjadi pertunjukkan kedua yang dipersembahkan oleh kontingen kota Yogyakarta. Dibawakan oleh 5 orang, tari Sesanti Manghayu-hayu merupakan tarian yang menggambarkan wanita dewasa, yang mulai mengerti akan nilai kehidupan serta telah sadar akan nikmat yang telah diberikan tuhan. Makna tersebut disimbolkan dengan adanya gerakan kedua tangan penari menengadah.



■ Penampilan dari Kontingen Kabupaten Gunungkidul



■ Penampilan dari Kontingen Kota Yogyakarta

Foto-foto: Herlin Oktiana Dewi

Jalannya Gelar Seni Budaya Yogyakarta ke-267 dihiasi pula dengan pemberian karangan bunga sebagai wujud apresiasi kepada seluruh kontingen. Kepada kepala dinas yang hadir, dari 4 kabupaten dan 1 kota serta perwakilan dari Sanggar Sekar Tedjo Trah Pakualaman Hudyana Jakarta, wakil gubernur DIY KGPAK Pakualam X memberikan karangan bunga secara langsung.

Pertunjukkan selanjutnya berasal dari Sanggar Kesenian Sekar Tejo Trah Pakualaman Hudyana Jakarta, pimpinan Ir. KRay Dana Paramitha Ariwibowo, dengan menghadirkan salah satu penari di antaranya KRay T. Kausyala Parahittra Syailendra Sadjarwo, S.Ds. Tarian yang bernama tari Kusuma Wira Warastra ini, menggambarkan prajurit putri yang mengolah senjata seperti keris dan jemparing untuk

menyiapkan diri, guna bela negara. Dalam tarian juga ini tercermin gambaran, dibalik kodratnya sebagai perempuan yang lembut, terselip kekuatan tanpa disadari dalam menghadapi setiap keadaan.

Kabupaten Kulonprogo menjadi kontingen selanjutnya untuk menampilkan peragaan busana upacara panggih pengantin gaya Yogyakarta. Memakai busana paes ageng kontingen Kabupaten Kulonprogo melaksanakan serangkaian upacara yang mengandung nilai budaya, sakral dan suci, di antaranya *sanggan panebus panggih* atau penyerahan pisang sanggan, *Kepyok Kembar Mayang* sampai pada *Sungkeman* untuk menunjukkan dharma bakti pengantin kepada orang tua.

Bekti Pertiwi Pisungsung Jaladri merupakan pesembahan berikutnya. Di bawah pimpinan produksi Suyoto, kontingen kabupaten Bantul berhasil memukau dengan Bekti Pertiwi Pisungsung Jaladri atau merti dusun. Dimana merti adalah melestarikan tradisi sedangkan dusun berarti pedusunan atau suatu wilayah. Bekti Pertiwi Pisungsung Jaladri menceritakan prosesi upacara adat yang dilakukan di pendapa Parangtritis, dimana bertujuan untuk mengucapkan rasa syukur kepada tuhan karena berlimpahnya panen raya baik dari pertanian maupun dari warga yang mencari nafkah di pinggir pantai. Upacara ini diadakan setahun sekali bertepatan bulan Mei, hari pasaran Selasa Wage dalam kalender jawa, yang ditandai dengan prosesi kirab simbol Dewi Sri beserta sesaji untuk dilaksanakan pisungsung jaladri atau sering disebut pula dengan larungan di Pantai Parangkusumo.

Kegiatan GSBY Ke-267 turut diramaikan juga dengan penampilan dari Kabupaten Sleman,

yang menyuguhkan Rancak Badui Gantalan Sleman. Dibawah koreografer Agus Sukina, Rancak Badui Gantalan Sleman merupakan garapan tari badui yang menggambarkan prajurit sedang berlatih perang. Hingga saat ini tari badui makin berkembang dengan gerakan yang enerjik, rampak dan dinamis.

Pada penghujung perhelatan GSBY, Dinas Kebudayaan DIY menjadi kontingen terakhir yang menyuguhkan Sendratari Wulangreh. Disutradarai Irwanda Putra Rahmandika, S.Sn, dengan pelindung Kepala Dinas Kebudayaan DIY Dra. Dian Laksmi Pratiwi, S.S., M.A., wulangreh yang bermakna pitutur ini mencoba memvisualisasikan ajaran pitutur dan kegigihan untuk menuju kesempurnaan dalam menghadapi cobaan dan ujian.

Berakhirnya rangkaian Kegiatan GSBY ditandai dengan berswa foto bersama dengan seluruh kontingen, namun tetap dengan memperhatikan protokol kesehatan (**Herlin**).



■ Penampilan dari Kontingen Kabupaten Sleman

Foto-foto: Herlin Oktiana Dewi

BBPPMPV Seni dan Budaya Lakukan Penjaminan Mutu di 3 Provisi



BALAI Besar Pengembangan Penjaminan Mutu Pendidikan Vokasi (BBPPMPV) Seni dan Budaya tahun ini mendapat tugas melakukan Penjaminan Mutu Pendidikan di SMK melalui Perencanaan Berbasis Data di tiga provinsi, yakni DIY, Jawa Tengah dan Bali dengan menasarkan 1.918 SMK. Perencanaan Berbasis Data ini bertujuan meningkatkan kualitas perencanaan satuan pendidikan melalui dukungan data profil pendidikan, penggunaan pendekatan ilmiah dalam mengidentifikasi masalah dan merumuskan solusi peningkatan mutu.

Untuk tahap awal pelaksanaan Penjaminan Mutu Pendidikan tersebut, BBPPMPV Seni dan Budaya telah melakukan sosialisasi dan koordinasi dengan Dinas Pendidikan di tiga provinsi, yakni DIY, Jateng maupun Bali.

Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga (Disdikpora) DIY Didik Wardaya, S.E., M.Pd saat menerima audiensi rombongan BBPPMPV Seni dan Budaya pun menyambut baik program tersebut. Pihaknya juga siap mendukung dan berkolaborasi dalam melakukan Penjaminan Mutu di SMK tersebut.

“Output yang kita harapkan bisa menjawab pemasalahan-permasalahan terkait dengan penyiapan SDM terutama lulusan SMK. Sehingga kolaborasi antara Pemda dan Pemerintah Pusat, satuan pendidikan, termasuk perangkat-perangkat lembaga pusat yang ada di daerah sangat dibutuhkan. Bagaimana kita berkolaborasi menyiapkan data dan mengembangkan program yang sejalan untuk bisa menjawab permasalahan. Bagaimana kita menyiapkan SDM, lulusan SMK yang lebih optimalkan lagi,” ungkapnya.



Kepala Disdikpora DIY Didik Wardaya, S.E., M.Pd saat berbicang dengan Kepala BBPPMPV Seni dan Budaya Dr. Dra. Sarjilah, M.Pd.

yang telah bersedia untuk menghibur kita semua dengan pementasan kreatif seni yang sangat menghibur," tambahnya.

Didik Wardoyo lebih lanjut menjelaskan, permasalahan lulusan SMK di DIY yang dihadapi saat ini adalah masih rendahnya minat untuk bekerja di luar daerah maupun ke luar negeri. "Kalau dari sisi skill, bisa menyesuaikan dengan kebutuhan dengan dunia kerja. Tapi ada satu hal yang perlu kita perhatikan, yakni soft skill siswa, bagaimana siswa punya fighting spirit yang tinggi untuk keluar bekerja di luar DIY. Tidak hanya berorientasi di Yogyakarta saja, tapi nasional. Jangan hanya berpikir lulusan Yogyakarta hanya bekerja di Yogyakarta saja," tandasnya.

Didik Wardoyo kemudian memberikan bukti masih rendahnya minat lulusan SMK DIY untuk bekerja ke luar. "Buktiya saat ada tawaran magang ke Jepang dari Dinas Tenaga Kerja, tidak banyak lulusan SMK yang berminat. Tawaran bekerja pada kapal pesiar di Timur Tengah, juga rendah responnya," ujarnya. Didik menambahkan, pihaknya juga sedang mengembangkan data untuk bisa memetakan seluruh siswa SMK baik itu melalui BKK (Bursa Kerja Khusus) atau PPKS (Pusat Pengembangan Karir Siswa). "Kita bersinergi dengan Dinas Tenaga Kerja dan ter-link juga dengan Kementerian Tenaga Kerja terkait peta dana dalam kontek SDM," jelasnya.

Rombongan BBPPMPV Seni dan Budaya dipimpin langsung Dr. Sarjilah, M.Pd sebagai kepala, didampingi Kabag Tata Usaha Masrukhan Budiyanto, S.H., M.M dan Koordinator Bidang Penjaminan Mutu Pendidikan Dr. Noor Widijantoro, M.Pd serta jajaran manajemen lainnya.

Sarjilah mengungkapkan, kebijakan Kemdikbudristek dengan peluncuran merdeka belajar pada episode ke-19 tentang profil pendidikan, menjadi dasar untuk melakukan Perencanaan Berbasis Data tersebut.

"Menindaklanjuti kebijakan dari Kemdikbudristek dan Ditjen Vokasi inilah, kami mohon izin kepada Disdikpora DIY untuk melakukan sosialisasi kepada satuan pendidikan di wilayah DIY," imbuhnya.

Kegiatan itu akan dibarengkan dengan wilayah Provinsi Jawa Tengah dan Bali. Kegiatan penjaminan mutu ini tidak difokuskan pada bidang yang ada di sekolah, melainkan pembagian per wilayah. "Dan BBPPMPV Seni dan Budaya mendapat tugas penjaminan mutu untuk semua SMK di wilayah DIY, Jateng dan Bali," jelasnya. SMK yang akan menjadi sasaran kegiatan Penjaminan Mutu di tiga provinsi itu total berjumlah 1.918 SMK, terdiri dari 214 di wilayah DIY, 1.531 di Jateng dan 173 di Bali. Untuk sasaran pendampingan total sebanyak 1.112 sekolah, 314 sekolah di antaranya dilakukan secara luring. (Rifky)



PANDEMI COVID-19 MEREDA

Didik Nini Thowok Mulai Dapat 'Job' Lagi

MULAI meredanya pandemi Covid-19 memberi angin segar bagi para pelaku seni, tak terkecuali sang maestro tari, Didik Nini Thowok. Job pun mulai mengalir lagi, satu persatu event mulai berani digelar. Salah satu event itu adalah Batik Nitik, di mana ia tampil sebagai koreografinya. Dilanjut dengan acara peringatan Hari Kartini pada April lalu. Sedangkan untuk pementasan ke mancanegara masih belum ada.

"Saat 2021 memang saya ada pementasan kolaborasi internasional dengan seniman luar negeri. Berhubung masih masa pandemi dan usai masa gawat-gawatnya, jadi formatnya adalah via zoom. Itu karena sahabat saya di luar negeri ingin sekali berekspresi. Sehingga jadilah kolaborasi sejumlah negara di antaranya Indonesia, Tiongkok, Singapura dan Austria, meskipun antarnegara ini dibedakan oleh waktu," papar Didik saat Redaksi Artista bertandang ke sanggarnya di kawasan Tegalrejo Yogyakarta, Rabu (18/5/2022).

Diakui Didik, sebelumnya sempat sepi job akibat pandemi Covid-19 yang melanda dunia. Bahkan Didik mengakui jika dirinya pun terpaksa harus meminta donasi kepada para sahabat dan koleganya saat ia tertimpa musibah dampak pandemi yang berlangsung hingga dua tahun ini.

Ia pun mengenang, saat masa pandemi dirinya terkena Covid-19 hingga dua kali dan terpaksa dirawat di Rumah Sakit Panti Rapih Yogyakarta. Tak cuma itu, selain tertimpa Covid-19, pada saat yang hampir bersamaan Didik harus operasi Batu Empedu yang menyebabkan butuh perawatan intensif. "Itulah yang menyebabkan saya terpaksa minta bantuan dana ke teman-teman," tegasnya.

"Dan pada momentum ini saya ingin ngucapin terima kasih tak terhingga ke sahabat-sahabat saya baik sponsor maupun kolega di dalam negeri maupun luar negeri, yang telah membantu saya saat itu. Mereka ada yang berasal dari Singapura, Jepang bahkan Amerika. Pihak-pihak inilah yang selama ini mengundang Didik pentas ke negaranya masing-masing."

Selain harus meminta donasi ke para koleganya tersebut, Didik juga terpaksa melepas barang-barang koleksinya yang sangat berarti. Barang koleksi tersebut adalah Songket. "Saya kan punya rumah koleksi yang berisi di antaranya adalah topeng dan songket. Nah, songket koleksi yang telah saya miliki puluhan tahun terpaksa harus kulepas demi memenuhi kebutuhan selama pandemi," ujarnya. Sejumlah tokoh di DIY pun ditawarinya songket, dan beruntung mereka mau membelinya.

"Kan tidak mungkin saya meminta dana terus ke sahabat-sahabat saya, jadi terpaksa saya jual songket koleksi. Itulah situasi tersulit saya kala masa pandemi, karena itu inilah kesempatan saya mengucapkan terima kasih ke mereka yang tulus membantu saya," kata Didik.

Banyaknya dukungan kepada sang maestro, tak terlepas dengan yang disebutnya karma. Karma dalam tafsiran Didik adalah karma baik. Bisa jadi karma baik tersebut adalah tabungan kebaikan yang selama ini dilakukan seseorang. Karena itulah Didik selalu punya prinsip menanam kebaikan, memperbanyak silaturahmi, tak pernah melupakan sejarah dan selalu mengingat jasa guru. "Sebagai seniman tari, jangan lupakan sejarah karena saya melihat guru-guru kita bukan lulusan akademisi. Kadang malah akademisi yang mendapatkan gelar Profesor itu justru narasumbernya ya mereka itu para guru-guru tersebut," jelasnya.

Itu pula yang menjadi pesan dan dorongannya termasuk kepada para siswa SMK yang menekuni bidang tari. Karena kelak jika seorang siswa menekuni hingga sukses di bidang tari lalu menuai hasil, maka guru kita lah yang punya andil membesarkan kita.

Didik pun selalu melakukan itu. Tidak pernah melupakan para gurunya meskipun telah almarhum. Menjalin silaturahmi dengan keluarganya juga dilakukan hingga detik ini. Contohnya, belum lama ini Didik singgah ke Puri Saba Gianyar Bali. Ia napak tilas ke sana karena saat ujian di era 1977, berlatihnya tari Bali di pura itu. Kemudian tari gaya Saba yang identik Tari Gaya Legong itu dilestarikannya. "Sampai detik ini saya masih silaturahmi ke tempat itu. Intinya ia berpesan agar kita jangan saat lagi butuh saja ketemu dengan seseorang," ujarnya.



■ Didik Nini Thowok saat pengambilan gambar di BBPPMPV Seni dan Budaya dalam produksi film pendek berjudul "Masuk SMK, Kenapa Tidak ?"



■ Didik Nini Thowok

Bahkan saat di Malang, ia hingga 'ngijing' atau memasang nisan di pemakaman almarhum Mbah Rasimun, orang yang mengajarinya Beskalan Putri. Itu dilakukan karena Didik menyadari beliaulah yang ikut mencetaknya hingga sampai seperti ini. "Kan kita tidak bisa mengukur sang guru atau ilmunya dengan cara kita sudah membayar. Ilmu itulah yang dia berikan seumur hidup saya. Dan hingga kini saya masih tetap menguasai ilmunya. Karena itu jangan lupakan sejarah. Sejelek apapun gurumu, jasanya tetap harus dihargai," pesannya.

Salah satu guru yang masih ada saat ini dan bukan orang terkenal bahkan cenderung orang biasa, tetapi diberinya penghormatan. Saat dalam sebuah acara akbar di Bali, guru tersebut diundangnya untuk nonton pertunjukannya. Dia adalah Ibu Ni ketut Sujani. "Pas kemarin ketemu, kami berpelukan dan salain melepas rindu, hingga orang bertanya-tanya, siapakah beliau? Dan saya kenalkan kepada mereka bahwa beliau guru saya," ungkap Didik.

Lebih lanjut Didik merasa sudah identik dengan Yogyakarta yang merupakan kota tempatnya berkontribusi selama ini. "Saya tuh kalau diundang ke luar negeri banyak dicap sebagai Yogyakarta. Bagi Yogyakarta, saya tentu tak seberapa. Namun sebagai orang luar Yogyakarta yang dibesarkan di Yogyakarta, bagi saya kota ini sangatlah berharga. Apalagi Yogyakarta ini adalah Kawah Candra dimuka bagi para seniman. Karena seniman yang digodog di Yogyakarta bisa menginternasional," pungkas Didik.

Tulisan dan foto: Surya Adi Lesmana



Desain Karakter Animasi Berbasis Konten Lokal Menjadi Primadona Bangsa

Oleh : Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.

KEBERAGAMAN budaya Indonesia menjadi daya tarik bagi masyarakat untuk dikembangkan menjadi produk yang mengangkat nama baik Indonesia dalam kancah Internasional. Saat ini, pemerintah, asosiasi, sekolah seni, perguruan tinggi, hingga studio animasi sedang bersama-sama bertekad dalam usaha mengangkat konten lokal Indonesia menjadi ide atau tema dari film animasi. Bila keinginan tersebut menjadi kenyataan dan berdampak jangka panjang tentunya akan menambah peluang pekerjaan yang menjanjikan bagi pelaku animasi Indonesia. Lulusan sekolah maupun perguruan tinggi berbasis vokasi yang dibekali dengan skillnya tentu diharapkan mampu menciptakan pekerjaan baru maupun diserap oleh industri animasi. Perpaduan antara seni dan teknologi menjadikan animasi menjadi produk audio visual yang menarik dan terkini. Dimana animasi memiliki banyak fungsi, mulai dari sebagai hiburan, edukasi, hingga sebagai produk promosi.

Bidang Animasi, memiliki SKNNI (Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia) yang dijadikan pedoman kurikulum bagi sekolah maupun perguruan tinggi Vokasi. SKNNI Animasi terdiri dari beberapa pembagian kompetensi yaitu visual, technical, motion, managerial dan editorial yang saling mendukung industri animasi di Indonesia.

Film animasi dapat berasal dari story, komik, maskot dll. Film cerita animasi yang mengadopsi dari dongeng, mitos maupun sejarah dapat dibuat dengan pemilihan setting waktu penyajian yang menyesuaikan dari konsep dan *target audience*. Pendalaman mengenai ide atau konsep dari film animasi tentunya harus melalui riset baik sederhana maupun secara meluas. Riset atau penelitian dapat dilakukan dengan berdasarkan:

1. Usaha meneliti objek baru
2. Kebutuhan dari pasar atau klien

Sedangkan riset dapat berupa riset pasar, cerita, visual atau pendukung lainnya. Dalam proses pembuatan karakter animasi tentunya juga harus melalui proses riset agar hasil visualisasinya

dapat dipertanggungjawabkan dan tepat Sasaran. Berikut adalah proses pembuatan desain karakter animasi berdasarkan riset :

1. Legenda Batane Suka

Legenda Batane Suka berasal dari Ngada, Flores, NTT, Indonesia, dimana legenda ini berkembang dan dipercaya oleh masyarakat setempat menjadi asal dari terbentuknya kampung watu di Ngada. Kampung Watu tersebut berada dilereng bukit yang terjal namun dapat di lihat oleh wisatawan dengan cara trekking atau berjalan kaki untuk bisa memotret atau melihatnya dengan jarak lebih dekat.

2. Penerapan teori

Beberapa teori pendukung pembuatan desain karakter sangat beragam, namun dalam penciptaan desain karakter bernama Moi ini memiliki dasar teori berikut ini :

a. *Three Dimensional Development*

Three Dimensional Development oleh Sheldon (2004) memiliki 3 aspek, yaitu :

1) Psikologis

Dalam aspek Psikologis ini terlihat pada kepribadian dari karakter animasi yang tentunya erat hubungannya dengan *Character Designer* berdasarkan imajinasinya. Dalam penggambarannya dapat berupa sifat, kepandaian, kekuatan, kelemahan dan lain-lain dari karakter animasi. Karakter Moi diciptakan dengan sifat yang baik, lucu.

2) Fisiologis

Sesuatu yang tampak visual dari karakter animasi merupakan aspek dari fisiologis dari karakter, dapat berupa warna kulit, asesoris, warna rambut dan lain-lain. Sisi fisiologis dari karakter Moi adalah menggunakan kostum kain dengan asesoris yang terbuat dari bahan serat kayu, kulit sawo matang, motif pada kain yaitu kuda dan anting, serta warna rambut hitam yang bergelombang.

3) Sosiologis

Sisi sosiologis adalah melihat hubungan

karakter dengan lingkungannya. Karakter Moi memiliki sikap temperamental saat ada kejadian yang tidak sesuai dengan pemikirannya.

b. Fleksibilitas Karakter

Kesan hidup pada karakter adalah adanya gerakan sesuai dengan kemauan dari karakter (Manwell, 1971:23). Dimana kesan hidup ditunjukkan dengan adanya pengaruh pada anatomi dan proporsi pada karakter yang dipengaruhi oleh usaha penyesuaian tubuh terhadap lingkungan atau benda-benda tertentu.

3. Proses desain karakter animasi

a. Penciptaan moodboard

Moodboard diciptakan untuk memberikan gambaran untuk desainer setelah proses riset untuk dijadikan acuan visual baik bentuk maupun warna. Deretan pilihan warna didapatkan dengan menganalisa warna-warna dominan dari susunan gambar atau foto. Gambar atau foto sendiri didapatkan pada saat desainer melakukan riset dapat dari dokumentasi pribadi atau sumber lain seperti internet, buku atau sumber lainnya. Berikut adalah contoh moodboard dari riset desain karakter film "Ata Ngada":



Gambar 1. Moodboard Riset Film “Ata Ngada”

Sumber : Yulianti, Ika, “Intellectual Property Design of Moi Character in “Ata Ngada” Animation Film Flores, Indonesia”, 2020

b. Proses desain karakter animasi

Proses merupakan urutan pelaksanaan membuat atau melakukan sesuatu oleh manusia, alam atau mesin. Pembuatan desain karakter memiliki proses yang bertahap dan bersifat eksploratif. Adapun tahapan dari proses membuat desain karakter animasi adalah berikut:

1) Eksplorasi Sketsa

Proses eksplorasi sketsa karakter memiliki tujuan bahwa desainer memiliki alternatif bentuk yang akan dikembangkan dan untuk mendapatkan sketsa desain karakter yang paling tepat.

2) Sketsa Kasar secara global

Sketsa kasar dari alternatif sketsa yang dipilih digambar secara global untuk mendapatkan bentuk dasar dari desain karakter animasi, dimana bentuk dasar dapat menggambarkan sifat dari karakter animasi itu sendiri. Berikut adalah sketsa secara global karakter Moi:



Gambar 2. Sketsa Kasar Karakter Moi

Sumber : Yulianti, Ika, “Intellectual Property Design of Moi Character in “Ata Ngada” Animation Film Flores, Indonesia”, 2020

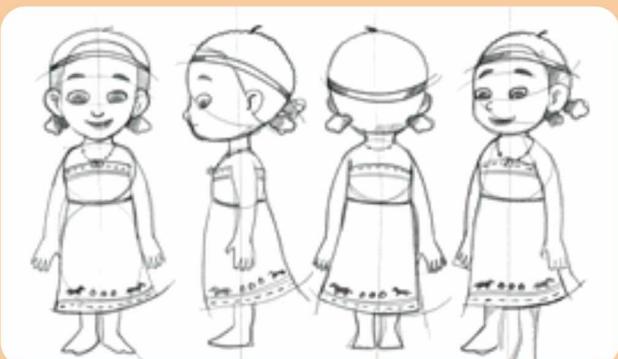
3) Detail desain karakter animasi

Dari sketsa global yang sudah didapat maka dilanjutkan dengan proses mendetailkan karakter. Berikut adalah detail sketsa desain karakter Moi:



Gambar 3. Detail Sketsa Karakter Moi

Sumber : Yulianti, Ika, “Intellectual Property Design of Moi Character in “Ata Ngada” Animation



Gambar 4. Detail Sketsa Karakter Moi

Sumber : Yulianti, Ika, “Intellectual Property Design of Moi Character in “Ata Ngada” Animation Film Flores, Indonesia”, 2020

- 4) Colour Test Desain Karakter Animasi
 Colour test merupakan bagian dari proses pemilihan warna pada karakter animasi. Colour Test dapat mengarahkan desainer dalam menentukan warna yang akan dipilih sesuai dengan warna dari moodboard yang sudah dibuat. Berikut adalah colour test dari karakter Moi:



Gambar 5. Colour Test Karakter Moi

Sumber : Yulianti, Ika, "Intellectual Property Design of Moi Character in "Ata Ngada" Animation Film Flores, Indonesia", 2020

5) Gambar Digital Desain Karakter Animasi

Pembuatan gambar digital berdasarkan sketsa yang sudah ada dapat menggunakan software pendukung pembuatan gambar digital. Gambar digital dapat berbasiskan vector maupun bitmap. Berikut adalah gambar digital desain karakter Moi:



Gambar 6. Gambar Digital Karakter Moi

Sumber : Yulianti, Ika, "Intellectual Property Design of Moi Character in "Ata Ngada" Animation Film Flores, Indonesia", 2020

c. Gestur

Gestur merupakan bentuk komunikasi dari karakter melalui gerakan tangan dan tubuh. Dimana gestur bagi karakter animasi sangat penting dalam menyampaikan pesan kepada lawan bicaranya dan penonton. Gestur biasanya didukung dengan ekspresi wajah yang menguatkan tujuan dari gestur tersebut.



Gambar 7. Gestur Karakter Moi

Sumber : Yulianti, Ika, "Intellectual Property Design of Moi Character in "Ata Ngada" Animation Film Flores, Indonesia", 2020

Desain karakter merupakan *Intellectual Property* yang harus dilindungi karena menjadi hasil pemikiran yang dapat memberikan dampak bagi desainer karakter animasi. Desainer Karakter animasi dapat mendaftarkan desain karakter animasinya sebagai hak cipta pada laman dgip.go.id.



Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.
 Dosen Animasi, FSMR ISI Yogyakarta
 Founder I Crayon Studio

Sumber:

- L. Sheldon, "Character Development & Storytelling for Games", Nelson Education, 2014.
- Yulianti, Ika, "Intellectual Property Design of Moi Character in "Ata Ngada" Animation Film Flores, Indonesia", 2020.



Pengembangan Desain Estetis Tari Kelompok

Oleh : Dra. Lilin Candrawati Sukmaningsih, M.Sn.

DESAIN tari adalah desain yang dilihat oleh penonton yang tampak terlukis pada orang yang berada di atas lantai. Sedangkan estetik adalah rasa yang timbul dari seberapa indah atau mempesonanya suatu objek yang dilihat ataupun yang dirasa oleh kita. Tari adalah cabang kesenian yang pengungkapannya menggunakan gerak. Menurut Djelantik, estetika adalah susunan bagian dari sesuatu yang mengandung pola, dimana pola tersebut mempersatukan bagian-bagian yang membentuknya dan mengandung keselarasan dari unsur-unsurnya, sehingga menimbulkan keindahan. Karya seni merupakan hasil ciptaan manusia yang mengandung unsur keindahan, salah satu hasil karya seni adalah karya tari yang bisa disebut dengan kreativitas tari, komposisi tari dan penyusunan karya tari.

Tari kelompok adalah tari yang disajikan dengan cara mengomposisikan gerak dan ritme secara terstruktur sebagai wujud ekspresi yang ditarikan oleh lebih dari dua penari. Ada unsur gerak dan cara mengomposisikannya, baik dengan irungan, desain pola lantai, desain tinggi rendahnya kedudukan penari maupun level, yang tujuannya untuk membuat seluruh sajian tari menarik. Dinamika kelompok dapat memberi kesan lebih ekspresif dan dapat menggugah batin penonton akan konsepsi sebuah pertunjukan tari kelompok.

Sebelum membuat rangkaian gerak tari kelompok yang sempurna dapat dimulai dengan membuat yang sederhana, artinya mempelajari cara membuat/menyusun tari secara sederhana. Penari harus ada kerja sama saling tergantung dan saling terkait. Setiap penari mempunyai peranan sendiri-sendiri secara harmonis memberi daya hidup tari secara keseluruhan.

Pengelompokan juga mempertimbangkan jenis kelamin terutama berkaitan dengan tokoh dan karakter yang harus memperhatikan *figure*, postur, *face* atau kekuatan fisik penari putra dan putri. Hal ini tentu saja akan berbeda sekali intensitas gerak dan lebar sempitnya gerakan antara pria dan wanita. Oleh karena itu perlu ditentukan perannya sesuai dengan karakter tokoh yang diperankannya, agar sesuai dengan apa yang sudah menjadi konsep garapan.

Beberapa tahapan membuat gerak tari adalah melalui tahapan eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Tahapan ini merupakan kristalisasi dari hasil eksplorasi (penentuan ide, tema, dan judul) untuk diterjemahkan atau dikomposisikan dalam bentuk tari kelompok. Hal ini berarti bahwa proses menyusun gerak tari kelompok sudah mengarah pada konsep yang telah ditentukan.

a. Eksplorasi

Eksplorasi diartikan sebagai penjajagan dan pengalaman untuk menanggapi beberapa obyek dari luar yang sering disebut juga dengan berpikir, berimajinasi, merasakan, meresponsikan. Kegiatan ini dilakukan lewat berbagai aktivitas yaitu pengamatan terhadap peristiwa yang terjadi dilingkungan sekitarnya, peristiwa alam, dengan membaca cerita baik cerita sejarah, legenda, novel, cerpen, epos Mahabarata, Ramayana, ritual keagamaan bahkan sampai peristiwa yang dialami sendiri oleh penata tari.

b. Improvisasi

Improvisasi diartikan sebagai penemuan gerak secara spontan. Gerak tersebut pernah dilihat sebelumnya ataupun muncul pada saat pencarian gerak. Kepercayaan diri seseorang diperlukan

pada saat improvisasi dan diusahakan untuk tidak terpengaruh atau meniru orang lain. Improvisasi dapat dilakukan dengan beberapa cara/tahap yaitu diawali dari gerak sederhana melalui bagian-bagian anggota badan seperti kaki, lengan, kepala, badan yang dilakukan mulai gerak di tempat selanjutnya berpindah tempat serta menggabungkan beberapa gerak dari anggota tubuh.

c. Pembentukan/Komposisi

Setelah melewati eksplorasi dan improvisasi, selanjutnya adalah pembentukan, proses ini pembentukan dimaksudkan adalah bagaimana gerak menjadi satu kesatuan/rangkaian (Jawa disebut ragam). Dalam hal ini sudah barang tentu gerak sudah diarahkan pada tema, bentuk, struktur, irama yang berkaitan dengan ritme dan tempo garapan dan disesuaikan dengan tema garapan. Gerak disini sudah membentuk satu ragam dan telah mempertimbangkan transisi/perpindahan dari ragam satu keragam berikutnya.

Hal hal yang perlu diperhatikan dalam membuat komposisi tari kelompok.

1) Pertimbangan Jumlah Penari.

Berdasarkan jumlah penari yang melakukan, maka sebuah komposisi tari kelompok dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu

a) Komposisi tari kelompok kecil (*Small group composition*)

b) Komposisi tari kelompok besar (*Large group composition*)

Sebuah komposisi tari kelompok akan disebut komposisi tari kelompok besar apabila komposisi tari ini dapat dibagi lagi menjadi dua atau lebih kelompok - kelompok kecil, dan begitu sebaliknya.

2) Pertimbangan Jenis Kelamin Penari dan Postur Tubuh

Dalam menyusun sebuah komposisi tari kelompok, jenis kelamin dan postur tubuh penari yang memperagakan karya tari harus menjadi sebuah pertimbangan tersendiri, karena jenis kelamin dan postur tubuh yang berbeda akan berbeda pula dalam hal intensitas dan lebar sempitnya gerakan.

Walaupun segala kekurangan yang disebabkan oleh keadaan penari dapat diantisipasi dengan teknik-teknik pentas yang bersifat tipuan, rias, dan kostum, tetapi tidak membantu secara menyeluruh karena tetap harus mempertimbangkan jenis kelamin dan postur penari.

Pengelompokan penari yang diputuskan dengan mempertimbangkan jenis kelamin ini terutama berkaitan dengan kebutuhan penokohan dan karakter yang harus mempertimbangkan postur, *face* dan kekuatan fisik penari putra dan putri. Karena intensitas dan kekuatan gerak antara laki-laki dan perempuan sangat berlainan maka perlu ditentukan peran yang sesuai dengan apa yang sudah menjadi konsep garapan.

Desain Estetis Tari Kelompok

Tari kelompok dapat dibentuk oleh desain gerak, yang disusun berdasarkan unsur tenaga, ruang, dan waktu. Tenaga, ruang, dan waktu yang membentuk dinamika kelompok adalah dengan menyusun pola gerak dan pola lantai dengan berbagai tata cara yaitu serempak, berimbang, berturutan, bergantian, selang-seling, dan terpecah.

a. Serempak (Unison)

Gerak yang dilakukan oleh sejumlah penari secara bersama-sama. Pengaturan penari dengan pola serempak ini dianggap yang paling sederhana karena dapat diatur dalam pola lantai garis lurus maupun garis lengkung.



Gerak yang dilakukan secara serempak
(koleksi pribadi)



Gerak yang dilakukan secara serempak
(koleksi pribadi)

b. Berimbang (balance)

Pengertian kelompok berimbang adalah pembagian jumlah kelompok kiri kanan sama atau disebut juga simetris. Selain pembagian jumlah penari yang sama antara kanan dan kiri, bisa juga dilakukan dengan melakukan gerak antara kanan kiri dilakukan oleh sisi tubuh yang berbeda.



Gerak berimbang (koleksi pribadi)



Gerak yang dilakukan secara berurutan (koleksi pribadi)

c. Berurutan/bergantian (canon)

Desain berurutan adalah gerak yang dilakukan secara berurutan atau bergantian. Misalnya gerak yang memiliki frase gerak enam belas hitungan dapat dipecah menjadi frase empat hitungan.

Contoh:

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5

d. Selang-seling (alternate)

Penggunaan desain kelompok selang-seling akan nampak menarik apabila pengaturan penari dengan pengolahan level. Misalnya antara nomor ganjil dan genap.



Gerak yang dilakukan secara selang-seling (koleksi pribadi)

e. Terpecah (broken)

Broken atau terpecah adalah desain yang tidak beraturan namun tetap tertata. Seorang penata tari hendaknya berhati-hati karena gerak dilakukan oleh penari dengan bentuk heterogen tetapi nampak menjadi satu kesatuan dan saling berhubungan satu dengan yang lainnya.

Pembuatan karya tari sesederhanapun selalu menggunakan media untuk mengungkapkannya. Media pokok dalam seni tari yaitu gerak, ruang, waktu dan tenaga. Demikian pula dengan konsep pengembangan tari juga menggunakan desain pengembangan gerak, ruang, waktu dan tenaga.



Kelompok terpecah (koleksi pribadi)

Jika kita mengenal konsep pengembangan dan cara menata tari secara sederhana maka kita akan dapat mengambil unsur-unsur gerak tradisi yang ada di daerah kita untuk dijadikan sebagai bahan penataan tari.

Dengan demikian pada tataran pembuatan sebuah penataan tari kelompok tetap berdasarkan konsep ide gagasan yang telah disesuaikan dengan potensi-potensi seni budaya daerah, alam sekitar serta falsafah maupun perkembangan jaman atau iptek yang sedang berkembang di daerahnya masing-masing. Pembuatan gerak maupun rangkaian gerak yang akan dituangkan dalam sebuah bentuk komposisi tari kelompok dapat lebih luas artinya, ketika pengetahuan dan pengalaman banyak dilakukan melalui apresiasi seni maupun proses eksplorasi. Proses penuangan ide gagasan dalam membuat komposisi tari kelompok memberikan keleluasaan bagi peserta untuk mengembangkan materi seni budaya khususnya penataan tari kelompok.



Dra. Lilin Candrawati Sukmaningsih, M.Sn.
Widya Iswara Tari BBPPMPV Seni dan Budaya

DAFTAR PUSTAKA

- Alma M. Hawkins. 2003. *Mencipta Lewat Tari*. Terjemahan Y. Sumandiyo Hadi. Yogyakarta: Manthili.
- Djalantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung : MSPI.
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2003. *Aspek - Aspek Dasar Koreografi Kelompok*. Yogyakarta: Elkaphi.
- Smith, Jacqueline. 1985. *Komposisi Tari. Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru*. Terjemahan: Ben Suharto. Yogyakarta: Ikalasti.

Cepetan, Kesenian Khas Kebumen yang Tetap Eksis

Oleh : Isnain Evilina Dewi, S.Pd., M.A.

Kesenian Cepetan adalah salah satu seni rakyat asli kabupaten Kebumen yang saat ini masih dijaga oleh masyarakat setempat. Cepetan berasal dari kata *cepet*, huruf “e” pada kata *cepet* sama seperti saat mengucapkan kata-kata: *lelet*, (*ulat*) *kekot*, *copet*, *bebek*, atau *pelet*. Kata *cepet* dalam bahasa Ngapak bermakna setan yang merupakan jenis makhluk halus.

Kesenian Cepetan juga dikenal dengan nama Cepetan Alas karena konon *cepet* bisa mudah ditemukan di alas atau dalam bahasa Jawa artinya hutan. Kesenian Cepetan atau Cepetan Alas ini berasal dari wilayah utara kabupaten Kebumen, tepatnya daerah Karanggayam dan sekitarnya. Warna busana yang dikenakan oleh penari Cepetan Alas merupakan perpaduan warna hitam dan merah serta dilengkapi ikat pinggang dan kain *jarit*. Dahulu kostum yang dipakai penari saat mementaskan seni Cepetan Alas memakai celana pendek dan sarung namun kostum sekarang lebih lengkap dilengkapi dengan properti seperti topeng (Eko, 2015).

Sesuai namanya *cepet* (setan) maka seni Cepetan ini menggunakan topeng berbentuk setan sebagai penutup wajah sang penari. Topeng dalam seni Cepetan ini dibuat sedemikian rupa sehingga mewujudkan bentuk setan dengan ciri khas mata melotot, gigi besar-besaran dilengkapi taring, hidung bulat dan besar, rambut kusut dan berantakan yang dibuat dari ijuk, serta kulit muka berwarna merah mencolok. Topeng ini diwarnai dominan merah sebagai simbol api atau amarah serta warna hitam yang mengandung misterius, kesetaraan, dan kuat. Topeng dalam seni Cepetan Alas ini terbuat dari kayu pule yang memiliki nama latin *Alstonia scholaris*. Kayu pule merupakan jenis tanaman keras yang banyak tumbuh di pulau Jawa dan Sumatera. Pohon pule mudah ditemukan di alas atau hutan, pinggir ladang, dan area bersemak. Menurut mitos, pohon pule ini dianggap angker dan memiliki penunggu di dalamnya atau sebagai tempat tinggal makhluk halus.

Kesenian Cepetan merupakan gambaran adanya perlawanan rakyat Indonesia secara non fisik terhadap penjajah Jepang. Seni ini mulai digerakkan pada tahun 1943 ketika saat itu tentara Jepang menguasai Indonesia. Awal mula seni ini diciptakan karena di tahun tersebut, rakyat Indonesia mengalami kesengsaraan baik lahir maupun batin. Dari segi lahir karena di zaman tersebut rakyat sangat kesulitan mendapatkan sandang, pangan, dan papan; tidak terkecuali yang dialami oleh masyarakat Karanggayam. Pada saat ini, rakyat digambarkan dalam kondisi yang sangat memprihatinkan karena banyak rakyat yang kelaparan, mal nutrisi atau kekurangan gizi. Di bawah penjajahan tentara Jepang yang kejam, para petani wajib menyerahkan 30 persen dari hasil panen ke tentara Jepang lalu 30 persen lagi untuk bibit yang harus disimpan di lumbung desa, baru 40 persen boleh diizinkan disimpan atau dimiliki oleh petani (Nugroho Notosusanto, dalam Petrik 2020). Langkah yang diambil oleh pemerintah Jepang ini tentu saja sangat merugikan dan mencengangkan rakyat yang menyengsarakan rakyat dari segi batin. Bahkan para petani dipaksa untuk menjual padi ke tentara Jepang dengan harga yang sangat murah. Rakyat yang menderita hanya bisa makan nasi jagung atau ketela yang diawetkan yang dikenal dengan nama gapelek untuk dibuat nasi tiwul.

Kesengsaraan rakyat yang dirasakan menyakitkan memicu timbulnya pemberontakan untuk melawan penjajah. Upaya melawan penjajah dilakukan secara non fisik dengan menciptakan seni dengan tujuan menakut-nakuti penjajah agar mereka tidak kerasan dan meninggalkan negara Indonesia. Dalam perkembangannya, seni ini bukan hanya menggambarkan pertempuran non fisik antara rakyat dengan penjajah namun pertarungan antara berbagai makhluk yakni hewan, setan-setan, dan manusia yang ada di kecamatan Karanggayam, kabupaten Kebumen. Seorang tokoh masyarakat dari daerah

Karanggayam memerintahkan untuk membuka hutan atau alas yang terkenal angker di daerah tersebut. Tujuan dari babat alas adalah untuk membuka lahan pemukiman dan pertanian. Saat melakukan upaya babat alas ternyata banyak hambatan yang ditemui, antara lain serangan dari binatang-binatang dan makhluk halus (*cepet, banaspati, genderuwo*, dan lain-lain). Para makhluk halus dan binatang marah karena tempat tinggalnya dirambah dan diambil alih manusia. Dalam perjuangannya, masyarakat di bawah komando tokoh masyarakat setempat bisa mengatasi kendala yang ada sehingga singkat cerita lahan baru tersebut bisa menjadi pemukiman yang makmur, tenteram, dan menjanjikan.

Kesenian Cepetan dengan ciri khas topengnya menggambarkan perwakilan karakter yang diperankan. Penari yang memakai topeng dengan karakter baik merupakan perwakilan manusia. Topeng yang berkarakter jahat atau buruk merupakan perwujudan dari *cepet* atau *setan*. Topeng lainnya merupakan simbol-simbol binatang liar yang hidup di hutan seperti harimau, monyet, ular, dan lain-lain. Kesenian Cepetan ini dimulai dengan irungan musik gamelan dan penyanyi yang membawakan syair dalam bahasa Jawa Ngapak. Musik irungan ini diikuti oleh para penari yang mengenakan topeng sesuai karakter yang mereka bawakan. Kesenian ini biasanya menampilkan cerita tentang awal mula dibukanya *alas* atau hutan. Dalam upaya babat alas ini, manusia dihadapkan dengan berbagai kendala sehingga ada perkelahian antara manusia dengan berbagai jenis makhluk halus seperti genderuwo, banaspati, setan, dan binatang-binatang penghuni hutan. Cerita pada kesenian ini diakhiri dengan kemenangan di pihak manusia. Manusia berhasil menyengkirkan para penghalangnya yaitu para makhluk halus dan binatang liar.

Keberadaan kesenian Cepetan Alas yang mulai eksis sejak tahun 1943 diciptakan oleh almarhum bapak Lamijan (Eko, 2015). Hingga saat ini, kesenian ini masih dijaga keberadaannya. Kesenian yang diklaim milik masyarakat kecamatan Karanggayam ternyata bisa diterima oleh masyarakat luas di kabupaten Kebumen. Bahkan kesenian ini juga digemari oleh masyarakat luar kabupaten Kebumen dan telah banyak dipentaskan sampai provinsi Jawa Tengah yang digawangi oleh Dinas Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah. Menurut Sandiharjo (dalam Eko 2015) keterlibatan pelaku kesenian Cepetan Alas di kecamatan Karanggayam yang bernama Cinta Karya Budaya dalam berkontribusi mengikuti berbagai pagelaran adalah

1. Kegiatan silaturahmi antar Dinas kabupaten Kebumen di pendopo kabupaten;
2. Kegiatan pentas budaya di Dinas Kebudayaan Jawa Tengah di Semarang;
3. Kegiatan festival budaya seluruh Indonesia di Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta;
4. Kegiatan festival Kesenian Cepetan Alas di alun-alun Kebumen;
5. Festival budaya di Monumen Serangan Umum 1 Maret di Yogyakarta mewakili anjungan Jawa Tengah.

Penggiat seni dan budaya di kabupaten Kebumen yang disuarakan oleh paguyuban Cinta Karya Budaya mengharapkan adanya kreasi atau inovasi baru pada kesenian Cepetan Alas. Kesenian Cepetan yang masih berjalan hingga saat ini tidak lepas dengan adanya dukungan dari berbagai pihak baik dari kalangan masyarakat setempat (Kecamatan Karanggayam) dan masyarakat kabupaten Kebumen pada umumnya. iAnimo masyarakat terhadap kesenian ini cukup tinggi sehingga berpotensi untuk terus dilestarikan agar tidak tergerus zaman. Di awal munculnya kesenian ini umumnya ditarikan oleh para penari tua dan lelaki, namun sekarang kaum muda dan wanita juga tertarik untuk berpartisipasi karena dapat menjadi media pembelajaran, bersosialisasi, dan berkomunikasi. Ketertarikan kaum muda tidak lepas dari munculnya kreasi dan inovasi terutama dari unsur lagu yang dibawakan. Syair yang mengandung unsur humor dan disisipi kosakata kekinian yang ditunjang dengan gerakan tarian yang dinamis cenderung rancak menarik perhatian kawula muda. Penggiat seni khususnya masyarakat di kecamatan Karanggayam menganggap kesenian Cepetan Alas perlu dilestarikan dengan berupaya konsisten mencari inovasi dan kreasi baru agar bukan hanya kaum tua namun semakin banyak kaum muda yang bekerja sama menguri-uri kebudayaan yang menjadi bagian dari masyarakat Jawa Tengah.



Isnain Evilina Dewi, S.Pd., M.A.
Widyaiswara BBPPMPV Seni dan Budaya

DAFTAR PUSTAKA

- Eko Budi Rahayu. 2015. *Eksistensi Kesenian "Cepetan Alas Cinta Karya Budaya"* di Dusun Karangjoho Desa Karanggayam Kecamatan Karanggayam Kabupaten Kebumen Provinsi Jawa Tengah (Skripsi). Yogyakarta: UNY.
- <https://www.kebumenmaen.com/kesenian-cepetan-kini-menjelma-menjadi-kesenian-khas-kebumen/> diakses tanggal 20 Maret 2022.
- Petrik Matanasi. 2020. *Kelaparan dan Pemberontakan Saat Militer Jepang Menguasai Beras*.
- <https://tirto.id/kelaparan-dan-pemberontakan-saat-militer-jepang-menguasai-beras-eNqQ> diakses pada tanggal 22 Maret 2022.
- Foto Sumber: <https://www.kebumenmaen.com/kesenian-cepetan-kini-menjelma-menjadi-kesenian-khas-kebumen/>



Sumber gambar: edukasi.kompas.com

Profil Pelajar Pancasila dan Implementasi Pemikiran Ki Hajar Dewantara

Oleh: Dr. Farika Chandrasari, S.P., M.M.

Dengan adanya budi pekerti, tiap-tiap manusia berdiri sebagai manusia merdeka (berpribadi), yang dapat memerintah atau menguasai diri sendiri. Inilah manusia beradab dan itulah maksud dan tujuan pendidikan dalam garis besarnya
(Ki Hajar Dewantara)

BAPAK PENDIDIKAN INDONESIA Ki Hadjar Dewantara banyak memiliki pemikiran visioner yang mampu mengangkat nilai dan derajat Pendidikan di Indonesia. Pemikiran-pemikiran inilah yang menjadikan bangsa Indonesia menjadi berani untuk selalu mengambil keputusan tentang arah Pendidikan yang diinginkan dan diharapkan. Penanaman budi pekerti kepada setiap pribadi manusia tentunya akan selalu dapat menciptakan perilaku-perilaku yang berbudaya dan beradab.

Hal itu tentunya merupakan pengimplementasian dari konsep pemikiran dari Ki Hadjar Dewantara (1962) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (*intellect*) dan tubuh anak. Dan sebagai kaum pendidik hanya dapat menuntun tumbuhnya atau hidupnya kekuatan-kekuatan itu, agar dapat memperbaiki lakunya (bukan dasarnya) hidup dan tumbuhnya itu. Pernyataan dari Ki Hadjar Dewantara tersebut telah menggambarkan perspektif pemikiran beliau yaitu pendidikan merupakan sebuah proses yang holistik dan integratif.

Implementasi pemikiran Ki Hajar Dewantara dipandang sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Dalam rangka mengimplementasikan nilai-nilai yang terkandung dalam pemikiran Ki Hajar Dewantara, maka Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi meluncurkan program Merdeka Belajar. Secara sedehana tujuan dari peluncuran yang dilakukan ini adalah untuk mengatasi krisis pembelajaran yang telah berlangsung lama. Krisis pembelajaran ini telah berlangsung dalam rentang waktu 20 tahun, dan ini terlihat dari angka tes PISA yang merupakan sebuah alat tes internasional dan

mengukur tentang literasi, numerasi, dan sains. Krisis pembelajaran tersebut semakin bertambah dengan merebaknya pandemic Covid-19 yang membuat kesenjangan pembelajaran menjadi semakin lebar dan menyebabkan hilangnya pembelajaran (*learning loss*).

Pandemi Covid-19 memperkuat dunia Pendidikan di Indonesia untuk semakin menyadari bahwa program merdeka belajar sangat penting. Hal ini semakin menunjukkan bahwa ada masalah besar dalam dunia pendidikan di Indonesia. Permasalahan tersebut antara lain adalah ada kesenjangan dalam kualitas pembelajaran antar wilayah dan sebagian besar siswa tidak serius dalam belajar. Selain itu sebagian besar siswa juga tidak dapat menyerap mata pelajaran dengan baik dan banyak yang terkendala dengan masalah jaringan.

Mengatasi hal tersebut, maka mulai bulan Juli tahun 2021 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah memutuskan untuk memulai kembali pembelajaran tatap muka terbatas dengan protokol kesehatan yang ketat. Model pembelajaran tatap muka terbatas ini diselingi dengan model pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi internet atau yang biasa disebut dengan istilah dalam jaringan (daring). Kombinasi dua model pembelajaran ini sering disebut dengan istilah pembelajaran model Blended. Walaupun pembelajaran jarak jauh telah mulai dikurangi dengan mulai diaktifkannya kembali model pembelajaran tatap muka dengan menerapkan protokol kesehatan yang ketat, tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa penyelenggaraan Pendidikan kita belum maksimal. Penyelenggaraan pendidikan yang baik, efektif, dan efisien sangat dibutuhkan dalam rangka pencapaian visi pendidikan Indonesia.

Visi Pendidikan Indonesia adalah "mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila yang bernalar kritis, kreatif, mandiri, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhhlak mulia, bergotong royong, dan berkebhinekaan global". Untuk mewujudkan visi tersebut maka disusunlah sebuah pedoman untuk mencapainya. Pedoman yang didasari dari Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan



Sumber: Panduan Pengembangan Projek Pengukuhan Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila yang dicipta-citakan dunia Pendidikan di Indonesia memiliki nilai-nilai yang menjadi sebuah kesatuan dan tidak boleh dipisahkan. Nilai-nilai ini diharapkan akan membangun insan-insan pelajar yang memiliki karakter sebagai berikut:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhhlak mulia

Sesuai dengan sila pertama dari Pancasila yang berbunyi Ketuhanan Yang Maha Esa, maka dimensi pertama dari profil pelajar Pancasila ini semakin kuat. Dimana siswa atau pelajar harus mengamalkan nilai-nilai agama dan kepercayaannya dan akan tercermin dari perilaku setiap harinya. Agar dapat lebih memahami mengenai dimensi ini, maka dituangkan kembali menjadi beberapa elemen yaitu:

a. Akhlak Beragama

Dijelaskan bahwa seorang siswa atau pelajar yang memiliki kemampuan untuk mengenal dan mencintai Tuhan Yang Maha Esa akan memiliki pemahaman tentang agama/kepercayaannya sehingga akan selalu melaksanakan ajaran agama/kepercayaannya.

Kebudayaan tahun 2020-2024 inilah yang menghasilkan istilah Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila sendiri merupakan keinginan untuk mewujudkan seluruh pelajar yang ada di Indonesia selalu memiliki keinginan untuk belajar di sepanjang hayatnya. Belajar yang diinginkan adalah selalu belajar agar memiliki kompetensi secara global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam Pancasila.b. Akhlak Pribadi

Dijelaskan bahwa seorang siswa atau pelajar memiliki Integritas dan dapat merawat dirinya sendiri secara fisik, mental, dan spiritual.

- Akhhlak kepada manusia
Dijelaskan bahwa seorang siswa atau pelajar akan mampu menunjukkan bahwa dia memiliki karakter yang baik. Karakter tersebut yaitu selalu mengutamakan persamaan dengan orang lain dan selalu menghargai perbedaan, juga memiliki empati terhadap orang lain.
- Akhhlak kepada Alam
Dijelaskan bahwa seorang siswa atau pelajar akan mampu untuk selalu menjaga lingkungan dan memahami adanya keterhubungan antar ekosistem di bumi.

e. Akhlak bernegara

Dijelaskan bahwa seorang siswa atau pelajar akan selalu mampu untuk melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia.

2. Mandiri

Maksud dari dimensi ini adalah harapan agar seorang siswa atau pelajar dapat memiliki prakarsa terhadap perkembangan dirinya dan pencapaian prestasinya. Hal ini tentunya berdasarkan dari adanya pengenalan kekuatan atas keterbatasan dirinya dan situasi kondisi yang dihadapi. Siswa atau pelajar tersebut juga harus dapat bertanggung jawab atas proses dan hasil yang diraihnya. Sehingga nantinya dia akan memiliki kemampuan untuk selalu dapat mengelola dirinya sendiri (pikiran, perasaan, tindakan) untuk mencapai tujuan pribadi atau tujuan bersama. Agar dapat lebih memahami mengenai dimensi ini, maka dituangkan kembali menjadi beberapa elemen yaitu:

a. Pemahaman diri dan situasi

Dijelaskan bahwa seorang siswa atau pelajar akan selalu mampu untuk mengenali kualitas dan minat dirinya sendiri, Selain itu juga siap untuk menghadapi tantangan yang dihadapi dan dapat selalu merefleksi dirinya sendiri.

b. Regulasi Diri

Dijelaskan bahwa seorang siswa atau pelajar akan selalu mampu untuk meregulasi emosinya, menetapkan tujuan hidupnya dan rencana strategis pengembangan diri dan prestasi. Selain itu pula selalu memiliki inisiatif dalam bekerja secara mandiri, dan dapat mengendalikan dirinya sendiri. Sehingga diharapkan akan selalu menjadi pribadi yang memiliki kedisiplinan, percaya diri, resilien dan adaptif.

3. Bergotong-royong

Dijelaskan dalam dimensi ini bahwa dengan semangat bergotong royong maka seorang siswa atau pelajar akan selalu mampu untuk berkolaborasi dengan orang lain. Kolaborasi yang dilakukan dengan cara proaktif dan akan selalu berupaya untuk mencapai kesejahteraan dan kebahagiaan dalam lingkungannya. Hal ini akan membuat siswa atau pelajar tersebut menyadari bahwa dalam kehidupan berkelompok atau bermasyarakat memerlukan upaya untuk mencapai kebahagiaan bersama. Agar dapat lebih memahami mengenai dimensi ini, maka dituangkan kembali menjadi beberapa elemen yaitu:

a. Kolaborasi

Dijelaskan jika dalam seorang siswa atau pelajar dalam bersosialisasi akan selalu selalu bekerjasama dengan rekannya dan melakukan komunikasi dengan baik untuk mencapai tujuannya. Hal tersebut akan menimbulkan perasaan saling membutuhkan dan saling ketergantungan secara positif, dimana mereka akan dapat menyadari bagaimana peran diri pribadinya dan peran orang lain dalam berkontribusi untuk mencapai tujuan bersama atau kelompok.

b. Kepedulian

Elemen ini dapat dijelaskan bahwa seorang siswa atau pelajar akan selalu dapat memiliki kemampuan untuk tanggap terhadap lingkungan sekitarnya. Hal ini akan dapat menimbulkan adanya persepsi sosial yang akan menjadikan siswa atau pelajar tersebut memahami dan menghargai keberadaan lingkungan sosialnya. Sehingga akan timbul sebuah kondisi yang dapat sejalan dengan kesejahteraan lingkungan sosial disekitarnya.

c. Berbagi

Dijelaskan dalam elemen ini bahwa seorang siswa atau pelajar tersebut akan selalu dapat memberi dan menerima segala sesuatu yang penting untuk kelangsungan hidup pribadinya dan kelangsungan hidup bersama.

4. Berkebinekaan global

Dimensi ini menjelaskan bahwa seorang siswa atau pelajar perlu menjadi siswa atau pelajar yang berbudaya dan memiliki identitas diri yang matang. Siswa atau pelajar juga harus mampu menunjukkan bahwa dirinya merupakan

representasi dari budaya luhur bangsa Indonesia yang memiliki sikap terbuka terhadap keberagaman kebudayaan dari masing-masing daerah, baik secara nasional maupun global. Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya kemampuan siswa atau pelajar dalam melakukan interaksi secara positif didalam lingkungan sosialnya. Selain itu juga harus memiliki kemampuan komunikasi *intercultural* dan dapat memaknai setiap pengalaman dalam lingkungannya secara majemuk sebagai kesempatan untuk mengembangkan dirinya. Agar dapat lebih memahami mengenai dimensi ini, maka dituangkan kembali menjadi beberapa elemen yaitu:

a. Mengenal dan menghargai budaya

Dijelaskan dalam elemen ini bahwa seorang siswa atau pelajar mampu untuk mendalami budaya dan identitasnya. Selain itu juga mampu untuk mengeksplorasi dan membandingkan pengetahuan dan praktik baik mengenai budaya dan kepercayaan. Sehingga akan dapat menumbuhkan rasa saling menghormati terhadap keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia.

b. Komunikasi dan interaksi antar budaya

Dijelaskan dalam elemen ini bahwa seorang siswa atau pelajar mampu untuk selalu dapat berkomunikasi antar budaya yang ada, dengan mempertimbangkan dan menumbuhkan berbagai perspektif yang ada dalam lingkungan sosialnya.

c. Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan

Dijelaskan dalam elemen ini bahwa seorang siswa atau pelajar mampu untuk melakukan refleksi terhadap pengalaman pribadinya mengenai kebinekaan yang ada di Indonesia. Hal ini akan dapat menghilangkan sikap stereotip dan prasangka. Sehingga nantinya akan terjadi penyelarasan tentang perbedaan budaya yang ada.

d. Berkeadilan Sosial

Dijelaskan dalam elemen ini bahwa seorang siswa atau pelajar mampu untuk selalu berperan aktif dalam membangun lingkungan masyarakat yang adil, inklusif dan berkelanjutan. Hal ini akan selalu dapat membuat siswa atau pelajar tersebut berpartisipasi dalam setiap proses pengambilan keputusan secara Bersama-sama. Sehingga siswa atau pelajar tersebut akan selalu dapat memahami bagaimana peran individu dalam demokrasi.

5. Bernalar kritis

Seorang siswa atau pelajar dengan dimensi ini harus bernalar kritis. Maksudnya adalah siswa atau pelajar tersebut harus mampu menggunakan kemampuan nalar dirinya untuk memproses informasi dan kemudian dapat mengevaluasi informasi tersebut, sehingga dapat menghasilkan keputusan yang tepat untuk mengatasi berbagai

persoalan yang dihadapinya. Murid tersebut mampu menyaring informasi, mengolahnya, mencari keterkaitan berbagai informasi, menganalisa serta membuat kesimpulan berdasarkan informasi tersebut. Selain itu, di dalam dimensi ini mengajarkan untuk selalu dapat menerima berbagai macam perspektif ataupun pembuktian baru, misalnya saja pendapatnya tidak terbukti karena ada bukti baru. Keadaan ini akan menjadikan siswa atau pelajar tersebut menjadi seseorang yang mau menerima kritik dan saran yang membangun dan nantinya akan selalu dapat menghargai pendapat orang lain.

Agar dapat lebih memahami mengenai dimensi ini, maka dituangkan kembali menjadi beberapa elemen yaitu:

- Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan
Dijelaskan jika seorang siswa atau pelajar akan selalu dapat mengumpulkan data dan informasi yang akurat dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Selain itu juga akan dapat melakukan pengidentifikasi, pengklarifikasi, serta pengolahan informasi dan gagasan yang telah didapatkan.
- Menganalisa dan mengevaluasi penalaran
Siswa atau pelajar dengan elemen ini diharapkan akan dapat menjadi seseorang yang selalu dapat melakukan Analisa dan mengevaluasi setiap hal yang menjadi penalarannya. Kemampuan ini akan menjadi hal yang sangat berguna bagi siswa atau pelajar tersebut baik bagi dirinya sendiri ataupun di dalam lingkungannya.
- Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri
Diharapkan siswa atau pelajar dalam elemen ini mampu untuk selalu merefleksikan dan melakukan evaluasi terhadap hasil-hasil pemikirannya sendiri. Hal ini akan menjadikan siswa atau pelajar tersebut diajarkan untuk selalu berpikir bagaimana nanti dampak dari perbuatan yang akan dilakukannya.

6. Kreatif

Seorang siswa atau pelajar dengan dimensi ini harus mampu memodifikasi, menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna, bermanfaat, dan berdampak baik untuk dirinya sendiri ataupun untuk lingkungan di sekitarnya. Agar dapat lebih memahami mengenai dimensi ini, maka dituangkan kembali menjadi beberapa elemen yaitu:

- Menghasilkan gagasan yang orisinal
Dijelaskan jika seorang siswa atau pelajar dengan elemen ini akan dapat mempunyai ide-ide dan gagasan yang murni dari dirinya sendiri. Gagasan yang muncul tersebut jika dilaksanakan akan dapat memberikan hal baik bagi dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya.
- Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal
Seorang siswa atau pelajar akan dapat

menghasilkan karya dengan mengimplementasikan gagasan yang dihasilkannya.

- Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan
Dijelaskan jika seorang siswa atau pelajar akan selalu dapat mencari alternatif solusi bagi permasalahan yang dihadapinya dengan mempertimbangkan kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi.

Mengingat pentingnya mewujudkan Profil Pelajar Pancasila dalam kurikulum Merdeka, maka diperlukan kerjasama antara setiap pendidik dan tenaga kependidikan untuk saling bahu membahu dalam penyelenggaraan proses Pendidikan di Indonesia. Adanya semangat memajukan Pendidikan di Indonesia melalui peran para pendidik atau guru, dengan cara memberikan keteladanan bagi semua siswa secara tidak langsung akan menuntun siswa atau pelajar dalam menumbuhkan Profil Pelajar Pancasila ini.



Dr. Farika Chandrasari, S.P., M.M.
Widyaiswara BBPPMPV Seni dan Budaya

REFERENSI

- Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. 2021. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- <https://drive.google.com/drive/folders/1Vr2q86FORKadyHenLVzAT2qPG117uMBI>
- <https://pmpk.kemdikbud.go.id/read-news/sekolah-tatap-muka-terbatas-mulai-juli-2021>
- <https://www.alitamami.my.id/2021/04/pokok-pokok-pikiran-ki-hajar-dewantara.html>
- <http://voice-teacher.blogspot.com/2019/07/pokok-pokok-pikiran-pendidikan-ki.html>
- <https://nasional.tempo.co/read/1559712/nadiem-makarim-sebut-indonesia-masuki-masa-krisis-pembelajaran/full&view=ok>
- <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/04/dampak-negatif-satu-tahun-pjii-dorongan-pembelajaran-tatap-muka-menguat>
- <https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/berbaring-edisi-hut-kota-jakarta-ke-494-mengatasi-kesulitan-belajar-anak-dalam-pembelajaran-jarak-jauh/>

Batik Rifaiyah Batang Sarat Makna Keagamaan

Oleh : Ir. Sri Herlina, M.Si.

BATIK merupakan karya seni adiluhung bangsa Indonesia yang dikenal sejak zaman kerajaan Majapahit dan terus berkembang hingga saat ini (Siregar, dkk. 2020). Sehingga boleh dibilang hampir semua orang, khususnya di Indonesia mengenal batik, bahkan punya batik, minimal punya kemeja batik. Mengenakan busana bermotif batik kini menjadi sebuah kebanggaan masyarakat Indonesia. Terlebih setelah batik ditetapkannya sebagai warisan kemanusiaan untuk budaya lisan dan nonbendawi pada 2 Oktober 2009 oleh Unesco.

Salah satu batik yang menjadi kebanggaan masyarakat Kabupaten Batang, khususnya Desa Kalipucang, adalah batik Rifaiyah yang beralamat di Jl. Mataram No.20, Kalipucang Wetan, Kec. Batang, Kab. Batang, Jawa Tengah. Batik Rifaiyah merupakan warisan dari nenek moyang keturunan Syeh KH. Ahmad Rifai dari Desa Kalipucang Wetan Kecamatan Batang. Dinamakan Batik Rifaiyah, karena para pembatik merupakan santri dari Syekh Ahmad Rifai. Batik Rifaiyah mulai pembuatan hingga motifnya sarat makna keagamaan.

Menurut sejarah proses pembuatan batik Rifaiyah sebagai media untuk syiar agama Islam pada zamannya. Ada ritual yang biasa dilakukan sebelum membatik, yaitu dengan melaksanakan sholat Dhuha terlebih dahulu, karena manurut agama Islam sholat dhuha merupakan salah satu sholat sunnah yang mempunyai banyak manfaat dan keutamaan, di antaranya siapa yang menjalankannya akan dimudahkan dalam segala urusan dunia dan mencari rizki. Selain itu dengan gerakan sholat yang baik di pagi hari, tidak hanya memperoleh pahala, tetapi membuat tubuh merasa lebih sehat dan segar. Proses pembatikannya pun sambil melantunkan kidung syair yang berbahasa Jawa (Artikel Rumah 123.com).

Banyak ragam corak dan motif yang dihasilkan oleh batik Rifaiyah. Ada Batik Tiga Negeri yakni motif Lancur, Gemblong Sak Iris, Kotak Kitir, Ila Ili. Ada pula Bang Biron seperti Pelo Ati, Nyak Pratin, Gendagan, dan Liris. Salah satu keunggulan batik Rifaiyah adalah batik motif tambal tiga negeri.

Motif merupakan rangkaian ragam hias yang mewujudkan batik secara keseluruhan dan memberikan makna (sumber: SNI- 0239:2019). Motif batik tambal merupakan salah satu motif yang cukup berbeda dengan motif batik lainnya, karena batik tambal memiliki makna yang cukup mendalam terkait kehidupan manusia sejak zaman dahulu hingga sekarang. Motif batik tambal memiliki arti tambal yang artinya menambal atau memperbaiki yang rusak. Dalam perjalanan hidupnya manusia harus memperbaiki diri menuju ke kehidupan yang lebih baik lagi secara lahir maupun batin. Batik tambal merupakan salah satu batik klasik yang berkembang di lingkungan keraton Yogyakarta (Bahan Kain. Com. 2021).

Meskipun memiliki kesan motif yang kurang rapi karena motif tambal yang disusun secara acak, batik tambal memiliki makna filosofi yang mendalam, yaitu dipercaya mampu membantu kesembuhan orang yang sakit, dengan cara menyelimuti orang sakit tersebut menggunakan kain batik bermotif tambal, konon kain dapat membuka jalan kesembuhan bagi yang sedang melakukan pengobatan (Bahan Kain. Com. 2021). Saat ini batik tambal sudah mengalami banyak perkembangan, di mana sudah tidak hanya lembaran kain saja namun sudah banyak dibuat dalam bentuk lain seperti kemeja, gaun, blouse hingga tas yang dilapisi dengan kain batik tersebut. Batik tambal tidak hanya digunakan untuk orang sakit saja, namun dapat digunakan untuk pakaian sehari-hari maupun untuk pakaian formal.

Batik tambal Rifaiyah merupakan akulturasi batik tiga negeri yaitu batik yang dipengaruhi warna merah dari batik Lasem, warna coklat dari batik Solo, dan batik Rifaiyah sendiri dominan warna biru *indigo*. Salah satu keunikan desain batik khas Batang ini menampilkan motif mozaik binatang yang tidak digambar secara utuh, seperti motif lancur, dengan hiasan buntut atau ekor ayam. Batik Rifaiyah juga terpengaruh ajaran Islam yang diajarkan oleh pemiliknya yaitu guru besar KH. Ahmad Rifai dengan Kitab karyanya.

Ajaran yang terkenal dan menjadi dasar atau ciri utama bagi ragam hias atau motif-motif yang terkesan “floral”, meskipun pada motif-motif batik Rifaiyah terdapat bentuk-bentuk bagian hewan (*Fauna*), tetapi sudah tidak utuh sebagai hewan (makhluk hidup) karena sudah distelirisasi menjadi berkesan *Floral* (tumbuhan). Menurut Miftakhutin, pemilik Batik Rifaiyah, hingga saat ini terdapat 24 motif batik

Rifaiyah yang sudah dibuat dan dikembangkan, yaitu peloati, benji, lancur, tambal, ila ili, room gendong, gendagan, wagean dan semua motif yang ada contohnya dibawah ini, dan masih banyak motif lain yang belum sempat penulis lihat seperti: kawung ndog, kawung jenggot, dlorong, materos satrio, gemblong sairis, dapel, nyah pratin, jeruk no'i, keongan, krokotan, liris, klasem, kluwungan, jamblang, dan semua ragam hias motif nya mengandung makna spiritual masing-masing. Sebagai contoh dalam ragam hias Pelo Ati yang menggambarkan ajaran sufisme (tasawuf), motif ini bergambar ayam merak yang kepalanya terpancung dan di dalam badannya ada hati dan di luarnya ada pelo (ampela), hati menggambarkan sifat-sifat terpuji dan ampela menggambarkan tempatnya kotoran, yaitu sifat-sifat buruk manusia sehingga mengingatkan semua sifat tercela dan kotor ini haruslah dibuang jauh-jauh. (Dina Indiani. 2018).

Motif yang dikembangkan dan masih diproduksi, antara lain seperti foto di bawah ini



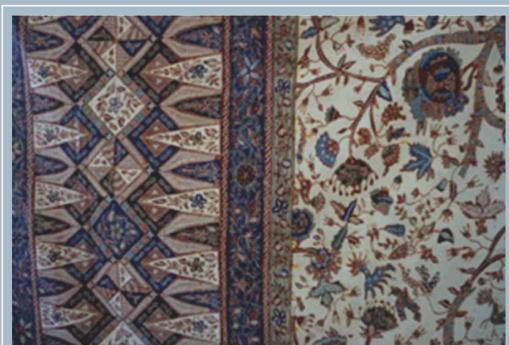
Motif tambal dengan warna 3 negeri,
usia batik 1 tahun



Motif tambal dengan warna 3 negeri,
usia batik 70 tahun



Motif ila ili



Motif gendagan dengan tumpal pucuk rebung



Motif gendagan

Ciri Khas Batik Rifaiyah selalu ada tumpal dikedua ujung kainnya, atau dua sisi dengan motif yang berbeda dengan istilah pagi sore. Seperti dicontohkan di bawah ini:



Motif Romo Gendong



Motif Peloati

Proses pembatikannya selalu menggunakan beberapa kali lorod (pelapasan lilin) sehingga menghasilkan minimal 3 warna dengan tutup celup, sebagai contoh kain yang warna yang pembatikan pertama (rengsi pertama) dan setelah pewarnaan dilakukan pembatikan kedua (rengsi ke2).



Motif peloati tahap pembatikan pertama



Motif benji tahap pembatikan kedua

Foto-foto dokumen Sri Herlina

Proses pembatikan ini dilakukan di rumah masing masing pembatiknya, untuk pembatik keluarga membatik, mewarna dan sampai pelepasan lilin dilakukan sendiri. Pemasaran selain mengikuti pameran di berbagai daerah, juga sampai ke Luar Negeri seperti Singapura, Malaysia, India, Korea, Jepang, Amerika dan Swedia sehingga banyak wisatawan manca negara yang tertarik batik Rifaiyah, dan dengan dukungan Pemerintah Kabupaten bahkan Propinsi dan Nasional sehingga batik Rifaiyah masih produksi sampai sekarang.

Belum lama ini penulis, berkesempatan berkunjung ke Batik Rifaiyah dan bertemu langsung dengan pemiliknya yaitu ibu Miftakutin atau sering dipanggil bu Utin. Hasil wawancara penulis, ibu Utin ini termasuk keturunan pewaris yang ke-5, yang sekarang masih mengelola pembuatan batik bersama adik-adiknya. Penulis kagum dengan kelembutan goresan cantingnya dan kekayaan motif dan warna yang mantap dan bervariasi, bagaimana proses pencantingannya, pewarnaannya, urutan warna yang dilakukan dan tentu dengan proses berapa kali lorod, berapa lama membuatnya, makanya tidak salah apabila batik Rifaiyah dijual dengan harga yang mahal, bagi yang tahu prosesnya itu sangat wajar.



Ir. Sri Herlina, M.Si.
Widyaiswara BBPPMPV Seni dan Budaya

REFERENSI

- Bahan Kain. Com. 2021. *Mengenal batik tambal*. <https://www.bahankain.com/2021/05/04/mengenal-batik-tambal>.
- Dina Indiani. 2018. *Mengenal batik Rifaiyah khas Batang keunikan motif hingga proses membatik yangkaya makna spiritual*. <https://jateng.tribunnews.com/2018/10/02/>
- Siregar, Abi Pratiwi, dkk. 2020. *Upaya pengembangan batik di Indonesia*. Jurnal Kerajinan Batik, Vol 31, No 1. 2020.
- http://ejournal.kemenperin.go.id/dkb/article/view/79%20-%2092/pdf_90
- Standar Nasional Indonesia (SNI) 0239:2019, Batik – Pengertian dan istilah, BSN 2009.



Menilik Pembuatan Gamelan di Dusun Pelem Lor Ditinjau dari Ilmu Kimia

Gamelan Daliyo Putro Sumber gambar : <https://www.youtube.com/watch?v=zeSkcf0dJFE>

Oleh : Dian Sri Suhesti, S.Pd.Si, M.Pd

GAMELAN merupakan salah satu kekayaan yang dimiliki Indonesia. Alat musik tradisional ini telah dikenal hingga mancanegara. Warisan gamelan dinilai melekat dalam diri masyarakat Jawa. Setiap hajatan atau pergelaran acara sering menampilkan pertunjukan gamelan lengkap dengan penyanyi yang disebut sinden. Sampai saat ini masyarakat Jawa masih menggunakan gamelan sebagai pengiring acara resepsi pernikahan.

Daliyo Putro merupakan salah satu produsen gamelan yang terletak di dusun Pelem Lor Baturetno, Banguntapan, Bantul. Berdiri sejak tahun 1950-an, Daliyo Putro selalu konsisten memberikan kualitas gamelan yang sangat baik, sehingga diterima oleh masyarakat dan pelestari kebudayaan.

Daliyo Putro telah memiliki popularitas yang sangat tinggi. Pasarnya terletak dari Sabang sampai Merauke bahkan luar negeri. Pasar export-nya berada di China, Malaysia, Singapura dan bahkan Brasil.



- Papan Nama Perusahaan Gamelan Daliyo Putro
Sumber gambar : <https://www.youtube.com/watch?v=zeSkcf0dJFE>

Proses pembuatan gamelan, terbagi menjadi beberapa tahap seperti, membosot, menyingi, menempa, membabar dan melaras. Semua tahapan tersebut dilakukan oleh profesional sehingga alat yang dihasilkan sesuai dengan standar. Meskipun terkadang ada beberapa alat yang tidak sesuai standar.

Alat musik gamelan dikenal sejak tahun 404 Masehi. Penggambaran gamelan terdapat di relief Borobudur dan Prambanan. Ada banyak jenis instrumen musik yang ada di gamelan. Berikut ini beberapa contoh instrumen gamelan di antaranya :

1. Gendang atau Kendang



- Contoh gambar gendang
Sumber gambar : <https://bit.ly/3LY5pDh>

Gendang dalam musik gamelan adalah "pamurba irama", berfungsi sebagai pengatur irama dan tempo gendhing yang dimainkan. Peran penting gendang menjadikan penggendar atau pemain gendang selalu ditempatkan sebagai pimpinan karawitan pengiring.

Gendang terbuat dari bahan baku kayu dan kulit. Kayu yang digunakan beraneka macam. Dapat berasal dari kayu jati untuk kayu yang berkualitas dan jenis kayu Nangka atau lainnya.

2. Gong



● Contoh gambar Gong
sumber gambar: encrypted-tbn0.gstatic.com

Instrumen gamelan ini, diletakkan dengan cara digantung. Saat hendak dimainkan, gong dipegang oleh kelima jari kemudian baru dipukul menggunakan sebuah stik pendek. Gong dibedakan menjadi tiga yaitu gong siyem bernada kecil, gong suwukan bernada sedang, dan gong gede bernada besar. Gong berfungsi sebagai pemangku irama, tugasnya menguatkan gendang dalam menentukan bentuk gending. Bunyi gong merupakan pertanda dimulainya dan berakhirnya sebuah gending.

3. Gambang



● Contoh gambar Gambang
sumber gambar: st4.depositphotos.com

Instrumen ini terdiri dari susunan bilah-bilah kayu atau bambu berjumlah delapan belas yang diletakkan di sebuah rak resonator. Bilah disusun berjajar dari yang paling kecil hingga terbesar yang menghasilkan nada bervariasi. Alat ini dimainkan dengan cara dipukul menggunakan alat bernama tabuh.

4. Bonang



● Contoh gambar Bonang
Sumber gambar: <https://bit.ly/3KBACvO>

Bonang terbuat dari perunggu, berjumlah empat belas buah yang ditempatkan berjajar dalam sebuah tempat memanjang. Dimainkan dengan cara dipukul menggunakan dua alat tabuh yang salah satu ujungnya ditutupi lapisan kain atau karet. Ada 2 jenis bonang, yaitu bonang barung yang berfungsi untuk membuka atau memulai penyajian pada gending-gending tertentu serta menghias lagu, dan bonang penerus sebagai penghias lagu.

4. Gender



● Contoh gambar Gender
Sumber gambar : <https://id.pinterest.com/pin/396035360955296694/>

Alat musik pukul metalofon atau logam (kuningan, perunggu, besi) yang berbentuk bilah-bilah, berjumlah 10-14 bilah. Penggender atau orang yang menabuh gender dalam seni karawitan adalah sebagai pemangku lagu. Instrumen ini dimainkan dengan cara dipukul menggunakan pemukul berbentuk bundaran berbilah dari kayu berlapis kain.

Demikian beberapa contoh jenis instrumen gamelan. Masih ada banyak lagi jenis gamelan. Diantaranya kempul, celempung, siter, suling dan lain sebagainya. Artikel ini berfokus pada penyajian pembuatan gamelan dan bahan yang digunakan.

Alat musik pukul metalofon atau logam (kuningan, perunggu, besi) yang berbentuk bilah-bilah, berjumlah 10-14 bilah. Penggender atau orang yang menabuh gender dalam seni karawitan adalah sebagai pemangku lagu. Instrumen ini dimainkan dengan cara dipukul menggunakan pemukul berbentuk bundaran berbilah dari kayu berlapis kain.

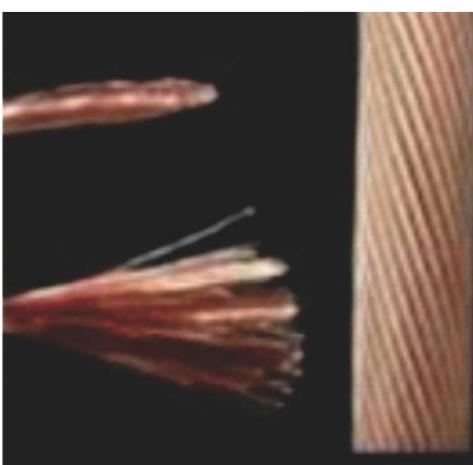
Demikian beberapa contoh jenis instrumen gamelan. Masih ada banyak lagi jenis gamelan. Diantaranya kempul, celempung, siter, suling dan lain sebagainya. Artikel ini berfokus pada penyajian pembuatan gamelan dan bahan yang digunakan.

Pembuatan Gamelan Ditinjau dari Ilmu Kimia

Berdasarkan paparan yang telah disajikan terdapat bahan baku utama dari gamelan tersebut. Gamelan dapat dibuat dari jenis kuningan, besi atau perunggu. Instrumen lain terbuat dari kayu. Pembuatan gamelan di dusun Pelem Ior sendiri terbuat dari plat logam kuningan dan besi yang ditempa dan dibentuk.

Logam Kuningan

Salah satu contoh gamelan yang terbuat dari kuningan adalah gender. Logam kuningan merupakan campuran logam tembaga (Cu) dan Seng (Zn). Tembaga merupakan komponen utama dari kuningan, dan kuningan biasanya diklasifikasikan sebagai paduan tembaga. Warna kuningan bervariasi dari coklat kemerahan gelap hingga ke cahaya kuning keperakan tergantung pada jumlah kadar seng. Tembaga pada tabel periodik menempati periode 4 dan golongan IB. Tembaga murni sifatnya halus dan lunak, dengan permukaan berwarna jingga kemerahan. Sifat tembaga adalah konduktor baik sehingga sering digunakan sebagai penghantar listrik (pembuatan kabel listrik).



● Contoh gambar Tembaga

Sumber gambar: <https://bit.ly/38vtPW4>

Seng atau Zinc (Zn) logam ini keras dan rapuh pada kebanyakan suhu. Namun dapat ditempa antara 100°C sampai dengan 150 °C. Di atas 210 °C, logam ini kembali menjadi rapuh dan dapat dihancurkan menjadi bubuk dengan memukul-mukulnya. Seng juga mampu menghantarkan listrik. Dalam sistem periodik menempati periode 4 dan golongan IIB. Tembaga dan Zinc mempunyai kesamaan periode artinya kedua logam tersebut mempunyai jumlah kulit orbital yang sama. Sehingga memiliki kemiripan sifat. Campuran keduanya memperbaiki kelemahan masing-masing dalam pembuatan gamelan.



● Contoh gambar Seng

Sumber: <https://www.thoughtco.com/what-is-zinc-2340039>

Logam Besi

Besi atau *ferrum* (Fe) sering pula menjadi bahan baku gamelan. Pelat besi dipilih karena bahannya jauh lebih mudah dan murah untuk didapatkan. Untuk gong, bonang, dan kenong ketebalan pelat besi yang digunakan maksimal dua milimeter. Sementara untuk balungan gambang, baron dan saron maksimal delapan milimeter. Ukuran itu dimaksudkan agar menghasilkan suara yang jernih.

Besi dalam sistem periodik menempati periode 4 dan golongan VIIIB. Pada suhu kamar berwujud padat, mengkilap, bewarna keabu-abuan. Konduktor panas yang baik. Besi merupakan logam yang tergolong sangat aktif. Unsur ini mudah sekali bereaksi dengan oksigen di udara. Reaksi antara keduanya menghasilkan karat yang dikenal dengan karat. Tak hanya oksigen, besi juga mudah bereaksi dengan air dan uap. Maka dalam pembuatan gamelan agar terhindar dari karat harus dilapisi agar tidak mudah berkarat.



Dian Sri Suhesti, S.Pd.Si, M.Pd
Guru SMA Negeri 1 Banguntapan

Logam Perunggu

Perunggu adalah pencampuran logam tembaga (Cu) dengan timah (Sn). Timah dalam sistem periodik terdapat di periode 4 dan golongan IVA. Titik lebur tembaga (Cu) adalah 1083°C sedangkan timah hanya pada 232°C (Surdia dan Chijuwa, 1982: 12). Dan bila kita menginginkan perunggu yang terbaik harus terdiri dari komposisi tembaga 82% dan timah 18% (Encyclopedia Britanica, VOL. 4, 1768: 274). Gamelan yang terbuat dari perunggu memiliki kualitas terbaik. Hal ini karena suara yang dihasilkan lebih stabil dan lebih tinggi.

Macam-macam jenis perunggu sebagai bahan pembuatan Gamelan memiliki kualitas yang beragam. Kualitas perunggu berbeda-beda karena sangat tergantung pada campuran komponen lainnya.

Beberapa jenis perunggu tersebut antara lain :

- 1) Perunggu murni adalah perunggu bebas seng (Zn) dengan komposisi tembaga 78% dan timah putih 22%.
- 2) Perunggu seng adalah jenis perunggu dengan komposisi bahan tembaga (Cu), timah putih (Sn) ditambah seng (Zn) sebanyak 2-7%.
- 3) Perunggu aluminium adalah perunggu yang terbuat dari tembaga (Cu) dan aluminium (Al).
- 4) Perunggu timbel (Pb) yaitu perunggu yang terbuat dari tembaga dicampur dengan timah hitam (Pb) 5 -35%.

REFERENSI

- _____.2019. Komposisi Bahan Pembuatan Gamelan. Diambil dari <https://www.senibudayaku.com/2019/01/komposisi-bahan-pembuatan-gamelan.html>
- Encyclopedia Britanica, VOL. 4, 1768: 274
- Fariz Hananto. 2020. Gamelan Sebagai Simbol Estetis Kebudayaan Masyarakat Jawa. Jurnal Representamen Vol 6 No. 01
- Kiki Rizky Rifaldi. 2021. Daliyo Putra Sang Pelestari Budaya. Diambil dari <https://www.kompasiana.com/kikirizfaldi/606d3511d541df6da728f032/daliyo-putra-sang-pelestari-budaya>
- Niken Aninsi. 2021. Mengenal Sejarah Gamelan, Ansambel Musik Tradisional Jawa Tengah. Diakses dari <https://bit.ly/3LXwYfF>
- Purwadadi. 2019. Material Gamelan dan Konteks Budaya. Diakses dari <https://www.perwara.com/2019/material-gamelan-dan-konteks-budaya/>

YouTube dan Karya Pengembang Teknologi Pembelajaran

Ilustrasi youtuber. Sumber: suara.com

Oleh: Dr. Akhir Lusono, S.Sn., M.M.

Media sosial yang dikenal saat berselancar di media internet di antaranya youtube, whatshap, instagram, tiktok, face book, line, twiter, reddit, pinterest, tumblr (Brilio.net, n.d). Menurut we are sosial tercatat pengguna internet di Indonesia yang memanfaatkan youtube sebesar 88%. Jika hitungannya sebanyak itu berarti dari 150 juta pengguna media sosial di negeri ini, ada 132 juta memanfaatkan youtube. Bahkan dalam siaran Pers No. 33/HM/KOMINFO/01/2022, Rabu, 2 Februari 2022 tentang Kembangkan Identitas Digital, Kominfo Terapkan Tiga Langkah, disampaikan oleh Direktur Jenderal Aplikasi Informatika Samuel A. Pangarapan, jumlah pengguna internet saat ini mencapai 206,6 juta dan jumlah itu akan mengalami peningkatan yang sangat tajam. Dengan pengguna sebanyak itu maka media sosial sangat handal digunakan untuk berbagai kepentingan. Apalagi jika dikaitkan dengan fungsi media sosial, untuk belajar berbagai ragam informasi, penyampaian data dan isu juga sebagai media untuk menyampaikan informasi kepada khalayak. Demikian pula dengan posisi youtube sebagai media sosial yang sangat populer, sangat ideal untuk membantu para Pengembang Teknologi Pembelajaran (PTP) dalam mengunggah karya-karya terbaiknya. Pejabat fungsional tertentu PTP layak untuk tidak ragu, berkreasi melalui media sosial yang satu ini. Ada beberapa alasan mengapa para PTP ini perlu memanfaatkan media youtube. Beberapa hal yang semoga mampu memompa semangat para pegiat teknologi pembelajaran yang ada di jajaran jabatan fungsional tertentu dan melekat tunjangan fungsional serta tunjangan kinerjanya.

Pertama youtube merupakan media yang inklusif. Artinya media ini bisa diakses semua golongan. Tanpa ada jeda pembeda ataupun sekat yang

menjadi penyelubung. Karena sifatnya yang inklusif sehingga memiliki karakter terbuka terhadap keberagaman. Sehingga perbedaan strata dan status, baik itu sosial, ekonomi, gender, kesukuan, ras, agama, usia, dan berkebutuhan khusus, tidak berlaku. Media ini mempersilahkan siapa pun memanfaatkannya dengan semerdeka mungkin. Tentu hanya ketentuan *universal* saja yang diterapkan sebagaimana akan diatur dalam kebijakan oleh youtube. Maka tidak mengherankan jika media sosial ini memiliki banyak penggemar dan nangkring diposisi teratas versi brilio.net.nd.

Kedua, youtube merupakan media yang *high influence*. Media youtube sangat mempengaruhi masyarakat pengguna atau peminatnya. Banyak sekali tontonan dan tuntunan dari youtube yang menjadi ngetren, populer dan booming di masyarakat. Telah banyak yang dilambungkan namanya, yang tadinya belum tenar menjadi terkenal. Keterkenalan dari sosok yang disosialisasikan dengan massif oleh youtube ini menjadi *trendsetter*. Dielu-elukan dan menjadi perilaku dalam kesehariannya. Sebut saja nama Cak Percil, Ki Seno Nugroho, Elisha Orcarus Allasso, Om Haw, Purnomo Belajar Baik, Pak Bhabin, Woko Channel, Yenni Inka, Happy Asmara, Denny Cak Nan, Cak Nun, Dory Harsa, Nela Karisma dan masih sangat banyak yang lainnya. Mereka ini mempengaruhi masyarakat pemirsanya. Sampai-sampai para penggemar ini banyak yang membuat *fans club* pecinta sosok idolanya. Youtube telah mampu mengubah yang bukan siapa siapa menjadi apa saja. Menyihir dan menghipnotis banyak orang. Betapa dahsyatnya youtube dalam mempengaruhi.

Ketiga, media *youtube* cukup *simplicity* atau sederhana dalam penggunaan atau pemanfaatanya. Para Pengembang Teknologi Pembelajaran adalah insan yang diberi tugas pokok dan fungsi untuk melaksanakan analisis dan pengkajian sistem/model teknologi pembelajaran, perancangan sistem/model teknologi pembelajaran, produksi media pembelajaran, penerapan sistem model dan pemanfaatan media pembelajaran, pengendalian sistem/model pembelajaran, dan evaluasi penerapan sistem model dan pemanfaatan media pembelajaran. Seperti yang tertuang dalam Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara nomor: per/2/M.PAN/3/2009 tentang jabatan fungsional pengembang teknologi pembelajaran dan angka kreditnya. Dalam konteks inilah para PTP ini dapat memanfaatkan media *youtube* untuk mengunggah media pembelajaran yang dibuat. *Platform* ini dapat menyiarkan unggahan karya para PTP sampai seantero dunia bukan hanya nasional, regional maupun lokal. Dengan langkah yang sederhana, para PTP pasti sangat familier untuk menggunakan *youtube*. Keempat *youtube* sangat *sustainable*. Media sosial *youtube* sangat praktis, dapat dilihat dengan tidak mengekang waktu dan tempat. Jam berapa dan dimanapun sepanjang ada jaringan internet maka tidak ada kata tidak bisa memanfaatkan *youtube*. Unggahan karya yang telah ditautkan dapat bertahan lama bahkan ekstremnya selamanya, sepanjang *platform* belum bangkrut atau *deleted* dari jajaran media sosial sebagaimana media sosial lainnya. Atau si pengunggah sendiri memang menghapus atau *unupload*. Artinya hasil karya kreatif dan inovatif berupa media pembelajaran ini akan tetap *nyentel* atau tertaut. Maka *youtube* sebagai media sosial yang *sustainable* sangat *correlated* dengan para PTP. Kelima, *youtube* adalah media yang *accessible*. Media pembelajaran yang telah dibuat dan diunggah oleh para PTP akhirnya akan berdampak pada para pengakses. Karena sifatnya yang sangat mudah diakses oleh siapa pun, maka media pembelajaran karya para PTP ini akan *usefull*, berfungsi dan berdaya guna. Ibarat kata tidak akan sia-sia. Ketika disaksikan, pemirsa bertambah ilmu pengetahuan dan wawasannya. Bisa dikatakan para PTP turut andil mencerahkan kehidupan bangsa dan negara melalui penonton yang mengakses *youtube*. Keenam, *youtube* adalah media sosial yang sangat *interactive*. Artinya antara konten kreator dan para penonton dapat berkomunikasi secara intensif. Kanal *youtube* menyediakan kolom komentar.

Dan di kolom inilah komunikasi para *youtuber* dengan penggemarnya terjadi. Mereka dapat saling berbalas komentar.

Komentar itu dapat berupa puji atas karya yang diunggah. Komunikasi itu juga dapat bisa berupa kritikan akan karya yang ditautkan. Mungkin cara pengambilan gambar yang kurang standar atau juga kritikan pada tulisan yang ada di dalam video kurang jelas atau terlalu kecil. Kritikan atau puji ini ada sisi kebermanfaatannya. Karya-karya para PTP akan semakin berkualitas dimasa-masa ke depannya. Sehingga lambat laun bukan hanya karya yang disaksikan banyak orang dari segi kuantitas pemirsa, namun juga menjadi karya yang ikonik dan *best quality*.

Ketujuh, *youtube* jika sudah memenuhi persyaratan, di antaranya memenuhi 1.000 subscriber dan 4.000 jam tayang, maka bisa dimonetisasi. Artinya jika sudah dimonetisasi maka rupiah atau *dollar* pun akan mengucur ke konten kreator. Jika *youtuber* adalah PTP maka, ibarat peribahasa sambil menyelam minum air. Sambil berkarya, dan mengunggah karya mendapat *income* tambahan. Sekali dayung dua pulau terlampaui.

Perkembangan teknologi semakin maju. Lajunya tidak terbendung. Segala macam platform silih berganti. Masing-masing menyajikan kelebihannya. Namun seperti ulasan awal dalam tulisan ini, *youtube* menempati peringkat atas dibanding dengan media sosial lainnya. Maka senyampang masih memiliki potensi secara kewenangan sebagai PTP, mengunggah karya dan menjadi *youtuber* akan banyak mendapatkan keuntungan. Kiranya *youtube* dan PTP dapat berjodoh untuk menggapai cita-cita setinggi langit yakni memajukan kehidupan bangsa melalui dunia Pendidikan. Bersama PTP, mendidik melalui *youtube*.



Dr. Akhir Lusono, S.Sn, M.M
Pengembang Teknologi Pembelajaran
BBPPMPV Seni dan Budaya

Sumber gambar: dewawanguru.com



Layanan Pembelajaran Melalui Pendekatan Teknologi Pembelajaran

Oleh: Dra. Gusyanti, M.Pd.

PERISTIWA belajar dapat dikatakan sebagai suatu peristiwa yang sangat fenomenal dalam sejarah kehidupan manusia. Dikatakan demikian, karena peristiwa belajar merupakan kajian yang tidak pernah berhenti dari masa ke masa, dan selalu bergerak ke arah memberi kemudahan bagi setiap individu yang ingin belajar.

Peristiwa tersebut dapat terlihat dengan banyaknya teori-teori belajar yang terus berkembang dari satu teori ke teori yang lain. Baik itu sebagai teori yang menyempurnakan teori sebelumnya, sampai kepada teori-teori yang benar-benar baru sama sekali.

Pengertian belajar menurut Winkel adalah “semua aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam bentuk interaksi aktif individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam struktur pemahaman dan pengetahuan”. Perubahan-perubahan akibat dari perbuatan belajar tersebut pada umumnya bersifat relatif permanen atau bertahan dalam rentang waktu yang cukup lama.

Menurut Gagne (1977), dalam bukunya *The Conditions of Learning*, belajar adalah “perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai akibat perbuatan belajar”. Perubahan tersebut memperlihatkan keadaan yang berbeda antara sebelum individu belajar dan sesudah melakukan tindakan belajar. Dengan kata lain perubahan yang terjadi akibat adanya suatu proses atau latihan, bukan bersifat spontan atau refleks atau yang bersifat naluriyah.

Pengertian belajar di atas dapat disimpulkan, bahwa belajar pada dasarnya adalah proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja yang kemudian menimbulkan perubahan. Perubahan tersebut keadaannya berbeda dari perubahan-perubahan yang ditimbulkan oleh hal-hal yang bersifat refle/ spontan/ karena naluri/ hal-hal yang tidak disengaja lainnya. Dengan demikian dapat diartikan seseorang dikatakan belajar apabila:

1. Adanya kemampuan baru atau perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang. Perubahan tingkah laku tersebut berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.
2. Perubahan itu tidak berlangsung sementara, melainkan menetap atau dalam jangka panjang.
3. Perubahan tersebut terjadi karena disengaja atau direncanakan, dan sebagai akibat interaksi dengan lingkungan.
4. Perubahan tersebut bukan disebabkan pertumbuhan fisik atau karena faktor penyakit atau faktor-faktor lain diluar proses belajar.

Proses belajar yang terjadi pada diri individu atau seseorang mendorong berkembangnya teori-teori belajar yang berusaha memecahkan segala permasalahan yang timbul. Perkembangan teori-teori belajar membuka pemahaman tentang proses belajar yang sesungguhnya, upaya-upaya meningkatkannya, faktor-faktor yang mempengaruhinya, dan sebagainya.

Berkembangnya teori-teori belajar merupakan keuntungan besar bagi pengembangan kegiatan pembelajaran. Hampir semua teori belajar yang ada pada akhirnya digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan berbagai kegiatan pembelajaran, baik itu pada pendidikan formal maupun nonformal. Bahkan tidak sedikit teori belajar yang mampu bertahan dan bahkan mempengaruhi suatu sistem pendidikan dalam rentang waktu yang cukup lama, misalnya teori belajar Behavioristik. Meskipun setelah kehadiran teori ini banyak teori-teori baru yang bermunculan, teori belajar Behavioristik tetap dipertahankan dalam berbagai institusi pendidikan, termasuk dalam sistem pendidikan kita. Sistem pembelajaran saat ini banyak dipengaruhi oleh teori-teori belajar yang ada antara lain teori belajar humanisme, kognitifisme, behaviorisme, konstruktifisme, dan teori belajar lainnya.

Organisasi Belajar

Organisasi Belajar adalah "Organisasi-organisasi di mana orang mengembangkan kapasitas mereka secara terus menerus untuk menciptakan hasil yang mereka inginkan, di mana pola pikir yang luas dan baru dipelihara, aspirasi kolektif dipoles, orang-orang belajar tanpa henti untuk melihat segala hal secara bersama-sama" (Peter Senge, 1990). Sesuai dengan pendapat ahli pendidikan yang lain mengatakan bahwa "Organisasi Belajar adalah organisasi yang mau belajar secara kuat dan kolektif serta secara terus menerus meningkatkan dirinya untuk memperoleh, mengatur, dan menggunakan pengetahuan, demi keberhasilan bersama"(Marquard, 1996)

Penjelasan mengenai organisasi belajar yang disampaikan beberapa ahli tersebut menyiratkan bahwa antara belajar dan organisasi belajar merupakan dua hal yang tidak terpisah. Proses belajar terjadi pada organisasi yang disitu terdapat segala kegiatan yang dilakukan antara guru dan siswa saling berinteraksi. Kegiatan belajar pada organisasi belajar, disitu berprosesnya sistem pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan. Implementasi nyata organisasi belajar adalah adanya MBS (Manajemen Organisasi Belajar) yang berlangsung di semua jenjang pendidikan.

Identifikasi Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien, jika kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran yang ada. Fillbeck (1974).

mengemukakan dua belas prinsip pembelajaran yang kemudian diadaptasi oleh Atwi Suparman (2012), dalam bukunya Desain Pembelajaran Modern. Kedua belas prinsip-prinsip pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Respon-respon baru (*new responses*) diulang sebagai akibat dari respon yang terjadi sebelumnya.
Prinsip pertama ini menegaskan bahwa sesuatu yang baru (materi pelajaran) akan diulang, bila akibat yang ditimbulkan dari materi yang baru tersebut menyenangkan, tetapi bila sebaliknya materi yang baru tersebut segera dilupakan. Implikasi dari prinsip pertama ini dalam pembelajaran adalah "pembelajaran harus menyenangkan". Peristiwa pembelajaran menyenangkan dapat terjadi bila: materi pelajaran memiliki kebermagnaan bagi siswa, dan bila pendidik mampu menghadirkan suasana menyenangkan ke dalam kelas.
2. Perilaku tidak hanya dikontrol oleh akibat dari respon, tetapi juga di bawah pengaruh kondisi atau tanda-tanda dilingkungan siswa.
Prinsip kedua ini mengingatkan kita para pendidik (guru, dosen, instruktur, dll.), bahwa perubahan perilaku siswa tidak hanya akibat dari pembelajaran yang diterima di dalam kelas, tetapi juga akibat dari pengaruh lingkungan belajar. Implikasi dari prinsip kedua ini adalah "lingkungan belajar harus kondusif". Kondusif artinya, lingkungan dimana siswa belajar harus didesain agar dapat mendukung materi pelajaran yang diberikan di kelas.
3. Perilaku yang timbul oleh tanda-tanda tertentu akan hilang atau berkurang frekuensinya bila tidak diperkuat dengan akibat yang menyenangkan.
Prinsip ketiga, menegaskan bahwa materi pelajaran yang diterima siswa secara perlahan akan hilang atau dilupakan. Agar apa yang telah diterima siswa tidak hilang, tindak lanjut dari pembelajaran yang sudah diterima perlu dirancang dengan akibat-akibat yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Misalnya, meminta siswa mengerjakan sesuatu yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah dikuasainya.
4. Belajar yang berbentuk respon terhadap tanda-tanda yang terbatas akan ditransfer kepada situasi lain yang terbatas pula.
Prinsip keempat ini mempertegas prinsip yang ketiga, bahwa apa yang telah dipelajari siswa akan cenderung berkurang bila ditransfer situasi lain. Sesungguhnya ini adalah sesuatu yang alami.

- Implikasinya, bila ingin terjadi sebaliknya, maka apa yang sudah dimiliki siswa harus diperkuat dengan hal-hal yang bermakna bagi kehidupan siswa. Untuk itu, pendidik dalam pembelajarannya perlu mengaitkan setiap topik atau materi yang dipelajari siswa dengan berbagai keperluan sehari-hari atau bidang-bidang pekerjaan tertentu.
5. Belajar menggeneralisasikan dan membedakan adalah dasar untuk belajar sesuatu yang kompleks. Prinsip kelima menegaskan, bahwa proses belajar perlu memperhatikan hukum-hukum yang berlaku dalam setiap materi pelajaran agar apa yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa. Misalnya, jangan pernah meminta siswa membandingkan si A dengan si B, bila siswa belum kenal dengan si A dan si B. Jadi ada prasyarat yang harus dikuasai terlebih dahulu. Implikasinya dalam pembelajaran "perlu memperhatikan hukum-hukum dari setiap materi pelajaran"
 6. Situasi mental siswa untuk menghadapi pelajaran akan mempengaruhi perhatian dan ketekunan siswa selama proses belajar berlangsung. Prinsip keenam mengisyaratkan agar para pendidik perlu mempersiapkan pembelajarannya sebaik mungkin agar mampu menarik perhatian siswa. Namun perlu diingat, bahwa menarik perhatian di sini tidak ditujukan pada penampilan pendidik, tetapi pada topik atau materi yang dibicarakan. Implikasinya pendidik harus kreatif dalam memilih metode dan menggunakan media dalam pembelajarannya.
 7. Kegiatan belajar yang dibagi menjadi langkah-langkah kecil dan disertai umpan balik menyelesaikan tiap langkah, akan membantu siswa mencapai tujuan belajar. Prinsip ketujuh mengingatkan agar proses belajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien, maka ada baiknya kegiatan belajar diberikan secara bertahap. Setiap tahapan belajar dilakukan secara tuntas, setelah itu baru dilanjutkan ketahap berikutnya dan seterusnya. Apabila setiap tahapan terlalu besar, ada baiknya dipecah menjadi tahapan-tahapan kecil. Implikasinya dalam pembelajaran, merancang pembelajaran terprogram. Misalnya menggunakan system moduler.
 8. Kebutuhan memecah materi kompleks menjadi kegiatan-kegiatan kecil dapat dikurangi dengan mewujudkan dalam suatu model. Prinsip kedelapan menegaskan, bahwa untuk materi yang bersifat kompleks agar menjadi lebih mudah dalam penyerapan informasinya,

- sebaiknya dilakukan dengan menggunakan model-model tertentu. Misalnya belajar tubuh manusia dapat dilakukan dengan menggunakan model torso. Implikasinya, hindari pen-jelasan verbal untuk hal-hal yang bersifat kopleks atau visual.
9. Keterampilan tingkat tinggi (kompleks) terbentuk dari keterampilan dasar yang lebih sederhana. Prinsip kesembilan, kembali mengingatkan kita para pendidik agar meneliti kembali setiap topik yang akan diajarkan. Untuk itu ada baiknya topik-topik yang ada dalam matapelajaran yang kita ampu dianalisis untuk menentukan bentuk keterkaitan antara satu topik dengan topik lainnya. Implikasinya perlu melakukan analisis instruktional untuk setiap mata pelajaran yang dikelola selama ini.
 10. Belajar akan lebih cepat, efisien, dan menyenangkan bila siswa diberi informasi tentang kualitas penampilannya dan cara meningkatkannya. Prinsip kesepuluh menegaskan, bila belajar siswa ingin lebih cepat dan efisien, sebaiknya siswa secara rutin diberi informasi tentang kemajuannya. Apabila capaian belajarnya belum seperti yang diharapkan, maka ada kewajiban bagi pendidik untuk menunjukkan dimana kesalahannya, dan memberi alternative jalan keluar dari kesalahan tersebut. Dengan demikian siswa dapat meningkatkan kekurangannya. Implikasinya, pendidik harus secara teratur memberi infomasi tentang kemajuan siswa.
 11. Perkembangan dan kecepatan belajar siswa sangat bervariasi, ada yang maju dengan cepat ada yang lambat. Prinsip kesebelas mengingatkan kita, bahwa kondisi siswa dalam satu kelas sangat heterogen. Oleh karena itu perlu memperhatikan perbedaan individu secara baik, agar dapat memberikan layanan atau bantuan yang tepat kepada siswa, baik secara individu maupun kelompok. Bantuan tersebut dapat berupa batuan yang berhubungan dengan kemampuan akademik atau bantuan bersifat psikologis. Implikasi dari prinsip ini adalah "perlu pemberian layanan individu kepada siswa", khususnya siswa membutuhkan (siswa bermasalah).
 12. Dengan persiapan, siswa dapat mengembangkan kemampuan mengorganisasikan kegiatan belajarnya sendiri dan menimbulkan umpan balik bagi dirinya untuk membuat respon yang benar.

Prinsip keduabelas ini pada dasarnya merupakan harapan semua pendidik, karena melalui prinsip keduabelas ini individu sudah mampu mengorganisasikan cara belajar sendiri. Ia sudah mampu mengatur kapan harus belajar, mengapa harus belajar, dan bagaimana ia belajar. Dengan kata lain dalam diri individu sudah terjadi transformasi dari "belajar yang semula karena adanya dorongan dari luar (motivasi ekstrinsik)" menjadi "belajar sebagai kebutuhan (motivasi intrinsik)". Implikasi dari prinsip keduabelas ini dalam pembelajaran adalah adanya upaya yang terus menerus dilakukan pendidik untuk menumbuhkan keyakinan pada siswa bahwa belajar adalah suatu kebutuhan dari setiap individu bukan keterpaksaan atau karena adanya dorongan dari luar dirinya.

Ilustrasi tentang belajar yang awalnya adalah karena dorongan dari luar diri individu dimana siswa belajar bukan karena ia butuh belajar, melainkan orang tua dan lingkungan yang mengharuskannya belajar. Seiring dengan perkembangan kemampuan, pengetahuan, dan perkembangan psikologisnya terjadi transformasi dari belajar karena motivasi ekstrinsik menjadi belajar sebagai kebutuhan (motivasi intrinsik). Transformasi ini akhirnya mendorong terjadinya pendekatan dalam belajar dari pendekatan "paedagogi" ke pendekatan "androgogi". Ilustrasi transformasi belajar dari awalnya disebabkan motivasi ekstrinsik (dorongan dari luar diri individu) beralih ke motivasi intrinsik (keinginan dari diri individu). Atau dengan kata lain, "belajar awalnya karena dipaksa oleh orang tua atau orang yang ada disekitarnya, secara perlahan tapi pasti akhirnya belajar menjadi suatu kebutuhan".

Pendapat Fillback, Gagne dalam buku *Condition of Learning*, mengemukakan sembilan prinsip belajar yang dapat dilakukan pendidik dalam melaksanakan pembelajarannya. Prinsip-prinsip belajar tersebut adalah, sebagai berikut:

1. Menarik perhatian (gaining attention).
Upaya menarik perhatian dan menimbulkan minat siswa dengan cara mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontradiksi, atau kompleks.
2. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (informing learner of the objectives).
Menjelaskan kemampuan (kompetensi) yang harus dikuasai siswa setelah selesai mengikuti pelajaran.
3. Mengingatkan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari (stimulating recall or prior learning).

Hal ini bertujuan merangsang ingatan siswa tentang pengetahuan yang telah dipelajari yang menjadi prasyarat untuk mempelajari materi yang baru.

4. Menyampaikan materi pelajaran (presenting the stimulus).
Fase ini adalah fase menyampaikan materi-materi pembelajaran yang telah direncanakan sesuai dengan sistematika yang telah disusun dengan beragam strategi pembelajaran yang ada.
5. Memberikan bimbingan belajar (providing learner guidance).
Pembelajaran bukan hanya menyampaikan materi tetapi juga mengarahkan siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang membimbing alur berpikir siswa agar memiliki pemahaman yang lebih baik.
6. Memperoleh kinerja/penampilan siswa (eliciting performance).
Fase dimana siswa diminta untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari atau sejauh mana penguasaannya terhadap materi.
7. Memberikan balikan (providing feedback).
Memberi umpan balik kepada siswa terhadap kemajuan atau capaian yang telah diperolehnya selama pembelajaran berlangsung.
8. Menilai hasil belajar (assessing performance).
Mengukur capaian yang telah diperoleh siswa dan membandingkannya dengan target ideal yang telah ditetapkan sebelumnya (seberapa jauh siswa menguasai tujuan pembelajaran yang ada).
9. Memperkuat retensi dan transfer belajar (enhancing retention and transfer).
Agar apa yang telah diperoleh siswa tidak hilang atau berkurang, maka perlu merangsang kemampuan siswa dengan mengingat-ingat, mentransfer apa yang diperoleh kesituasi lain, merangkum, mengadakan review dan mempraktekkan apa yang telah dipelajari.

Pada dasarnya prinsip-prinsip pembelajaran di atas, baik yang dikemukakan Fillback maupun Gagne agar memudahkan pendidik dalam pemberian bantuan atau layanan belajar kepada siswa dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, sebaiknya sebelum memberikan bantuan atau layanan belajar pendidik terlebih dahulu megasai prinsip-prinsip belajar yang ada, serta mengenal secara baik siswa atau peserta didik yang akan diberi bantuan atau layanan belajar. Dengan demikian bantuan atau layanan belajar yang diberikan akan memberi manfaat bagi siswa.

layanan pembelajaran

Layanan pembelajaran adalah istilah teknis yang tujuannya untuk mengurangi kesenjangan atau gap antara kenyataan dengan harapan dalam penyelenggaraan pembelajaran. Layanan pembelajaran diberikan bukan untuk kepentingan guru/dosen/instruktur, tetapi untuk kepentingan peserta didik dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Meskipun dalam praktiknya nanti, layanan pembelajaran difokuskan pada tindakan yang harus dilakukan guru/dosen/instruktur bila menghadapi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran, karena mereka adalah ujung tombak dalam pemberian layanan pembelajaran kepada peserta didik.

Permasalahan belajar antara lain: tidak mencapai nilai ketuntasan yang diharapkan, prestasi akademik siswa yang tidak mendapatkan kesulitan belajar namun turun drastis dibawah rata-rata, dan terancam tidak bisa melanjutkan sekolah karena keterbatasan biaya yang dimiliki orang tuanya. perlu mendapat layanan pembelajaran, agar dia tidak putus sekolah.

Ketiga ilustrasi di atas menggambarkan permasalahan yang berbeda satu dengan lainnya. Namun ketiganya perlu layanan pembelajaran agar dapat keluar dari permasalahan yang dihadapi. Orang yang harus memberikan layanan pembelajaran bila muncul masalah seperti di atas adalah guru/dosen/instruktur yang mengetahui secara pasti masalah yang dihadapi peserta didiknya. Oleh karena itu sudah seharusnya guru/dosen/instruktur sebagai pendidik memiliki keterampilan dalam memberikan layanan pembelajaran yang berkualitas kepada peserta didiknya.

Sebelum memberikan layanan pembelajaran guru/dosen/instruktur harus mengetahui secara pasti, arti belajar dan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan hambatan-hambatan pembelajaran yang dialami peserta didiknya dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Setelah mengetahui semua itu, barulah dapat ditentukan jenis-jenis layanan pembelajaran yang harus diberikannya.

Teknik pemberian layanan pembelajaran adalah suatu pendekatan praktis dan demonstratif untuk menggambarkan, bagaimana seorang guru/dosen/instruktur memberikan layanan pembelajaran kepada peserta didik sesuai dengan permasalahan dan lingkup kawasan bidang garapan Teknologi Pendidikan. Dengan pendekatan ini diharapkan para guru /dosen /instruktur memiliki gambaran nyata tentang teknik-teknik pemberian layanan pembelajaran kepada peserta didik. Konsep pemberian layanan kepada peserta didik diawali dengan menemukan gap yang mengakibatkan pembelajaran tidak optimal. Penyebab tidak optimalnya pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai harus ada analisis penyebabnya. Apakah karakter dan latar belakang peserta didik dipahami pendidik?, Apakah sarana prasarana

pembelajaran yang representatif?, Apakah pengajarnya yang kompeten?, atau karena kesenjangan yang lain yang lebih luas dan kompleks. Berusaha menemukan permasalahan penyebab tidak optimalnya pembelajaran, maka dapat membuat solusi perbaikan yang tepat. Yang demikian ini artinya layanan pembelajaran dengan menerapkan lingkup Kawasan bidang Teknologi Pendidikan.

Layanan Pembelajaran dengan Pendekatan Teknologi Pendidikan



Gambar Teknologi - Bing images



Dra. Gusyanti, M.Pd.
Pengembang Teknologi Pembelajaran
BBPPMPV Seni dan Budaya

REFERENSI

- Gagne, Robert M., and Leslie J. Briggs, and Walter W Wager, *Principles of Instructional Design*, (4th ed) Fort Worth, Tx: Hobcourt Brace Ivanovich, 1992.
- Michael J.Marquardt, *Building the Learning Organization: A Systems Approach to Quantum Improvement*, 1996.
- Mc Graw-Hill, *Environmental Impact Assessment*. 2nd Edition, McGraw-Hill, New York, 1996.
- Peter M. Senge, *The Fifth Discipline: The Art and Practise and The learning Organization*, Newyork London Torosto SydneyAuchland. 1990
- Suparman,Atwi, *Desain Instruksional Modern*, Jakarta: Erlangga, 2012.
- Bell Gradler, Margaret E., *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1994.
- Mukminan dkk, *Belajar dan pembelajaran*, PPPPG, 1998 . IKIP Yogyakarta



Inovasi Alat Tenun Produk SMKN 4 Kupang

Oleh: Digna Sjamsiar, S.Pd.,M.Pd.B.I.

Bertumbuhnya produk kriya di Indonesia sangat cepat, sehingga persainganpun tidak dapat dielakkan lagi. Seiring dengan kondisi tersebut, inovasi sangat dibutuhkan dalam menciptakan suatu karya, seperti misalnya produksi dari kriya kayu. Menurut Pete Foley inovasi merupakan ide yang besar, tereksekusi dengan brilian, dikomunikasikan dengan cara intuitif dan menjunjung tinggi nilai-nilai dari konsep awalnya. Produk inovasi yang berkembang di Indonesia tetap menjunjung tinggi nilai-nilai yang dimiliki oleh masyarakat di beberapa daerah di Indonesia, hal ini dilakukan karena tiap daerah memiliki kekhasan yang menunjukkan keberagaman tradisi bangsa Indonesia.

Nusa Tenggara Timur memiliki kekayaan corak dan ragam hias yang menunjukkan identitas dari masing-masing suku. Keanekaragaman ragam hias tersebut pada umumnya diaplikasikan pada karya atau produksi tenun. Setiap suku mempunyai ragam hias tenunan yang khas dengan menampilkan tokoh-tokoh mitos, binatang, tumbuh-tumbuhan, dan juga pengukapan abstraknya yang dijawi oleh penghayatan yang mendalam akan kekuatan alam ciptaan Tuhan Yang Maha Kuasa (<https://adoc.pub/inventarisasi-aspek-aspek-tradisi-tenun-ikat-ende-oleh-harto.html>).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 4 Kupang melihat keanekaragaman ini sebagai peluang untuk mengembangkannya dengan mengimplemtasikan pada produk alat tenun dengan tujuan SMKN 4 mampu mengangkat aneka ragam hias dari berbagai daerah di Nusa Tenggara Timur agar tetap terjaga dan peserta didik mencintai kearifan lokal NTT sesuai dengan program keahlian mereka yaitu seni kriya kayu.

Dengan didukung sumber daya manusia yang dimulai dari Kepala Sekolah dan guru-guru yang mengampu program keahlian seni kriya, sejak tahun 2007 SMKN 4 Kupang mampu mengembangkan produk seni kriya kayu mulai dari inovasi mebel ukir atau ukir geometris khas NTT sampai dengan alat tenun kayu dengan memodifikasinya pada ke dua sisi kayu di bagian depan dimana yang semula di bagian tersebut tanpa hiasan/polos, kemudian dikembangkan dengan menambah hiasan/motif berupa ukiran yang menunjukkan kekhasan NTT.

Di tahun 2010, SMKN 4 Kupang kembali memunculkan ide untuk memodifikasi alat tenun sebagai upaya penyempurnaan konstruksi produk kriya kayu. SMKN 4 Kupang mencoba memodifikasi

bentuk atau tampilan alat tenun tradisional yang banyak digunakan oleh penenun di NTT yaitu yang hanya menggunakan tiang saja, kemudian disaku dan diberi alat penarik atau bahkan hanya diikat saja. SMKN 4 Kupang memodifikasi bentuknya dengan menggunakan papan lebar yang diberi lubang sehingga lebih stabil dan lebih konstruktif pada saat menenun. Tim ini merasa mendapatkan tantangan untuk melakukan suatu inovasi dan produknya berbeda dengan yang lain serta nantinya akan menjadi salah satu produk unggulan SMKN 4 Kupang. Kreativitas tersebut mereka wujudkan dengan munculnya gagasan menciptakan alat tenun yang artistik pada tahun 2017. Dalam proses ini peserta didik diajak bereksplorasi, sehingga diperoleh bentuk-bentuk yang beraneka ragam sesuai karakter kedaerahan, misalnya lopo, kuda, ayam, gajah, sasando, nyale, dll. Hal ini dilakukan bukan tanpa alasan, sesuai dengan misinya SMKN 4 Kupang mampu mengangkat budaya lokal dari tiap-tiap daerah di NTT dengan kekhasan berupa aneka ragam motif. Upaya menjaga kearifan lokal dengan mempertahankan budaya setempat merupakan salah satu misi yang diemban oleh SMKN 4 Kupang. Dalam perkembangannya, masyarakat melakukan adaptasi terhadap lingkungannya dengan mengembangkan suatu kearifan yang berwujud pengetahuan atau ide, peralatan, dipadu dengan norma adat, nilai budaya, aktivitas mengelola lingkungan guna mencukupi kebutuhan hidupnya (Tamalenen, Henie, Al, Suarsini,& Rochman, 2014 di Frida Tahu dan Augusta De Jesus Magalhaes: 19, 2020).

- Alat Tenun yang belum dimodifikasi:



Foto SMKN 4 Kupang : alat tenun belum ada hiasan

Seperti telah banyak diketahui bahwa alat tenun di NTT terbuat dari kayu. Jenis kayu yang digunakan adalah kayu dengan alternatif bahan *finishing* seperti *wood stain*, cat, *melamine*, dan lain sebagainya. Bahan-bahan tersebut mudah didapatkan di kota Kupang, harganya juga terjangkau sehingga SMKN 4 Kupang tidak menemui kesulitan untuk memproduksinya serta mampu menerima pesanan dari pihak luar atau masyarakat yang membutuhkan.

Proses aplikasi motif pada alat tenun diawali dengan membuat sketsa alternatif dengan tetap memperhatikan aspek fungsional. Dalam menyusun sketsa suatu motif, aspek fungsional sangat penting karena berfungsi untuk menjelaskan makna yang terkandung didalam desain motif suatu karya.

Di bawah ini contoh sketsa *sasando* dari daerah Rote. *Sasando* menginspirasi guru di SMKN 4 yang mengampu program keahlian kriya kayu untuk memodifikasi dengan mengaplikasinnya pada alat tenun yang diproduksi, karena menurut Gelu, Marwoto, dan Aji, 2020 di Maria Klara Amarilis, dkk : 29, 2020, *sasando* dipandang sebagai salah satu kearifan lokal masyarakat Rote yang lahir dari ide-ide komunitas lokal masyarakat Rote yang penuh dengan kearifan dan nilai baik. Lebih lanjut Kautzar, 2017 di Maria Klara Amarilis, dkk : 29, 2020 mengungkapkan bahwa *sasando* pada dasarnya merupakan alat musik keluarga yang dimainkan dan diwariskan secara turun temurun. Lebih lanjut seperti yang dilansir pada situs Pemerintah Kabupaten Rote, *sasando* merupakan alat musik yang dipersembahkan oleh Sangguana kepada raja agar mendapatkan restu untuk menikahi putri raja. Alat musik *sasando* memiliki bentuk yang unik karena berbeda dengan alat musik lainnya, dimana pada bagian utama berbentuk tabung panjang yang terbuat dari bambu kemudian bagian bawah dan atas bamboo terdapat tempat untuk memasang dan mengatur kencangnya senar string, pada bagian tengah bamboo diberi penyangga untuk tempat senar direntangkan, dan terakhir ada wadah untuk resonasi berupa anyaman daun lontar atau *haik* (<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5510567/sasando-berasal-dari-mana-ini-sejarah-singkatnya>). Kayu, bambu, paku penyangga, senar string, dan daun lontar merupakan bahan baku untuk membuat alat musik *sasando*.

Proses aplikasi motif *sasando* diawali dengan membuat sketsa alternatif dengan tetap memperhatikan aspek fungsional.

- Sketsa alat musik sasando:



- Setelah diaplikasikan ke alat tenun:



Motif *Nyale* (cacing laut) atau dikenal juga dengan istilah Naga Sumba merupakan motif dari Sumba Barat. *Nyale* merupakan upacara yang dilakukan oleh raja, sesepuh, dan masyarakat Sumba Barat (Wilhelmus Kuara Jangga Uma dkk : 350, 2018). Menurut (Suarsana, dkk, 2014 di Erwin Syahputra Kembaren : 91, 2020) *Nyale* atau dewa *Nyale* adalah upacara adat dan kepercayaan orang Sumba yang disebut dengan *Pasola* dan perayaan ini dilakukan pada bulan Februari yang bertujuan bersyukur atas segala berkat yang diberikan oleh dewa *Nyale* serta memohon agar masyarakat Sumba terhindar dari hambatan dan rintangan dalam hidup. Itulah sebabnya masyarakat Sumba percaya keikutsertaan

mereka dalam upacara *Pasola* adalah sebuah keyakinan bahwa pengorbanan, kegigihan, dan penderitaan haruslah dialami sebelum mencapai kesuksesan dan kemenangan (Suarsana, dkk, 2014 di Erwin Syahputra Kembaren : 92, 2020).

Proses aplikasi motif *Nyale* sama dengan motif sasando yaitu diawali dengan membuat sketsa terlebih dahulu. Hal ini dilakukan agar tema yang dimunculkan dapat lebih jelas, meminimalisir kesalahan dalam menggambar, mempertajam pengamatan, meningkatkan kemampuan yang membuat sketsa dalam mengkoordinasikan hasil pengamatan dengan keterampilan tangannya (<https://brainly.co.id/tugas/646949>).

- Sketsa Nyale atau Naga Sumba:

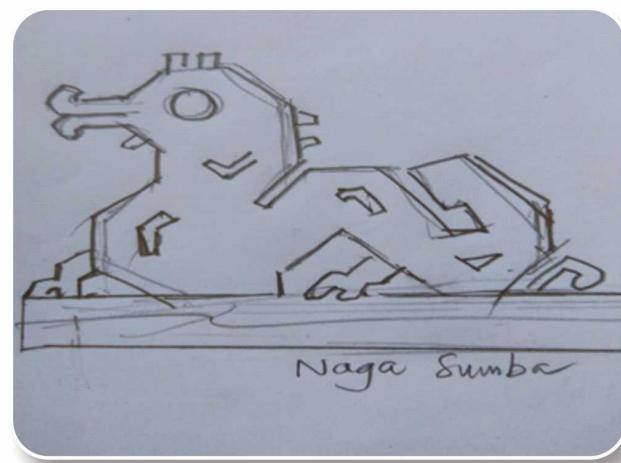


Foto SMKN 4 Kupang : Sketsa Nyale

- Alat tenun yang sudah dimodifikasi:



Foto SMKN 4 Kupang : Naga/Nyale

Dua alat tenun hasil inovasi atau modifikasi dari SMKN 4 Kupang di atas merupakan karya inovasi diantara produk-produk inovatif lainnya yang telah diproduksi oleh SMKN 4 Kupang. Dalam proses pembelajaran, guru berdiskusi dengan peserta didik tentang keberadaan alat tenun sebagai langkah awal untuk menstimulasi peserta didik mengeksplorasi dalam memodifikasi alat tenun tersebut, kemudian peserta didik diajak menerapkannya pada bidang-bidang sesuai kebutuhan obyek yang akan dihias, tentunya obyek tersebut sudah ditentukan ukurannya. Kreativitas dalam memodifikasi merupakan bagian terpenting karena motif dasar ragam hias NTT yang dominan geometris bisa diaplikasikan sesuai dengan yang diinginkan. Ragam hias geometris merupakan motif hias yang dikembangkan dari bentuk-bentuk geometris, kemudian digayakan sesuai dengan selera dan imajinasi pembuatnya.

(<https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/repos/FileUpload/Seni%20Motif/topik2.html#:~:text=Ragam%20hias%20geometris%20merupakan%20motif,dengan%20karakteristik%20teknik%20dan%20bahan>).



**Digna Sjamsiar, S.Pd., M.Pd.B.I.
Widya Iswara BBPPMPV Seni dan Budaya**

Diharapkan kreativitas dan inovasi yang telah dikembangkan oleh SMKN 4 Kupang bisa konsisten karena seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa SMKN 4 Kupang berupaya mengeksplorasi motif ragam hias yang diaplikasikan pada ukiran kayu produk meubeler dan alat tenun mampu memproduksi karya inovasinya yang bisa diterima di pasaran atau memenuhi kebutuhan masyarakat. Komitmen dalam manajemen di sekolah sangat diperlukan agar geliat seni budaya di sekolah lebih hidup, berdaya, inovatif dengan selalu *update* terhadap percepatan inovasi-inovasi lainnya yang luar biasa, sehingga SMKN 4 lebih siap menuju persaingan global, karena tanpa inovasi produk apapun akan ditinggalkan oleh konsumen/masyarakat yang membutuhkan dan selanjutnya SMKN 4 mampu menginisiasi kreativitasnya bagi SMK lainnya.

REFERENSI

- <https://adoc.pub/inventarisasi-aspek-aspek-tradisi-tenun-ikat-ende-oleh-harto.html>
- <http://aksiologi.pubmedia.id/index.php/aksiologi/article/view/6/6>
- <https://brainly.co.id/tugas/646949>
- <https://jurnal.uns.ac.id/prosidingsemantiks>
- <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5510567/sasando-berasal-dari-mana-ini-sejarah-singkatnya>
- <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/repos/FileUpload/Seni%20Motif/topik2.html#:~:text=Ragam%20hias%20geometris%20merupakan%20motif,dengan%20karakteristik%20teknik%20dan%20bahan>
- <https://www.ideatovalue.com/inno/nickskillicorn/2016/03/innovation-15-experts-share-innovation-definition/>

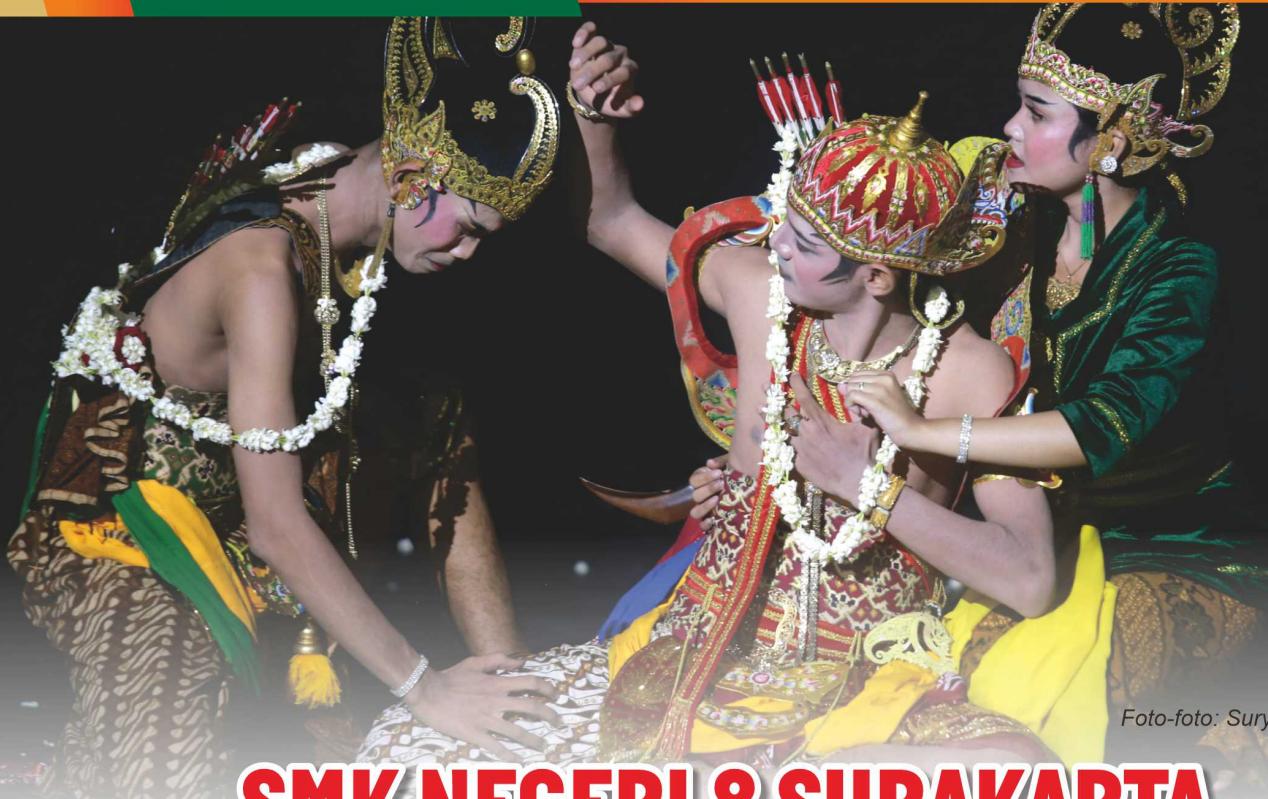


Foto-foto: Surya Adi Lesmana

SMK NEGERI 8 SURAKARTA

Hadirkan Pusat Layanan Pendidikan Bagi Masyarakat Bidang Seni Pertunjukan

PEMENTASAN mengagumkan disuguhkan SMK Negeri 8 (SMKI) Surakarta saat acara pembukaan Rapat Kordinasi Pelaksanaan Kebijakan dan Program Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi Tahun 2022 di Auditorium Balai Besar Pengembangan Penjaminan Mutu Pendidikan Vokasi (BBPPMPV) Seni dan Budaya, belum lama ini.

Para siswa dan siswi SMKI Surakarta ini menampilkan pentas Kunthi Tali Brata. Lakon tersebut berkisah tentang emansipasi wanita yang mampu mendidik dan membesarkan anak-anaknya hingga menjadi insan yang mulia. Sampai titik terakhir harus meninggalkan mutiara jiwa. Dibawakan oleh sejumlah penari, pementasan tersebut juga diiringi para penabuh gamelan yang atraktif.

Menurut Sri Ekowati, S.St selaku Kepala Sekolah, SMK Negeri 8 Surakarta adalah salah satu sekolah pelestari budaya dengan fokus spesialis empat bidang seni pertunjukan yaitu Seni Karawitan, Seni Pedalangan, Seni Tari dan Seni Musik Populer. Dalam perkembangannya, saat ini SMK Negeri 8 Surakarta membuka jurusan baru yaitu Multimedia dan Seni Broadcasting. "Gerak langkah SMK Negeri 8 Surakarta dalam mewujudkan visi dan misi sekolah sebagai pelestari seni budaya dan bidang teknologi yang berkarakter, unggul dan mandiri terbukti dengan terpilihnya sekolah kami sebagai SMK Pusat Keunggulan," terang Ekowati.

Dipaparkan Ekowati, keunggulan sekolah tampak pada bidang akademis selama 2 tahun terakhir yaitu lulusan tahun lalu sebanyak 62 siswa dan tahun ini sedikitnya 50 siswa. Sedangkan lulusan SMK N 8 Surakarta juga diterima jalur SNMPTN di beberapa Perguruan Tinggi di wilayah Jawa Tengah dan DIY.

Untuk bidang lomba, deretan prestasi tercatat diantaranya Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N), teater, ketoprak, wayang bocah, mocopat, geguritan, musikalisis puisi, karate dan berbagai ajang kompetisi lainnya. Para siswa berhasil menorehkan prestasi sebagai juara.

Sementara bidang kompetensi sekolah prestasinya sebagai Sekolah Revitalisasi, sekolah pelaksana *teaching factory* (TEFA) sejak 2016 dan Technopark (tahun 2018) di Bidang Seni Pertunjukan, Sekolah Rintisan BLUD Jawa Tengah dan saat ini terpilih sebagai SMK PK (Pusat Keunggulan) untuk bidang Ekonomi dan

Industri Kreatif (pengajuan seni tari).

Sekolah ini pada bidang layanan masyarakat juga menyiapkan ruang untuk gelar seni pertunjukan setiap bulan bagi para pecinta dan pelestari budaya sekaligus sebagai agenda rutin sekolah dan Kota Surakarta.

Tak cuma itu, bidang lulusan atau tamatan (Treasure Study), sebagian besar siswa lulus bekerja sebagai seniman muda. Melanjutkan diantaranya lulusan SMK N 8 Surakarta diterima jalur SNMPTN di beberapa Perguruan Tinggi di wilayah Jawa Tengah dan DIY. Disamping melalui jalur SBMPTN serta Wirausaha melalui bidang jasa seni (tata rias, event organiser) dan lainnya.

"Demikian gerak langkah sekolah dalam memberikan layanan pendidikan untuk mewujudkan visi dan misi sekolah yang unggul mandiri serta pusat layanan pendidikan bagi masyarakat bidang seni pertunjukan," pungkas Ekowati. **(Surya Adi Lesmana)**



Penampilan siswa-siswi SMK Negeri 8 (SMKI) Surakarta saat acara pembukaan Rapat Kordinasi Pelaksanaan Kebijakan dan Program Ditjen Pendidikan Vokasi



Penampilan siswa-siswi SMK Negeri 8 (SMKI) Surakarta saat acara pembukaan Rapat Kordinasi Pelaksanaan Kebijakan dan Program Ditjen Pendidikan Vokasi



Foto-foto: Surya Adi Lesmana

SMKS ISLAMIC VILLAGE TANGERANG

SMK Pusat Keunggulan yang Terapkan Kurikulum Plus



■ Kepala Sekolah SMK Islamic Village – Miftakhul Aziz, S.T. (Doto: dokumen pribadi)

SMK Islamic Village dipimpin oleh seorang Kepala Sekolah yang visioner, yang bernama Miftakhul Aziz, S.T. SMK Islamic Village (Isvil) dengan sektor Ekonomi Kreatif dan Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan SMK Pusat Keunggulan. Jumlah total SMK Pusat Keunggulan (SMK PK) adalah 901 sekolah yang tersebar di seluruh Indonesia pada tahun 2021. SMK PK merupakan program prioritas dari Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi pada tahun ajaran 2021/2022 dengan tujuan meningkatkan kualitas dan kinerja sekolah agar menjadi SMK rujukan terutama dalam hal kualitas dan kinerja bagi SMK lainnya. SMK PK dicetuskan sebagai upaya sinkronisasi link and match antara SMK, Dunia Usaha dan Dunia Industri, serta Perguruan Tinggi Vokasi.

Upaya SMK Islamic Village menjadi SMK PK tidaklah mudah, berbagai upaya perlu dilakukan antara lain bermitra dengan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI). Beberapa dunia usaha dan industri yang telah menjalin kemitraan dengan SMK Islamic Village adalah Zelandia (Pengepakan), Annisa Art desain (sablon muslim, tema Islami), Bank Tabungan Negara/BTN, BPR Islamic (Akuntasi), KPP Pratama Tigaraksa, RS QODAR, PT Jawa POS, Anisa Art Desain, PT Klaten Bersinar (konstruksi), CV Printing (percetakan), kantor pelayanan pajak, dan lain-lain. Selain harus diperkuat dengan menjalin kerjasama dengan DUDIKA, menjadi SMK PK perlu bermitra dengan pemerintah daerah setempat serta perguruan tinggi vokasi sebagai pendamping. Perguruan tinggi vokasi pendamping SMK Islamic Village adalah Politeknik Negeri Media Kreatif.

Program *Link and Match* antara SMK dengan DUDIKA yang telah mulai dirumuskan sejak tahun 1993, dalam realisasinya terus disempurnakan. SMK Islamic Village berupaya melakukan upaya *link and match* dengan DUDIKA untuk memajukan pendidikan vokasi. Komponen pertama yang menjadi perhatian SMK Islamic Village adalah penyusunan kurikulumnya. Kurikulum SMK Islamic Village menerapkan kurikulum plus, yakni kurikulum yang disusun antara perpaduan kurikulum yang dibuat oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) dengan

kurikulum khusus yang dikeluarkan oleh Bidang Pendidikan Yayasan Islamic Village. Kurikulum khusus adalah kurikulum dengan bobot pendidikan agama yang dominan. Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan di SMK Islamic Village telah disusun bersama-sama dengan DUDIKA yakni PT Jawa Pos sebagai upaya mewujudkan program link and match antara sekolah dengan DUDIKA. Tujuan sinkronisasi kurikulum secara mendalam dan menyeluruh dengan dudika agar lulusan dari SMK Islamic Village dapat terserap di dunia kerja atau melakukan wirausaha.

Komponen selanjutnya yang menjadi perhatian SMK Islamic Village adalah Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Budaya Kerja (P5BK). Dokumen tahapan proyek dalam proses penyelesaian dengan membuat dua proyek wajib dengan tema Budaya Kerja dan Kebekerjaan serta satu tema pilihan yakni kewirausahaan. Dalam pembuatannya telah melibatkan pihak eksternal sebagai upaya menjalin kemitraan yakni dengan Annisa Art Desain untuk kerjasama sablon muslim dengan tema islami serta keripik "Teh Sumi" bekerjasama dengan UMKM.

Komponen ketiga yang menjadi fokus pembentahan SMK Islamic Village adalah kelengkapan dan kesesuaian perangkat ajar. Semua guru di SMK Islamic Village telah menyusun modul ajar atau dikenal dengan RPP plus dengan komponen-komponen telah disesuaikan dengan kebutuhan sekolah dan baru diterapkan di lingkup terbatas/internal. Dalam penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang dahulu dikenal dengan nama silabus telah dibuat 10 mata pelajaran untuk kelas X yakni mata pelajaran IPAS (IPA IPS), Seni Budaya, Matematika, Pendidikan Jasmani, bahasa

Indonesia, bahasa Inggris, PPKn, PAI, Simulasi Digital, dan Informatika. Sumber belajar yang digunakan SMK Irvil adalah buku dan internet serta beberapa guru menyusun modul sendiri untuk menunjang pembelajaran. Beberapa modul yang telah disusun oleh guru adalah videografi, multimedia, animasi, dan seni rupa. Perangkat ajar disusun secara kolaboratif oleh dua belas orang guru sesama alumni peserta bimbingan teknis Komite Pembelajaran SMK Pusat Keunggulan dengan mempertimbangkan alur kegiatan disusun sesuai dengan fase belajar peserta didik.

Komponen selanjutnya adalah praktik kerja industri (prakerin). SMK Irvil melakukan pemetaan kompetensi Praktik Kerja Lapangan oleh sekolah dan industry pada kompetensi bisnis marketing dan akuntansi serta sudah dilakukan penilaian oleh Dudika. Program Praktik Kerja Lapangan ke luar negeri masih dalam tahap penjajagan dan direncanakan pada bulan Januari 2022 akan diadakan MoU dengan industri di Malaysia dan Singapura. Pelaksanaan PKL ke luar negeri tidak lepas dari proses seleksi yang dirujuk dari nilai dan minat bakat peserta didik dengan pembiayaan dianggarkan dari dana BOS serta mandiri.

SMK Swasta Islamic Village berada di lingkungan Komplek Islamic Village beralamat di Jalan Islamic Raya Blok C 2 No 1 Kelapa Dua, Kecamatan Cibodas Tangerang Banten 15810. Kompetensi Keahlian yang dibuka ada empat yaitu (1) Akuntansi & Keuangan Lembaga, (2) Multimedia, (3) Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), dan Desain Komunikasi Visual (DKV). Program Unggulan dari SMK Irvil adalah DKV. Jumlah peserta didik tahun pelajaran 2020/2021 sebanyak 309, sedangkan jumlah peserta didik tahun ajaran 2021/2022 sebanyak 275. Jumlah guru yang sudah mengikuti Pembelajaran Paradigma Baru ada 12 orang

SMK Swasta Islamic Village Tangerang yang berciri khas IT dan religi (trilogi yayasan Islamic:ber-orientasi islam, ber-akhlak mulia, disiplin tinggi). Yayasan Islamic Village didirikan oleh H. Junan Helmy Nasution pada tanggal 17 Agustus 1972, Proyek tunggal Yayasan Islamic Village adalah membangun Islamic Village yakni mewujudkan sebuah perkampungan/hunian yang tegak di atas nilai-nilai Islam, yang lengkap dengan semua fasilitas pendukung, mulai dari tempat melahirkan, pengasuhan, pendidikan, usaha, sampai tempat pemakaman.



■ Prestasi SMK Islamic Village baik dari segi akademik maupun non akademik (foto: dokumen pribadi)

Tujuan utama Yayasan Islamic Village adalah mewujudkan masyarakat yang sejahtera lahir batin dan selamat dunia-akhirat di bawah naungan ridha Allah SWT.

Kurikulum pendidikan Islamic Village menerapkan Kurikulum-Plus, yakni perpaduan Kurikulum yang dikeluarkan oleh Kemdikbudristek, dengan kurikulum khusus yang dikeluarkan oleh Bidang Pendidikan Yayasan Islamic Village. Kurikulum khusus adalah kurikulum dengan bobot pendidikan agama yang dominan. Salah satu diantaranya adalah menjadikan shalat dhuhur berjamaah sebagai kurikulum (plus) wajib untuk seluruh siswa/mahasiswa pagi (shalat berjamaah Ashar untuk siswa/mahasiswa sore). Untuk shalat sunnah di pagi hari diadakan shalat dhuha dan penyampaian kuliah pagi oleh guru Agama Islam dengan tujuan mendidik dan memotivasi peserta didik.

SMK Islamic Village selain melahirkan generasi yang unggul dari segi akademik, non akademik, program pembiasaan, program pembinaan mental dan spiritual siswa, serta program kesiswaan menjadi perhatian khusus pula. Untuk kegiatan pembelajaran dilaksanakan selama 5 hari sekolah Senin s.d. Jumat dari pukul 06.45 s.d. 15.30 untuk hari Senin s.d. Kamis, sedangkan hari Jumat pembelajaran dimulai pukul 06.45 s.d. 14.30 WIB.

Telah banyak prestasi yang berhasil ditorehkan para peserta didik SMK Islamic Village baik dari unsur akademik maupun non akademik. Prestasi dari unsur akademik antara lain Juara I OSN Fisika

Tk. Kabupaten, Juara I OSN Biologi Tk. Kabupaten, Juara I OSN Komputer Tk. Kabupaten, Juara I OSN Kebumian Tk. Kabupaten, Juara III OSN Geografi Tk. Kabupaten, serta masih banyak prestasi lain.

Prestasi dari unsur non akademik yang telah berhasil diraih antara lain Juara I FLS2N Tari Pasangan Tk. Kabupaten, Juara I FLS2N Vokal Solo (Putri) Tk. Kabupaten, Juara I FLS2N Baca Puisi Tk. Kabupaten, Juara I FLS2N Cipta Puisi Tk. Kabupaten, Juara I FLS2N Desain Poster (Putri) Tk. Kabupaten, Juara II FLS2N Desain Poster (Putra) Tk. Kabupaten, Juara II FLS2N Seni Kriya (Putra) Tk. Kabupaten, Juara III FLS2N Film Pendek Tk. Kabupaten, serta masih banyak lagi prestasi. Prestasi dalam tiga tahun terakhir SMK Islamic Village yaitu juara nasional dalam pertandingan olahraga beladiri anggar tahun 2018, mendapatkan medali perak untuk pertandingan volley O2SN tahun 2019, dan yang terbaru mendapatkan juara nasional "Vlog Hari Kemerdekaan yang diselenggarakan oleh Kemdikbudristek tahun 2021" atas nama Zahra Yuarni Ramadani. (Lina)



■ Rumah Pengasingan Bung Karno di Ende

RUMAH PENGASINGAN BUNG KARNO DI ENDE

Tempat Lahirnya Gagasan Nilai-Nilai Pancasila

"Aku tidak mengatakan, bahwa aku menciptakan Pancasila. Apa yang kukerjakan hanyalah menggali jauh ke dalam bumi kami, tradisi-tradisi kami sendiri, dan aku menemukan lima butir mutiara yang indah."

Itu adalah penggalan kata Bung Karno ketika menceritakan proses penggalian nilai-nilai Pancasila. Proses ini dimulai perenungannya di rumah pengasingan Bung Karno di Ende.

Rumah pengasingan Bung Karno di Ende menjadi istimewa. Tempat lahirnya gagasan Pancasila, dasar negara Indonesia. Mempunyai arti khusus dalam sejarah bangsa Indonesia. Berdasarkan alasan tersebut, Rumah Pengasingan Ir. Soekarno di Ende ditetapkan menjadi Bangunan Cagar Budaya berperingkat Nasional dengan Surat Keputusan bernomor 285/M/2014 pada 13 Oktober 2014.

Rumah pengasingan ini terletak di Jalan Perwira, Kotaraja, Ende Utara, Kabupaten Ende, Nusa Tenggara Timur. Sebelumnya rumah ini adalah rumah kediaman keluarga Abdullah Amburawu, penduduk masyarakat lokal.

Bung Karno tinggal di rumah ini selama 4 tahun (1934-1938) sebagai tahanan politik. Bersama istrinya Inggit Garnasih, anak angkatnya Ratna Djuami, dan mertuanya Ibu Amsi.

Tahun 1951 Ketika Indonesia telah merdeka, Ir Soekarno pernah mengunjungi Ende untuk pertama kalinya sebagai Presiden Republik Indonesia. Ir Soekarno bertemu dengan Abdullah Amburawu dan meminta rumah tempat tinggalnya dijadikan museum.

Pada kesempatan kunjungan yang kedua ke Ende, Ir. Soekarno meresmikan rumah pengasingan sebagai museum tanggal 16 Mei 1954.

Wakil Presiden Boediono yang berkunjung ke Ende pada tahun 2009 membentuk Yayasan Ende Flores yang kegiatan pertamanya melakukan pemugaran bangunan fisik Rumah Pengasingan Bung Karno di Ende.

Pada 23 Juni 2012 situs tersebut resmi direnovasi secara total mulai dari dinding, lantai, sampai atap dengan tetap tidak mengubah bangunan lama.

Pembangunan dilaksanakan selama kurang lebih satu tahun di bawah pengawasan Yayasan Ende Flores yang berkoordinasi dengan Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman, Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Situs bersejarah setelah dipugar diresmikan kembali oleh Wakil Presiden Boediono pada tanggal 1 Juni 2013 yang bertepatan dengan peringatan hari Kelahiran Pancasila. Syafrudin mulai menjaga rumah pengasingan ini sejak saat itu.

Rumah pengasingan yang sederhana, halamannya asri namun terawat dengan baik. Rumah sederhana ini tidak bernomor dan berada di tengah rumah penduduk.

Rumah tersebut terdiri atas ruang tamu, ruang tengah, dan tiga kamar tidur. Kondisinya terbilang masih terawat baik. Bagian rumah seperti sumur, kamar mandi, dapur masih terlihat seperti sedia kala.

Beberapa barang milik Bung Karno juga masih disimpan dalam rumah pengasingan seperti ranjang tempat tidur, lemari pakaian, biola, tongkat, lampu minyak, lampu tekan, setrika besi, peralatan makan, peralatan masak, foto Bung Karno, lukisan Pura Bali yang dipajang dalam rumah.

Menurut Syafrudin, kondisi rumah pengasingan ketika itu dijaga ketat oleh pemerintah Hindia Belanda. Semua langkah Bung Karno diawasi dan dikontrol dengan ketat.

Pengasingan adalah upaya menjauhkan Soekarno dari massa, dikucilkan jauh dari masyarakat lokal. Bung Karno banyak mengisi waktu dengan berbagai kegiatan seperti melukis, bermain biola, dan menulis. Hasil karyanya bisa dilihat, 12 naskah drama (hanya 7 yang ada). Naskah drama ini pernah dipentaskan oleh murid-muridnya di Gedung Imaculata. Cerita anak-anak, naskah Rendoraterua (cerita tentang adat istiadat masyarakat), Anak Haram, Maha Iblis, Dokter Setan (perjuangan), Indo 45, Jala Gabi, Kutuk Bi, Jula Gubi, dan Aero Dinamit, serta naskah drama "Rahasia Kelimutu."

Terdapat pula tempat merenung Bung Karno yang sangat melegenda, yakni di sebuah taman yang letaknya sekitar 500 meter dari rumah pengasingan. Taman yang tidak jauh dari rumah pengasingan, kini taman itu dikenal dengan taman renungan Bung Karno atau sering disebut taman Renungan Pancasila. Tempat lahirnya gagasan nilai-nilai Pancasila.

Di taman tersebut didirikan patung Bung Karno yang sedang duduk merenung di bawah pohon sukun bercabang lima sambil menatap ke arah laut. Pohon sukun yang dijadikan peneduh. Sebagai pengingat, di dinding tanaman pohon sukun ini tertulis, "Di kota ini kutemukan lima butir mutiara, di bawah pohon ini pula kurenungkan nilai-nilai luhur Pancasila." Pohon sukun itu, pohon yang ditanam tahun 1981, bukan pohon sukun yang asli ketika Soekarno diasingkan. Pohon sukun masa pengasingan Soekarno sudah mati, tumbang sekitar tahun 1960.

Bung Karno membuktikan bahwa pengasingan atau apa saja namanya tidak cukup kuat untuk membelenggu pikiran dan keinginan merdeka seseorang bahkan bisa jadi melenting sebaliknya.

Keterasingan dalam kesendirian dan kesunyian memang kondisi yang tepat untuk merenung. Betapa jauhnya perenungan yang Bung Karno lakukan sehingga hasil dari perenungan ini dipakai sejak negeri ini merdeka sampai sekarang. (**Daswatia Astuty**)



Taman Renungan Bung Karno
Foto-foto: koleksi pribadi Daswatia Astuty



■ Kunjungan kerja sama dari Dinas Pendidikan Berau



■ Kegiatan pendampingan kearsipan



■ Penanaman anggrek di lingkungan BBPPMPV Seni dan Budaya yang disumbangkan secara suka rela oleh sejumlah karyawan



■ Penyerahan mahasiswa magang kerja dari STIA AAN Yogyakarta di BBPPMPV Seni dan Budaya



■ Pengembangan Karakter Pegawai BBPPMPV BMTI di BBPPMPV Seni dan Budaya



■ Pemberian vaksin boster bagi semua pegawai BBPPMPV Seni dan Budaya



■ Workshop Inventarisasi BMN BBPPMPV Seni dan Budaya Tahun 2022



■ Kunjungan dari SMK Diponegoro Depok untuk penjajakan kemitraan dan kerja sama dengan BBPPMPV Seni dan Budaya



■ Kegiatan donor darah di BBPPMPV Seni dan Budaya



■ Bimtek Calon Pendamping Implementasi Pembelajaran (PIP) II di BBPPMPV Seni dan Budaya



■ IHT Facilitator Penjaminan Mutu Melalui Perencanaan Berbasis Data



■ Workshop Perancangan Pembelajaran Daring Berbasis LMS Moodle BBPPMPV Seni dan Budaya



■ Pelatihan Sistem Aplikasi Keuangan Tingkat Instansi (Sakti)



■ Pelatihan Sistem Aplikasi Keuangan Tingkat Instansi (Sakti)



■ Acara Syawalan keluarga besar BBPPMPV Seni dan Budaya



■ Upacara Hari Pendidikan Nasional 2022 di BBPPMPV Seni dan Budaya



■ Pemberian penghargaan dan hadiah Lomba Kebersihan Gedung dalam rangka Hari Pendidikan Nasional 2022



■ Pemberian penghargaan dan hadiah Lomba Kebersihan Halaman/Taman dalam rangka Hari Pendidikan Nasional 2022



■ Penerima penghargaan dalam rangka Hari Pendidikan Nasional 2022



■ Kunjungan PP PAUD dan Dikmas Jawa Tengah

**Selamat Hari Pendidikan Nasional
Tahun 2022**

*"Pimpin Pemulihan, Bergerak untuk
Merdeka Belajar"*



Keluarga Besar
BBPPMPV Seni dan Budaya
Mengucapkan Selamat

Hari Raya Idul Fitri 1 Syawal 1443 H.



**Taqabbalallahu Minna Wa Minkum
Mohon Maaf Lahir dan Batin**

