

PENGEMBANGAN KREATIVITAS DAN APRESIASI KARYA BUDAYA:

EVALUASI PROGRAM BELAJAR BERSAMA MAESTRO



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
PUSAT PENELITIAN KEBIJAKAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TAHUN 2017**

Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan

Indonesia. Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Pengembangan Kreativitas dan Apresiasi Karya Budaya: Evaluasi Program Belajar Bersama Maestro

Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Balitbang, Kemendikbud, 2017

V, 72h

ISBN: 978-602-8613-79-8

1. Karya Budaya
2. Belajar Bersama Maestro
3. Kreativitas Kesenian
4. Karya Budaya
5. Pembelajaran Seni

I. JUDUL

II. PUSAT PENELITIAN KEBIJAKAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN,
BALITBANG, KEMDIKBUD

III. SERI PENELITIAN KEBIJAKAN

Tim Penyusun: Dra. Irna Trilestari, M.Hum.

IGN Made Budiana Setiawan, SS, M.Si.

Mikka Wildha Nurrochsyam, M.Hum.

RR Nur Suwarnigdyah, S.Sn.

Kaisar Julizar, S.Sos.

Penyunting : Damardjati Kun Marjanto, S.Sos.
Nur Berlian V. Ali, M.SE

PERNYATAAN HAK CIPTA

© Puslitjakdikbud/Copyright@2017

Hak Cipta dilindungi Undang-undang. Diperbolehkan mengutip dengan menyebut sumber.

Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan

Badan Penelitian dan Pengembangan, Kemendikbud

Gedung E, Lantai 19

Jalan Jenderal Sudirman-Senayan, Jakarta 10270

Telp. 021-5736365; Faks. 021-5741664

Website: <https://litbang.kemdikbud.go.id>

e-mail: puslitjakbud@kemdikbud.go.id

KATA SAMBUTAN

Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan (Puslitjakdikbud), Badan Penelitian dan Pengembangan (Balitbang), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) pada Tahun 2017 menerbitkan Buku Laporan Hasil Penelitian yang merupakan hasil kegiatan Tahun 2016. Penerbitan Buku Laporan Hasil Penelitian ini dimaksudkan antara lain untuk menyebarluaskan hasil penelitian kepada pihak-pihak yang berkepentingan dan sebagai wujud akuntabilitas publik Puslitjakdikbud, Balitbang, Kemendikbud, sesuai dengan Renstra Puslitjak Tahun 2016.

Buku Laporan Hasil Penelitian yang diterbitkan tahun ini terkait prioritas Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yaitu Bidang Guru dan Tenaga Kependidikan; Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Menengah, Pendidikan Masyarakat; dan Bidang Kebudayaan.

Kami menyambut gembira atas terbitnya Buku Laporan Hasil Penelitian ini dan mengharapkan informasi hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan rekomendasi bagi para pengambil kebijakan dan referensi bagi pemangku kepentingan lainnya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan nasional.

Kami menyampaikan apresiasi dan penghargaan serta mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terwujudnya penerbitan Buku Laporan Hasil Penelitian ini.

Jakarta, Desember 2017
plt. Kepala Pusat,



KATA PENGANTAR

Pada tahun 2016 Bidang Penelitian Kebudayaan, Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan menyelenggarakan beberapa kegiatan penelitian sebagai bahan rekomendasi kebijakan bagi direktorat-direktorat terkait, baik di bidang pendidikan maupun kebudayaan. Salah satu kegiatan penelitian tersebut adalah Kajian Pengembangan Kreativitas dan Apresiasi Karya Budaya: Evaluasi Program Belajar Bersama Maestro.

Kajian ini muncul karena pendidikan tidak semata-mata untuk membangun kecerdasan bangsa, namun juga menjadi wahana untuk membangun budi dan rasa. Salah satu cara untuk membangun budi dan rasa tersebut adalah melalui pendidikan kesenian. Berkaitan dengan hal tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, melalui Direktorat Kesenian, mendorong penyelenggaraan program kesenian di sekolah. Salah satu cara yang diupayakan adalah menyelenggarakan program Belajar Bersama Maestro (BBM) sejak tahun 2015. Program ini diharapkan akan menjadi program berkelanjutan, sehingga menjangkau seluruh maestro dari berbagai jenis kesenian di Indonesia.

Meskipun demikian, penyelenggaran program BBM ini perlu dievaluasi, sehingga dapat ditingkatkan kebermanfaatannya di tahun-tahun yang akan datang. Untuk itulah, kajian ini dilakukan, sehingga Bidang Penelitian Kebudayaan di Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan dapat memperoleh gambaran tentang implementasi program BBM terhadap peningkatan kreatifitas dan apresiasi seni siswa. Dengan demikian, selanjutnya dapat memberikan masukan kepada Direktorat Kesenian untuk merumuskan model peningkatan kreativitas berkesenian siswa berdasarkan praktik-praktik baik yang telah dilakukan pada sekolah-sekolah yang menjadi lokasi penelitian.

Jakarta, Desember 2017

Tim Peneliti

DAFTAR ISI

KATA SAMBUTAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan.....	5
D. Manfaat.....	5
E. Sasaran Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
A. Landasan Hukum (UU, Peraturan, Kepres, Kepmen, Juklak Juknis)	7
B. Pengertian Seni.....	10
C. Kesenian Tradisional	11
D. Maestro Seni.....	12
E. Kreatifitas Seni	15
F. Apresiasi Karya Budaya	20
G. Konsep Dasar Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan	22
H. Kesadaran Budaya	25
I. Upaya Menghadapi Kebudayaan Global.....	27
BAB III BELAJAR BERSAMA MAESTRO (BBM).....	29
A. Jawa Tengah (Semarang dan Surakarta)	29
B. Jawa Barat	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil Penelitian.....	38
B. Pembahasan	65
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	74
A. Kesimpulan.....	74
B. Rekomendasi	74
DAFTAR PUSTAKA	76

BABI PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya yang menjadi kebanggaan. Keanekaragaman budaya ini sekaligus menjadi tantangan untuk melestarikan serta mewariskannya kepada generasi selanjutnya. Kebudayaan Indonesia memiliki variasi dan jenis yang beraneka ragam dan keunikan tersendiri. Namun demikian, perkembangan zaman dan era keterbukaan menyebabkan masuk dan berkembangnya budaya asing yang lebih diminati oleh sebagian masyarakat karena mereka menganggap budaya asing itu sebagai budaya modern. Ini mengakibatkan generasi muda lebih memilih kebudayaan baru yang mungkin dinilai lebih menarik dan praktis dibandingkan dengan budaya lokal.

Kekayaan dan keanekaragaman budaya yang memiliki nilai, norma dan fungsi semakin terpinggirkan, semakin berkurang pelaku budayanya serta terlupakan oleh masyarakat pendukungnya. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, misalnya masuknya budaya asing. Masuknya budaya asing sebenarnya merupakan hal yang wajar dan sudah berlangsung sejak lama. Masyarakat terdorong untuk mengambil-alih kebudayaan asing yang dibawa oleh pendatang agar dapat dikatakan sebagai masyarakat modern. Oleh karena itu keanekaragaman budaya ini perlu terus dilestarikan dan dikembangkan agar tidak mengalami kepunahan dan pemiskinan makna.

Di negara-negara yang sedang berkembang, proses akulturasi menimbulkan keterasingan individu di negeri sendiri dan kekecewaan terhadap kenyataan. Masuknya budaya asing semakin gencar menggeser budaya lokal yang semakin terpinggirkan dan bahkan mulai kehilangan pelaku dan pendukungnya. Proses itu semakin tidak terbendung karena diperkuat oleh

media massa dan teknologi komunikasi yang semakin meluas. Dengan jaringan internet di tangan, semua informasi dapat masuk ke ruang-ruang privat.

Faktor lain yang terjadi adalah kurangnya perhatian dan apresiasi masyarakat akan pentingnya peranan budaya. Keberadaan budaya adalah sebagai identitas kebangsaan dan menjadi landasan jati diri bangsa. Jika permasalahan ini terus berlangsung, proses ini akan menyebabkan punah dan hilangnya budaya lokal serta semakin berkurangnya pengakuan dari negara lain.

Masih kurangnya kesadaran pada masyarakat, khususnya generasi muda, dikarenakan saat ini mereka lebih menyukai dan lebih memilih budaya asing yang lebih praktis dan sesuai perkembangan zaman. Sebab lainnya adalah karena kurangnya komunikasi dan sosialisasi budaya di kalangan generasi muda yang menyebabkan minimnya pengetahuan generasi muda terhadap budaya lokal. Dengan demikian, generasi muda kurang pembelajaran budaya.

Pengenalan budaya sebaiknya dilakukan sejak dini. Namun, dalam perkembangannya, sebagian orang menganggap penanaman budaya lokal tidak penting untuk dilakukan. Pengenalan pengetahuan budaya lokal sejak dini diharapkan dapat mengembangkan ketertarikan siswa terhadap kebudayaannya. Manfaat lainnya adalah untuk membangun kebudayaan yang merupakan jati diri bangsa sehingga dapat diketahui, dipahami dan dilestarikan keberadaannya sebagai identitas bangsa di tengah perkembangan zaman.

Ketidaktahuan dan ketidaktertarikan generasi muda akan budaya bangsanya sendiri yang beraneka ragam patut disayangkan karena tiap-tiap budaya yang ada di Indonesia ini mengandung makna dan nilai-nilai yang tinggi sekaligus merupakan identitas nasional maupun penanda penting dalam pergaulan internasional. Budaya yang beraneka ragam dan sarat makna juga

sangat penting bagi perkembangan emosi dan mental generasi muda. Pengetahuan budaya akan memperkaya pemikiran, perilaku dan kecerdasan dalam wujud kreativitas dan apresiasi karya budaya.

Pada setiap kesempatan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Menteri Anies Baswedan ingin mengembalikan pendidikan kepada fondasinya, yaitu mengembalikan keseimbangan akal, budi dan rasa ke dalam diri anak-anak (peserta didik). Menurut Menteri, pendidikan tidak semata-mata untuk membangun akal namun juga menjadi wahana membangun budi dan rasa. Jalan untuk membangun budi dan rasa tersebut adalah melalui pendidikan kesenian. Dari pendidikan kesenian ini diharapkan peserta didik memiliki kreativitas dan mampu mengapresiasi setiap karya seni (budaya). Proses kreatif sangat dibutuhkan dalam segala bidang dan akan menjadi tantangan tersendiri di masa-masa yang akan datang.

Untuk itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, melalui Direktorat Kesenian, Direktorat Jenderal Kebudayaan, mendorong arah kebijakan dan sasaran strategis yang bertujuan meningkatkan pemahaman dan apresiasi masyarakat terhadap seni dan film melalui program kesenian di sekolah yang difasilitasi sejak tahun 2014. Kebijakan tersebut berfokus pada pengadaan fasilitas kesenian sekolah (peralatan kesenian dan laboratorium seni dan film) dan peningkatan kreativitas melalui pengembangan SDM Bidang Kesenian (SDM Pengelola Kesenian, Seni Media, Pertunjukan, Dokumentasi, Seni Rupa, Guru Bidang Kesenian dan Belajar Bersama Maestro). Program tersebut juga mengacu pada Renstra Kemendikbud 2015-2019 untuk pendudukan program sekolah yang menyenangkan seperti yang tercantum dalam Paradigma Pembangunan Pendidikan dan Kebudayaan pada poin 2 (Sekolah yang Menyenangkan) dan poin 7 (Pendidikan Membangun Kebudayaan). Program Belajar Bersama Maestro (BBM), seperti yang telah disinggung di atas, bertujuan untuk memberikan pendidikan dan

mengembangkan seni kepada peserta didik sehingga para peserta tidak hanya memiliki kecerdasan akal semata namun juga kecerdasan budi dan rasa.

Mencermati kebijakan tersebut, Pusat Penelitian dan Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan merasa perlu untuk melakukan kajian atau penelitian atas kebijakan kesenian sekolah yang difasilitasi serta pengembangan SDM Bidang Kesenian agar terlihat *output* dan *outcome*-nya. Selain itu, proses pelaksanaan kebijakan tersebut harus dievaluasi agar dapat diperoleh informasi dan aspek-aspek yang berpengaruh, serta menemukan model alternatif dan solusi terhadap berbagai masalah. Upaya ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam aspek perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan pencapaian tujuan program tersebut bagi peningkatan kualitas kebijakan mendatang. Hasil dari kajian ini akan menghasilkan rekomendasi kebijakan dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam merespon tantangan ke depan sekaligus perbaikan-perbaikan terhadap program Belajar Bersama Maestro (BBM).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang di atas, masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi program Belajar Bersama Maestro (BBM) terhadap peningkatan kreativitas dan apresiasi seni siswa?
2. Bagaimana peran peserta BBM pasca mengikuti program dalam menumbuhkan minat dan bakat siswa yang lain di sekolah asal dan lingkungannya?
3. Bagaimana rumusan strategi untuk mengoptimalkan kontribusi program BBM terhadap peningkatan kreativitas siswa?

4. Bagaimana model peningkatan kreativitas berkesenian siswa berdasarkan *best practices* dari sejumlah sekolah yang menjadi lokasi penelitian?

C. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji pelaksanaan program BBM dan implikasinya sebagaimana pada latar belakang dan masalah penelitian. Secara spesifik, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh informasi tentang implementasi program Belajar Bersama Maestro (BBM) terhadap peningkatan kreativitas dan apresiasi seni siswa.
2. Mengidentifikasi peran peserta BBM pasca mengikuti program dalam menumbuhkan minat dan bakat siswa yang lain di sekolah asal dan lingkungannya.
3. Merumuskan strategi untuk mengoptimalkan kontribusi program BBM terhadap peningkatan kreativitas siswa.
4. Merumuskan model peningkatan kreativitas berkesenian siswa berdasarkan *best practices* dari sejumlah sekolah yang menjadi lokasi penelitian.

D. Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh yaitu:

1. Siswa dapat mengenal, memahami dan mencintai karya budaya.
2. Pembentukan karakter siswa (disiplin, kerjasama, kerja keras, kesabaran dan lain-lain).
3. Bentuk dukungan program terhadap terwujudnya sekolah yang menyenangkan.

4. Peningkatan kreativitas siswa (proses kreatif yang tercipta di sekolah dan di luar sekolah).
5. Prestasi non-akademik (keikutsertaan dalam lomba dan event).
6. Keterkaitan dengan prestasi akademik (nilai rapor).
7. Memberikan ruang ekspresi bagi siswa berbakat.
8. Keberlanjutan setelah program Belajar Bersama Maestro (BBM) (memberikan inspirasi terhadap siswa, siklus keberlangsungan seni, munculnya kelompok-kelompok kreatif).

E. Sasaran Penelitian

1. Pemilihan lokasi berdasarkan provinsi yang telah dan akan mengikuti program Belajar Bersama Maestro (BBM).
2. Tahun 2015 mengikutsertakan maestro sebanyak 10 orang maestro dari bidang seni tari, lukis, patung, musik (karawitan, perkusi dan pop) serta teater. Program ini melibatkan 90 siswa dari 14 provinsi.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Hukum(UU, Peraturan, Kepres, Kepmen, Juklak Juknis)

- UU Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003
- UU RI Nomor 14 Tahun 2015 tentang Anggaran dan Belanja Tahun Anggaran 2016-10-02
- Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 tentang Standar Pendidikan Nasional
- Peraturan Pemerintah Nomor 48 Tahun 2008 tentang Pendanaan Pendidikan
- Perpres Nomor 14 Tahun 2015 tentang Kemendikbud
- Peraturan Bersama Antara Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah dan Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Nomor: 08/D/PP/2016 dan Nomor: 04/C/PM/2016 tentang Petunjuk Pelaksanaan Program Indonesia Pintar Tahun 2016

1. Juklak-Juknis BBM oleh Direktorat Kesenian

Belajar Bersama Maestro merupakan sebuah upaya pelestarian kebudayaan yang dilaksanakan oleh Kemendikbud bekerja sama dengan para Maestro Kebudayaan untuk menyiapkan pendidikan kebudayaan yang memberikan pengetahuan budaya, keterampilan budaya, dan pembangunan karakter kepada masyarakat terutama generasi muda Indonesia. Diinisiasi pada tahun 2015 Direktorat Kesenian melaksanakan program Belajar Bersama Maestro yang kemudian disingkat menjadi BBM memberikan kesempatan

kepada peserta didik (siswa) melalui pendidikan kebudayaan dengan magang pada Maestro Kebudayaan selama liburan sekolah.

Ada beberapa tahap dalam seleksi siswa yang akan mengikuti program Belajar Bersama Maestro (BBM). Program BBM diperuntukkan bagi siswa kelas X dan kelas XI. Dalam program BBM ini, akan ada tahap penjangkaran peserta, seleksi tahap I dan seleksi tahap II.

Berdasarkan Petunjuk Pelaksanaan dan Teknis Program BBM yang dikeluarkan oleh Direktorat Kesenian, maka tujuan dari program BBM, yaitu:

1. Memberikan proses pembelajaran mengenai makna budaya, nilai budaya, dan kearifan lokal serta motivasi berprestasi seni-budaya.
2. Mengembangkan model pelibatan publik, dalam hal ini seniman terkemuka tanah air, dalam pengembangan pendidikan dan kebudayaan.
3. Mendorong kampanye revolusi mental dan pendidikan karakter melalui pengembangan seni budaya yang unik dan menarik.

Adapun hasil yang diharapkan dalam pelaksanaan program BBM ini, yaitu:

1. Para siswamampu memberikan pembelajaran secara langsung terkait proses menjadi maestro dari para pelaku seni kepada siswa.
2. Para siswa yang mengikuti program BBM dapat menjadi apresiator seni yang baik bagi sekolahan maupun lingkungannya. Mereka dapat diajak berdiskusi untuk mengkreasikan pertunjukan kesenian di sekolahnya masing-masing.
3. Pada siswa yang masih nol kemampuan keseniannya, program BBM ini akan menumbuhkan apresiasi terhadap kesenian, sementara bagi siswa yang sudah mempunyai pengalaman berkesenian, akan menumbuhkan kreativitas.

Proses Pelaksanaan Program BBM:

Tahap I. Persiapan

1. Pembentukan Tim Kreatif
2. Penetapan jenis seni dan tradisi yang akan diajarkan
3. Penetapan Maestro Kebudayaan yang akan mengajar termasuk definisi maestro yang dimaksud
4. Penyusunan silabus pengajaran (GPP)
5. Pengembangan Website dan Publikasi lainnya sebagai media komunikasi

Tahap II. Penseleksian Siswa

1. Sosialisasi Program BBM kepada Provinsi, Kabupaten, Sekolah, dan Masyarakat
2. Proses Pendaftaran melalui website
3. Proses Penseleksian dan Penetapan Siswa Terpilih

Tahap III. Magang

Magang dilaksanakan di sanggar/padepokan Maestro yang sesuai dengan pilihan siswa peserta BBM.

Tahap IV. Pameran dan Pertunjukan Karya Siswa

- Dokumentasi dilakukan dari Tahap I–IV untuk menjadi bahan di Rumah Belajar
- Publikasi dilakukan melalui media online dan televisi (TV edukasi)

Pembiayaan

Dianggarkan pada Satuan Kerja melalui APBN-P:

1. Sekretariat Ditjen Kebudayaan
 - Aplikasi dan Dokumentasi

2. Direktorat Teknis

- Pelaksanaan Kegiatan Magang dan Pertunjukan

Perkembangan

1. Aplikasi dikembangkan bersama dengan Pustekkom di alamat <http://bbm.kemdikbud.go.id>, sementara di alamat <http://118.98.236.32/maestro/>
 - a. Data Siswa terintegrasi dengan DAPODIK (PDSPK)
 - b. Aplikasi di *host* pada Fasilitas Awan (*Cloud*) PUSTEKKOM
 - c. Koordinasi publikasi dengan TV-Edukasi dan PIH
2. Pengelolaan dilaksanakan secara bersama dengan pembagian tugas:
 - a. Setditjen & Pustekkom = IT Support dan Publikasi online
 - b. Direktorat Teknis = Pelaksana Kegiatan

B. Pengertian Seni

Seni adalah segala yang berkaitan dengan karya cipta yang dihasilkan oleh unsur rasa.¹Seni ditinjau dari hasil dari keindahan yang dapat menggerakkan perasaan seseorang tentang keindahan bagi yang melihatnya. Oleh karenanya, perbuatan manusia bisa mempengaruhi dalam menumbuhkan perasaan yang indah itulah seni.²Seni merupakan proses dari manusia, dan oleh karena itu merupakan sinonim dari ilmu. Seni bisa dilihat dalam intisari ekspresi dari kreativitas manusia. Seni sangat sulit untuk dijelaskan dan juga sulit dinilai, bahwa masing-masing individu artis memilih sendiri peraturan dan parameter yang menuntunnya atau kerjanya, masih bisa dikatakan bahwa seni adalah proses dan produk dari memilih medium, dan suatu set peraturan untuk penggunaan medium itu, dan suatu set nilai-nilai yang menentukan apa yang pantas dikirimkan dengan ekspresi lewat medium itu, untuk

¹ Kamus Ilmiah Populer, Pius A Partanto, ARKOLA, Surabaya, 1994.

² Dewantara, K.H.(1967). Ki Hajar Dewantara. Jogjakarta: Madjelis-Leluhur Taman Siswa

menyampaikan baik kepercayaan, gagasan, sensasi, atau perasaan dengan cara seefektif mungkin untuk medium itu. Sekalipun demikian, banyak seniman mendapat pengaruh dari orang lain masa lalu, dan juga beberapa garis pedoman sudah muncul untuk mengungkap gagasan tertentu lewat simbolisme dan bentuk.³

Seni adalah segala macam keindahan yang diciptakan oleh manusia. Seni telah menyatu dalam kehidupan sehari-hari setiap manusia, baik bagi dirinya sendiri maupun dalam bermasyarakat.⁴ Seni berhubungan dengan ide atau gagasan dan perasaan manusia yang melakukan kegiatan berkesenian. Seni merupakan ungkapan perasaan yang dituangkan dalam media yang dapat dilihat, didengar, maupun dilihat dan didengar.⁵ Dengan kata lain, seni adalah jiwa seniman (pelaku seni) yang terdiri dari perasaan dan intuisinya, pikiran dan gagasannya. Selanjutnya, kesenian adalah karya indah yang merupakan hasil budi daya manusia dalam memenuhi kebutuhan jiwanya.⁶ Berdasarkan pendapat-pendapat yang dikemukakan tersebut, dapat dikatakan bahwa seni adalah hasil karya manusia yang tercipta oleh rasa dan ide yang mengandung nilai-nilai keindahan (estetis) dan menyatu dalam kehidupan sehari-hari manusia itu sendiri maupun dalam kehidupan bermasyarakat.

C. Kesenian Tradisional

Tradisional bisa diartikan: segala yang sesuai dengan tradisi, sesuai dengan kerangka pola-pola bentuk maupun penerapan yang selalu berulang.⁷ Selanjutnya menurut Sopandi, dkk (1987:12) bahwa tradisional adalah segala apa yang dituturkan atau diwariskan secara turun-temurun dari orang tua atau

³ Wikipedia Bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas, 16/09/2016

⁴ Soedarso, Sp. (1990). Tinjauan Seni. Yogyakarta: Saku Dayar Sarana

⁵ Sumardjo, Jakob. Filsafat Seni. Bandung: Penerbit ITB, 2000. hal. 4

⁶ Banoe, P. Kamus Musik. Yogyakarta: Kanisius, 2003, hal.29.

⁷ Edi Sedyawati, Pertumbuhan Seni Pertunjukan. Jakarta: Sinar Harapan, 1981. hal. 48.

dari nenek moyang. Tradisional adalah sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun.⁸ Menurut Bastomi (1988:96-7), kesenian tradisional masih terbagi menjadi dua jenis kesenian, yaitu kesenian rakyat dan kesenian kraton atau kesenian klasik. Kesenian tradisional kerakyatan mengabdikan pada dunia pertanian di pedesaan sedangkan kesenian klasik mengabdikan pada pusat-pusat pemerintahan kerajaan. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan kesenian tradisional adalah hasil karya manusia yang tercipta oleh rasa dan ide yang mengandung nilai-nilai keindahan (estetis) dan diwariskan secara turun temurun.

D. Maestro Seni

Selama ini ada perdebatan dari beberapa pihak mengenai penggunaan istilah “maestro”. Sepertinya kata sebutan ini sudah mendapat tempat yang spesial bahkan cenderung keramat di kalangan para seniman. Saking keramatnya kata ini, akhirnya terjadi perdebatan siapakah yang berhak menyandang predikat ini dan prasyarat seperti apa yang harus dipenuhi sebelum layak disebut sebagai maestro. Predikat “maestro” seakan meninggikan derajat pribadi tersebut, menunjukkan bahwa pribadi tersebut memiliki pencapaian tertentu dalam kehidupan seninya. Akhirnya, banyak yang ingin segera menyebut diri “maestro” ataupun menempelkan panggilan ini pada setiap orang untuk menyenangkan orang tersebut. Namun demikian, tidak sedikit pula yang menolak panggilan macam ini. Memang ada semacam kesan yang muncul bahwa maestro di sini artinya “tua” atau “sepuh.” Meski begitu, tentu saja penyebutan ‘maestro’ itu bukan sekadar basa-basi kultural.

Menurut kamus *Oxford Dictionary*, kata “maestro” berasal dari bahasa Latin ‘magister’ yang kemudian diserap dalam Bahasa Inggris sebagai

⁸ Kamus Bahasa Indonesia Online (www.kamusbahasaindonesia.org).

“master” ataupun “maestro”.⁹ Istilah ‘maestro’ ini awalnya merupakan sebutan bagi pimpinan suatu kelompok paduan suara atau musik instrumental pada zaman dahulu. Pada saat ini, sebutan maestro juga digunakan untuk menunjukkan pemimpin kelompok opera. Wikipedia sendiri mendefinisikannya sebagai panggilan hormat dalam konteks keilmuan dan keguruan.¹⁰ Sementara, istilah ‘Maestro’ menurut *Kamus Umum Bahasa Indonesia* merujuk pada orang yang ahli dalam bidang seni, terutama bidang musik, seperti komponis, konduktor; empu.¹¹

Sepanjang ini barangkali kita melihat apakah memang sebuah predikat “maestro” hanya disematkan berdasarkan popularitas karya dari seniman. Tapi apabila kita simak lebih jauh, berdasarkan banyak definisi yang kita sebut, gelar “Maestro” tidaklah diidentifikasi berdasarkan popularitas. Apabila demikian, sebutan ini hanya akan disematkan pada seniman-seniman yang populer dan tidak ada tempat bagi seniman-seniman lain. Bilamana kita hubungkan dengan kuatnya arus ‘budaya pop’ saat ini, barangkali konser-konser dari kelompok musik yang sangat digandrungi oleh khususnya anak-anak muda yang setiap pementasannya dihadiri ribuan orang dengan mudah disemati sebagai “maestro”. Berbeda misalnya dengan pertunjukan kelompok teater yang lebih ‘serius’ yang konsernya hanya dihadiri ratusan penonton. Tampaknya, bisa ditarik simpulan bahwa menyematkan “maestro” berdasarkan popularitas karya adalah sebuah ‘kelatahan’ yang hanya berdasar pada hegemoni ‘budaya pop’.

Tidak bisa tidak bahwa seorang “maestro” tercermin dari keahliannya dan pengetahuannya di satu bidang. Hanya mereka yang memiliki ilmu yang dirasa cukup yang dapat lolos dari salah satu kriteria untuk disebut maestro.

⁹ Kamus Oxford Dictionary, Clarendon Press, sixth Edition, 1986

¹⁰ <https://id.wikipedia.org/wiki/Maestro>

¹¹ WJS Poerwadarminta Kamus Umum Bahasa Indonesia, PN Balai Pustaka, Jakarta, 1966

Seakan tidak ada yang rela apabila predikat ini disandangkan kepada mereka yang tidak dapat berpikir jernih dan memiliki kecakapan tertentu. Namun pengetahuan dan kecakapan bukanlah faktor satu-satunya.

Maestro melambangkan perhambaan seorang murid dengan seorang guru. Di sini sifat keguruan yang berkualitas menjadi penentu yang esensial. Kemampuannya untuk menjadi suri tauladan bagi mereka yang dibimbingnya adalah penentu kunci apakah orang ini bisa disebut maestro. Tidak ayal bahwa semakin banyak murid berkualitas yang dibentuk dan diajar oleh seseorang, lebih besar kemungkinan orang tersebut disebut sebagai maestro dibandingkan yang hanya memiliki segelintir murid.

Maestro dalam kapasitas seorang guru, memiliki arti yang lebih luas. Bahwa keberadaan pribadi tersebut haruslah berdampak bagi banyak kehidupan orang. Lewat teladan dan pengajarannya, banyak orang yang tercerahkan atau paling tidak memikirkan kembali makna hidup dan bidang tertentu. Maestro hanya disandangkan bagi mereka yang membentuk dan berdedikasi dalam memberikan dampak bagi banyak orang. Tanpa dampak, seniman bahkan mungkin bisa jadi dipertanyakan kembali kesenimanannya. Apalagi jika berhubungan dengan kemaestroannya. Di sisi lain, bagi seniman dampak bagi banyak orang bukanlah cuma monopoli kegiatan ajar mengajar. Karya yang berkualitas pun memiliki potensi pesan yang kuat yang dapat menjadi sumber pemikiran yang terus digali. Inilah sebabnya karya-karya yang merupakan hasil pemikiran mendalam dihormati banyak orang, maestro pun juga berhubungan erat dengan kecakapan orang tersebut dalam membuat karya yang dihormati.

Maestro bukan sekedar gelar kosong dan memang tidak sembarang disematkan. Nama ini juga bukan sekedar mainan. Memang tidak ada pembatasan tentang bagaimana dan siapa yang bisa dipanggil “maestro” selama gelar itu disematkan oleh orang lain yang memang respek terhadap

pribadi ini. Setiap orang bisa disebut maestro. Katakanlah misalnya seorang pembuat kerajinan tertentu bisa saja dipanggil maestro oleh orang-orang sedesanya yang menghargai kerja dan karyanya.

Menyimak bagaimana istilah ini digunakan dalam wilayah seni tradisi, maka yang terasa di sana lebih merupakan suatu penghargaan sekaligus keprihatinan. Mula-mula sekali adalah penghargaan terhadap 'seseorang' karena pengabdian yang lama dan panjang pada suatu bentuk seni, meski seni itu, terutama secara ekonomis, tidaklah banyak memberi padanya. Tapi serentak dengan itu juga keprihatinan karena pada saat yang sama, yang bersangkutan adalah satu-satunya atau setidaknya satu dari sedikit orang yang masih menguasai suatu bentuk seni tersebut. Penyebutan maestro lebih merupakan penghargaan pada dedikasi, dan seperti sebuah siasat konservasi. Di wilayah seni tradisi, penyebutan 'maestro' tampaknya tidaklah soal yang melulu berkait dengan estetika, bahkan mungkin terutama soalnya sama sekali bukan estetika itu sendiri. Akhirnya, bukan seberapa banyak orang yang memandang pribadi ini sebagai maestro, tapi seperti apakah orang-orang yang rela memandang diri rendah dan menganggap diri sebagai murid dan mengagumi sosok sang "maestro". Kualitas dari murid-murid inilah yang akhirnya dapat menggambarkan kualitas diri sang "maestro" dan taraf "maestro" macam apakah yang disematkan padanya.

E. Kreatifitas Seni

Kreativitas (*creativity = creative + activity*) bermakna aktivitas kreatif. Kata kreatif berasal dari kata *create* bahasa Latin yang berarti mencipta (Martopo, 2006:213). Mencipta dapat diartikan membuat sesuatu yang baru, dalam hal ini dapat berupa karya cipta seni atau karya yang lain yang bersifat *inovatif* dan unik. Kreativitas adalah kegiatan menyusun kembali unsur-unsur musik yang telah dikuasai anak, menjadi satu lagu asli (Mack,2002:7).

Kegiatan komposisi ialah pengalaman membuat lagu yang berhubungan dengan perencanaan penyusunan unsur-unsur musik menjadi suatu bentuk lagu tertentu, menuliskannya kedalam bentuk tulisan musik sebagai bentuk hasil karya musik dan dapat diungkapkan atau diperdengarkan berulang-ulang (Mack, 2002:7).

Menurut Mack yang penting dari kreativitas adalah proses menyusun ide sehingga membentuk sesuatu yang baru. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mengenal (mengidentifikasi) masalah secara tepat dan memberikan jawaban yang tepat terhadap masalah itu (Saini KM, 2001:26, dalam Martopo, 2006:215). Pernyataan tersebut selaras dengan pendapat Edward De Bono untuk menghasilkan ide-ide baru atau pemecahan masalah seseorang harus menggunakan kekuatan berpikirnya (*the power of lateral thinking*) (Martopo, 2006:216).

Menurut (Uqshari, 2005:13) kreativitas adalah upaya melakukan aktivitas yang baru dan mengagumkan. Upaya menciptakan inovasi baru yang mencengangkan. Kemampuan melakukan aktivitas yang baru terjadi setelah melakukan penghayatan seni, seperti pendapat (Mulyadi, 1991:80, dalam Eny, 2006:5), kreativitas adalah ide yang berasal dari penghayatan estetis setelah melihat aktivitas seni.

Menurut Kreiner dan Kinicki, kreativitas didefinisikan sebagai suatu proses yang menggunakan imajinasi dan ketrampilan dalam sebuah produk, benda, proses, atau pikiran yang baru dan unik. Kreativitas adalah proses dalam mengembangkan sesuatu yang baru atau unik (Martopo, 2006:213). Ciri seorang yang kreatif antara lain memiliki ide-ide yang baru, berani tampil beda, memunculkan pemikiran yang tidak populer, tidak takut mencoba dan tidak takut gagal (Soenarno, 2006:11), namun sebenarnya ciri-ciri tersebut sudah dimiliki oleh manusia dan merupakan

karunia Tuhan, seperti pendapat (Santoso, 2002:148) kreativitas adalah karakter standaryang dimiliki setiap orang sebagai karunia Allah.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kegiatan menyusun kembali berbagai ide untuk membentuk sesuatu yang baru dengan menggunakan kekuatan pemikiran. Fungsi pikiran adalah untuk mengatasi masalah karena memberikan jawaban yang tepat adalah bentuk kreativitas seseorang. Kemampuan dalam kreativitas merupakan karunia Allah SWT untuk makhluknya agar dapat mengatasi masalah kehidupan.

Definisi kreativitas tergantung pada segi penekanannya. Secara umum, kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk berfikir tentang sesuatu dengan suatu cara yang baru dan tidak biasa (*unusual*) dan menghasilkan penyelesaian yang unik terhadap berbagai persoalan.¹² Dalam *Kamus Umum Bahasa Indonesia*,¹³ kreatif didefinisikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau proses timbulnya ide baru. Pada intinya, pengertian kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, dalam bentuk ciri-ciri *aptitude* maupun *nonaptitude*, dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, dan semuanya relatif berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya. Sebenarnya, ada banyak pengertian kreativitas, misalnya ada yang mengartikan kreativitas sebagai upaya melakukan aktivitas baru dan mengagumkan. Di lain pihak, ada yang menganggap bahwa kreativitas adalah menciptakan inovasi baru yang mencengangkan.

Pengertian Kreativitas menurut Abraham Maslow adalah salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri (aktualisasi

¹² Cony Semiawan, *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*, Jakarta, 1999, hal 89

¹³ WJS Poerwadarminta *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, PN Balai Pustaka, Jakarta, 1966

diri) dan merupakan kebutuhan paling tinggi bagi manusia.¹⁴ Pada dasarnya, setiap orang dilahirkan di dunia dengan memiliki potensi kreatif. Kreativitas dapat ditemukenali dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat. Menurut Munandar, kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Hasil yang diciptakan tidak selalu hal-hal yang baru, tetapi juga dapat berupa gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Beberapa pakar yang menganalisis lebih dari 40 definisi tentang kreativitas, menyimpulkan bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses, produk, dan lingkungan yang mendorong (*press*) individu ke perilaku kreatif.¹⁵

Pada dasarnya, manusia mempunyai potensi-potensi untuk kreatif, tergantung bagaimana mengembangkan dan menumbuhkan potensi kreatif tersebut. Ciri individu yang kreatif menurut pendapat para ahli psikologi antara lain adalah imajinatif, mempunyai inisiatif, mempunyai minat luas, bebas dalam berpikir, rasa ingin tahu yang kuat, ingin mendapat pengalaman baru, penuh semangat dan energik, percaya diri, bersedia mengambil resiko serta berani dalam pendapat dan memiliki keyakinan diri.¹⁶ Perbedaan ciri sifat antara individu satu dengan yang lain akan menyebabkan perbedaan cara penyesuaian terhadap lingkungan, misalnya cara pemecahan masalah. Pada individu yang kreatif akan tampak beberapa ciri sifat yang berbeda dibanding individu yang kurang kreatif, yang pada prinsipnya akan menunjukkan individualitas yang kuat. Ciri sifat tersebut diantaranya adalah sifat mandiri, keberanian mengambil resiko, minat yang luas serta dorongan ingin tahu yang kuat. Dalam kreativitas banyak aspek yang berpengaruh dalam

¹⁴ Maslow, dalam Munandar, *Pengembangan kreativitas anak berbakat*, PT Rineka Cipta dan Dep. Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, 2009 hal. 12

¹⁵ Ibid, hal. 15

¹⁶ Ibid, hal 17

mengembangkan kreativitas yang juga dapat membedakan antara individu satu dengan yang lainnya.¹⁷

Sebagaimana halnya yang dikemukakan Kauffman dan Stenberg¹⁸ kreativitas meliputi ciri-ciri *aptitude* dan *non-aptitude*. Ciri-ciri *aptitude* yaitu ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berpikir seperti sebagai berikut: 1) *Fluency*, yaitu kesiapan, kelancaran, kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas; 2) *Flexibility*, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam cara dalam mengatasi masalah, kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru; 3) *Originality*, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau asli; 4) *Elaborasi*, adalah kemampuan untuk melakukan hal yang detail. Untuk melihat gagasan atau detail yang nampak pada objek disamping gagasan pokok yang muncul, kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik; dan 4) Ciri-ciri *non-aptitude* yaitu ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan, motivasi atau dorongan dari dalam berbuat sesuatu, yaitu Rasa ingin tahu, Bersifat imajinatif, Merasa tertantang oleh kemajemukan, Berani mengambil resiko dan Sifat menghargai.

¹⁷ Ibid, hal 21

¹⁸ Kauffman, J. C. dan Stenberg, R. J, *The international handbook of creativity*. Cambridge University Press, London, 2006, hal 57

Dari pemaparan ini, dapat ditarik simpulan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk mengekspresikan dan mewujudkan potensi daya berpikir untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan unik atau kemampuan untuk mengkombinasikan sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lain agar lebih menarik. Kreativitas juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, atau kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

F. Apresiasi Karya Budaya

Apresiasi menurut *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, adalah setiap penilaian baik; penghargaan; seperti misalnya terhadap karya, karya sastra atau pun karya seni.¹⁹ Dalam pengertiannya yang lebih luas, apresiasi adalah penghargaan atau penilaian yang positif terhadap suatu karya tertentu. Sedangkan seni merupakan sesuatu yang diciptakan manusia yang mempunyai nilai keindahan atau estetika. Jadi, apresiasi seni merupakan suatu penilaian terhadap suatu karya seni, baik mengenali, menilai, dan menghargai bobot-bobot seni atau nilai-nilai seni yang terkandung dalam karya seni tersebut.

Secara etimologis, apresiasi berasal dari Bahasa Inggris “*appreciation*” yang berarti penghargaan, penilaian, pengertian. Bentuk itu berasal dari kata kedua “*to appreciate*” yang berarti menghargai, menilai, mengerti.²⁰ Apresiasi dapat diartikan suatu langkah untuk mengenal, memahami, dan menghayati suatu karya sastra yang berakhir dengan timbulnya pencelupan atau rasa menikmati karya tersebut dan berakibat subjek apresiator dapat menghargai karya sastra yang dinikmatinya secara sadar. Mengenai apresiasi, Bastomi²¹

¹⁹ WJS Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, PN Balai Pustaka, Jakarta, 1966

²⁰ Aminuddin, *Apresiasi Karya Sastra*, CV Sinar Baru bekerjasama dengan Yayasan Asah Asih Asuh, Bandung, 1987 hal 24

²¹ Suwadi Bastomi, *Pengantar Ilmu Budaya*, Handout MK, Jakarta, 2012, hal 93

mengemukakan bahwa apresiasi adalah suatu aktivitas dalam rangka menikmati, serta merasakan nilai-nilai yang ada pada suatu karya seni dengan terlebih dahulu dilandasi oleh minat estetik. Disini, apresiasi lebih menekankan pada penghayatan, pendalaman, serta merasakan muatan dalam suatu hasil karya.

Apresiasi adalah suatu proses melihat, mendengar, menghayati, menilai, menjiwai dan membandingkan atau menghargai suatu karya seni. Karya adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia dan membuahkan hasil. Penghargaan dan pemahaman atas suatu hasil seni atau budaya sudah ada dalam jiwa manusia sejak lahir. Menumbuhkan kepekaan dan keterbukaan terhadap masalah kemanusiaan dan budaya, serta lebih bertanggung jawab terhadap masalah-masalah tersebut. Menyadarkan kita terhadap nilai-nilai yang lebih hidup dalam masyarakat, hormat menghormati serta simpati pada nilai-nilai lain yang hidup dalam masyarakat.

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari. Budaya adalah suatu pola hidup menyeluruh, budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif. Unsur-unsur sosio-budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia.

Kluckhohn, seperti dikutip oleh Soerjono Soekanto²², menyebutkan ada 7 unsur unsur kebudayaan yang dianggap sebagai *cultural universals*, yaitu: 1) Unsur kebudayaan yaitu Peralatan dan perlengkapan hidup manusia (pakaian, perumahan, alat-alat rumah tangga, senjata, alat-alat produksi dan sebagainya); 2) Unsur kebudayaan yaitu Mata pencaharian hidup dan sistem-sistem ekonomi (pertanian, peternakan, sistem produksi, sistem distribusi dan sebagainya); 3) Unsur Kebudayaan yaitu sistem kemasyarakatan (sistem kekerabatan, sistem hukum, organisasi politik, sistem perkawinan); 4) Unsur kebudayaan yaitu bahasa (lisan maupun tertulis); 5) Unsur kebudayaan yaitu kesenian (seni rupa, seni suara, seni gerak dan lain sebagainya); 6) Unsur kebudayaan yaitu sistem pengetahuan; dan 7) Unsur kebudayaan yang terakhir yaitu Religi (sistem kepercayaan).

Berdasarkan proses yang terjadi dalam diri seseorang, apresiasi mengalami beberapa tingkatan yaitu tingkat implikasi, penghayatan, pemahaman, penghargaan dan penikmatan. Apresiasi dalam pembelajaran seperti Belajar Bersama Maestro (BBM) ini bukanlah dilihat dari segi pelaksanaannya semata, melainkan dampak ikutan dari pembelajaran apresiasi yang mengandung pemahaman nilai-nilai moral dan budaya yang selanjutnya dapat berguna dalam pembentukan karakter pelajar kedepannya. Dengan demikian, program “BBM” ini merupakan pengejawantahan dari ikhtiar agar supaya siswa mampu mengapresiasi karya budaya.

G. Konsep Dasar Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan

Muatan seni budaya dan keterampilan sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata

²²Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Penerbit PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003, hal 42

pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Konsep dasar pendidikan seni sendiri pada dasarnya dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu seni dalam pendidikan dan pendidikan melalui seni.²³ Konsep yang pertama seni dalam pendidikan, pada awalnya dikemukakan oleh golongan esensialis yang menganggap bahwa cara hakiki materi seni penting diberikan kepada anak. Menurut konsep ini, keahlian seni seperti melukis, menyanyi, menari dan sebagainya perlu diajarkan kepada anak dalam rangka pengembangan dan pelestariannya. Artinya, lembaga pendidikan dan pendidik berperan untuk mewariskan, mengembangkan, dan melestarikan berbagai jenis kesenian kepada anak didiknya.

Sedangkan konsep yang kedua adalah konsep pendidikan melalui seni. Berdasarkan konsep ini, seni dipandang sebagai sarana atau alat untuk mencapai tujuan pendidikan dan bukan untuk tujuan seni itu sendiri. Konsep pendidikan melalui seni inilah yang kemudian dianggap paling sesuai untuk diajarkan atau diselenggarakan baik di sekolah formal maupun informal sebagaimana melalui program “BBM”. Seni digunakan dalam pembelajaran dalam rangka mendorong perkembangan peserta didiknya secara optimal, menciptakan keseimbangan rasional dan emosional. Pendidikan seni pada hakekatnya merupakan proses pembentukan manusia melalui seni. Pendidikan seni secara umum berfungsi untuk mengembangkan kemampuan setiap anak (peserta didik) menemukan pemenuhan dirinya dalam hidup, untuk mentransmisikan

²³ M Bandi, dkk, *Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan*, Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, Jakarta, 2009, hal 2.

warisan budaya, memperluas kesadaran sosial dan sebagai jalan untuk menambah pengetahuan.

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi dan berkreasi serta berapresiasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni”, “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni”.

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika. Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan Mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan seseorang hidup secara beradab serta toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multikecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logik matematik, naturalis serta kecerdasan adversitas, kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual dan moral, dan kecerdasan emosional.

Bidang seni rupa, musik, tari, dan keterampilan memiliki kekhasan tersendiri sesuai dengan kaidah keilmuan masing-masing. Dalam pendidikan

seni dan keterampilan, aktivitas berkesenian harus menampung kekhasan tersebut yang tertuang dalam pemberian pengalaman mengembangkan konsepsi, apresiasi, dan kreasi. Semua ini diperoleh melalui upaya eksplorasi elemen, prinsip, proses, dan teknik berkarya dalam konteks budaya masyarakat yang beragam.

H. Kesadaran Budaya

Ada lima tingkat kesadaran budaya, yaitu: *data* dan *information*; *culture consideration*, *knowledge*, *competence*, dan *understanding*. Selengkapnya, sebagai berikut:

1. *Data dan Information*

Data merupakan tingkat terendah dari tingkatan informasi secara kognitif. Data terdiri dari signal-signal atau tanda-tanda yang tidak melalui proses komunikasi antara setiap kode-kode yang terdapat dalam sistem, atau rasa yang berasal dari lingkungan yang mendeteksi tentang manusia. Dalam tingkat ini penting untuk memiliki data dan informasi tentang beragam perbedaan yang ada.

2. *Culture Consideration*

Setelah memiliki data dan informasi yang jelas tentang suatu budaya maka akan dapat memperoleh pemahaman terhadap budaya dan faktor apa saja yang menjadi nilai-nilai dari budaya tertentu. Hal ini akan memberikan pertimbangan tentang konsep-konsep yang dimiliki oleh suatu budaya secara umum dan dapat memaknai arti dari *culture code* yang ada.

3. *Cultural Knowledge*

Informasi dan pertimbangan yang telah dimiliki memang tidak mudah untuk dapat diterapkan dalam pemahaman suatu budaya. Namun, pentingnya pengetahuan budaya merupakan faktor penting bagi seseorang

untuk menghadapi situasi yang akan dihadapinya. Pengetahuan budaya tersebut tidak hanya pengetahuan tentang budaya orang lain namun juga penting untuk mengetahui budayanya sendiri.

4. *Cultural Understanding*

Memiliki pengetahuan tentang budaya yang dianutnya dan juga budaya orang lain melalui berbagai aktivitas dan pelatihan penting agar dapat memahami dinamika yang terjadi dalam suatu budaya tertentu. Oleh karena itu, penting untuk terus menggali pemahaman budaya melalui pelatihan lanjutan. Adapun tujuannya adalah untuk lebih mengarah pada kesadaran mendalam pada kekhususan budaya yang memberikan pemahaman hingga pada proses berfikir, faktor-faktor yang memotivasi, dan isu lain yang secara langsung mendukung proses pengambilan suatu keputusan.

5. *Cultural Competence*

Tingkat tertinggi dari kesadaran budaya adalah kompetensi budaya. Kompetensi budaya berfungsi untuk dapat menentukan dan mengambil suatu keputusan dan kecerdasan budaya. Kompetensi budaya merupakan pemahaman terhadap kelenturan budaya (*culture adhesive*). Dan hal ini penting karena dengan kecerdasan budaya yang memfokuskan pemahaman pada perencanaan dan pengambilan keputusan pada suatu situasi tertentu. Implikasi dari kompetensi budaya adalah pemahaman secara intensif terhadap kelompok tertentu.

Disini dapat ditarik garis merah bahwa kesadaran budaya adalah upaya berkenaan dengan pemahaman terkait kebudayaan yang secara tidak langsung merupakan suatu sikap yang perlu dimiliki seseorang terutama pelajar dalam menghadapi arus kebudayaan global. Kesadaran budaya ini menjadi suatu filter yang harus mulai ditanamkan dalam diri seorang individu atau pelajar sehingga menjadikan adanya sikap sensitif dan kritis terhadap

kebudayaan yang masuk namun tetap responsif dan bertanggungjawab. Bertanggungjawab dalam hal ini dapat diilustrasikan bahwa dalam menghadapi kebudayaan baru seseorang tidak langsung menjustifikasi baik buruknya, melainkan dikaji berdasarkan pemahaman yang dimiliki. Kesadaran budaya ini amat berkaitan dengan faktor afektif yang dimiliki pelajar. Terbentuknya kesadaran budaya pada individu merupakan bukan suatu hal yang terjadi begitu saja, namun melalui berbagai hal dan melibatkan beragam faktor diantaranya adalah persepsi dan emosi. Oleh karena itu perlu kiranya nilai-nilai kesadaran budaya diintegrasikan kedalam pembelajaran guna mempersiapkan peserta didik atau pelajar dalam menghadapi tantangan masa depan melalui pembelajaran yang sesuai.²⁴

I. Upaya Menghadapi Kebudayaan Global

Wunderle menyebutkan bahwa kesadaran budaya (*cultural awareness*) sebagai suatu kemampuan mengakui dan memahami pengaruh budaya terhadap nilai-nilai dan perilaku manusia.²⁵ Dalam pengertian dan teori yang mendukung dari kajian tersebut pesatnya arus perkembangan yang terjadi proses akulturasi budaya menjadi hal nyata yang sulit dielakkan. Namun, bukan berarti adanya akulturasi ini menjadi sesuatu yang buruk melainkan harus diperhatikan konteks dan proporsinya. Masuknya budaya dengan mudah bukan tidak mungkin menggeser nilai-nilai yang telah lama dianut terlebih lagi sifat kebudayaan itu sendiri yang tidak abadi sesuai pameo: “kebudayaan tidak memiliki bentuk abadi, tetapi terus menerus berganti wujudnya sebab selalu berganti alam dan zamannya”.²⁶ Prinsip untuk mendapatkan pemahaman tentang kesadaran budaya adalah mengumpulkan informasi tentang budaya

²⁴Dalam H. Read, *Education Through Art*, Faber and Faber, London, 1970, hal 28

²⁴Dalam H. Read, *Education Through Art*, Faber and Faber, London, 1970, hal 79

²⁶Suwadji Bastomi, 2012, hal 8

dan mentransformasikannya melalui penambahan dalam memberikan makna secara progresif sebagai suatu pemahaman terhadap budaya. Kesadaran budaya sendiri merupakan kemampuan seseorang untuk melihat ke luar dirinya sendiri dan menyadari akan nilai-nilai budaya, kebiasaan budaya yang masuk. Selanjutnya, seseorang dapat menilai apakah hal tersebut normal dan dapat diterima pada budayanya atau mungkin tidak lazim atau tidak dapat diterima di budaya lain.

BAB III

BELAJAR BERSAMA MAESTRO (BBM)

A. Jawa Tengah (Semarang dan Surakarta)

1. Semarang

Implementasi program BBM adalah para peserta didik yang telah mengikuti program Belajar Bersama Maestro (BBM). Berdasarkan data awal yang diperoleh, SMKN Jawa Tengah adalah salah satu sekolah yang peserta didiknya lolos seleksi program BBM. Terdapat 3 (tiga) peserta didik dari sekolah tersebut yang mengikuti program BBM di dua maestro yang berbeda. Peserta didik yang mengikuti program BBM tersebut adalah (1) Johansyah bersama maestro Alm. Supadminingtyas; (2) Reni bersama maestro Alm. Supadminingtyas; dan (3) Suyatno bersama maestro Mang Udjo.

a. Proses Pendaftaran:

SMKN Jawa Tengah merupakan sekolah yang menerapkan sistem asrama (*boarding school*) dan para peserta didiknya tidak diperkenankan menggunakan alat komunikasi. Sementara itu, untuk mendaftar pada program ini adalah melalui website Direktorat Kesenian Ditjen Kebudayaan Kemdikbud, sehingga tidak memungkinkan bagi peserta didiknya untuk mengakses situs tersebut. Informasi mengenai program ini diperoleh dari Ketua OSIS yang ditindaklanjuti oleh salah satu guru bidang kesenian, Hery, dengan mengambil video penampilan peserta didik dan mengirimkannya sebagai portofolio sebagaimana yang dipersyaratkan oleh Direktorat Kesenian. Pada saat yang bersamaan, masa itu adalah waktu dimana peserta didik sedang akan menghadapi masa liburan. Sementara itu, proses seleksi peserta didik yang akan mengikuti program BBM sedang berlangsung. Ketika pengumuman kelulusan, mereka sedang berada di kampung halamannya. Oleh guru mereka diberitahu tentang kelulusan mereka (Johansyah dan Reni) melalui sambungan

telepon. Keesokan harinya mereka langsung berangkat ke kediaman Ibu Alm. Supadminingtyas yang berada di Solo.

Hal berbeda dialami Suyatno, peserta yang juga lulus seleksi program BBM. Ia memilih maestro Mang Udjo karena memang memiliki minat dan bakat di bidang alat musik tradisional, khususnya alat musik dari bambu. Pengalaman Suyatno dengan alat musik bambu ini dimulai sejak kecil. Ia berasal dari Banyumas, Jawa Tengah yang juga memiliki alat musik tradisional dari bambu yang dikenal dengan calung. Karena ia memiliki kemampuan dengan alat musik tersebut, maka ia juga ikut didaftarkan untuk mengikuti program BBM ini. Sama seperti dua peserta lainnya, ketika pengumuman kelulusan ia sedang berada di Banyumas, kampung halamannya. Berbeda dengan kedua temannya itu, ia tidak memiliki alat komunikasi, sehingga sempat terkendala untuk menghubunginya. Guru akhirnya menghubungi temannya yang juga sama-sama dari SMKN Jawa Tengah supaya menyampaikan tentang kelulusannya ini kepada Suyatno. Setelah diberitahu oleh temannya itu, malam harinya Suyatno berangkat ke sekolahnya yang berada di Semarang. Saat itu, pihak sekolah belum mengetahui jika biaya perjalanan Suyatno ke Bandung ditanggung oleh Direktorat Kesenian, sehingga pihak sekolah telah membelikan dua tiket kereta api untuk Suyatno dan seorang guru pendamping, Hery. Pada saat itu juga tiba kiriman tiket pesawat untuk Suyatno berangkat ke Bandung. Berhubung tiket kereta api sudah dibeli, maka guru pendamping berangkat terlebih dahulu ke Bandung dan menunggu Suyatno di bandara. Pihak sekolah mengkhawatirkan tentang keberangkatan Suyatno ini karena belum pernah ke luar kota apalagi naik pesawat.

b. Upaya Sekolah dalam Mengembangkan Bidang Kesenian

SMKN Jawa Tengah adalah sekolah kejuruan yang fokus dalam pengembangan kemampuan dan keterampilan siswa di bidang teknologi. Walaupun demikian, sekolah ini juga mengembangkan minat dan bakat siswa di bidang kesenian, khususnya kesenian Jawa, yaitu grup vokal Jawa dan karawitan. Selain itu, pihak sekolah juga membentuk grup vokal yang lain bagi siswa yang memiliki bakat bermain musik dan bernyanyi. Walaupun sekolah ini berbasis pada ilmu-ilmu teknik, namun ada perhatian dari pihak sekolah, melalui guru bidang kesenian untuk mengenalkan seni tradisional, khususnya kesenian Jawa kepada peserta didik. Tujuannya adalah supaya mereka dapat belajar tentang kesenian yang ada di daerah di mana mereka tinggal, bukan untuk menjadi seorang seniman, tetapi lebih kepada untuk menggali dan mengambil nilai-nilai kehidupan yang ada dalam seni tersebut sebagai bekal bagi kehidupan mereka di masa mendatang. Selama ini, sekolah memanfaatkan alat-alat kesenian yang mereka miliki walaupun masih sifatnya terbatas. Misalnya mereka memiliki peralatan untuk karawitan yang masih seadanya. Sese kali mereka juga mengajak para siswanya ke kantor Dinas Pendidikan Kota Semarang karena di sana terdapat seperangkat alat untuk karawitan. Sementara itu, untuk alat musik lainnya mereka memanfaatkan peralatan yang ada saja.

2. Surakarta

a. Target Penelitian:

Di Solo, target penelitian adalah siswa SMKN 1 dan SMKN 9 yang siswa-siswanya terpilih untuk mengikuti program BBM. SMKN 1 ada dua siswinya (Dianita Ayu dan Tyas) yang mengikuti program BBM bersama Ibu Alm. Supadmingtyas (maestro sinden). SMKN 9 juga ada dua siswa dan

siswinya (Bangkit dan Ayudya) yang mengikuti program ini bersama Aditya Gumay, maestro teater.

b. Proses Pendaftaran

Ayudya dan Bangkit, dua siswa yang baru saja lulus dari SMKN 9 Surakarta mengetahui program BBM ini dari guru pembimbing bidang keseniannya, Bapak Sapto Yoga yang mengetahui ini dari website Kemdikbud (Direktorat Kesenian). Untuk pendaftaran sendiri, Mereka tidak menemui banyak masalah karena ketika diberitahu oleh gurunya ia langsung bisa membuka situs tersebut. Ini yang berbeda dengan para siswa di SMKN Jawa Tengah yang tinggal di asrama dan tidak boleh menggunakan alat komunikasi. Mereka memilih maestro Aditya Gumay karena dari dulu memang suka dan hobby dengan teater. Sebelum mengikuti program ini, mereka juga sudah bermain teater, baik di sekolah maupun dengan kelompok teaternya di luar sekolah. Setelah itu, kemudian, dengan bantuan dari guru pembimbing mereka mengunggah video penampilan mereka ke website tersebut. Karena sudah memiliki bakat dan keterampilan bermain teater mereka akhirnya diterima untuk mengikuti program BBM ini bersama Aditya Gumay selama 10 hari di masa liburan sekolah. Kerja sama antara guru dan siswanya ini sudah terjalin erat, bahkan ketika sudah lulus mereka masih diminta bantuannya sebagai asisten guru kesenian dalam mengajarkan kesenian kepada adik-adik kelasnya, khususnya kelas teater.

Tidak sama dengan SMKN 9, dua siswi yang mengikuti program BBM dari SMKN 1 (Dianita dan Tyas) justru pihak sekolah mereka tidak mengetahui tentang program BBM ini. Mereka mengikuti program BBM tidak melalui jalur pendaftaran resmi melalui website Direktorat Kesenian. Menurut penuturan mereka, Ibu Alm. Supadiningtyas lah yang mengajak mereka untuk ikut program ini karena mereka adalah murid dari beliau. Ketika beliau

mengetahui dirinya dijadikan salah satu maestro dalam program ini, secara pribadi beliau meminta kesediaan dua muridnya itu untuk mengikuti program BBM ini. Masalah sempat terjadi manakala mereka meminta surat izin kepada pihak sekolah untuk mengikuti program tersebut. Berhubung pihak sekolah tidak mengetahuinya, pada awalnya mereka sulit untuk mendapatkan izin dari sekolah. Pihak sekolah mempertanyakan tentang kebenaran adanya program ini, ditakutkan juga ada unsur mengada-ada dari siswanya ini. Namun, setelah dijelaskan dan mengakses langsung ke website baru pihak sekolah memberikan izin kepada kedua siswanya itu. Ini juga masukan dari pihak sekolah kepada penyelenggara program (Direktorat Kesenian) supaya sebaiknya ada pemberitahuan kepada pihak sekolah tentang program ini.

c. Upaya Sekolah dalam Mengembangkan Bidang Kesenian

Khususnya di bidang seni olah suara (sinden), SMKN 1 memiliki siswa yang memang berbakat di bidang kesenian tersebut. Dua siswanya yang mengikuti program BBM itu sudah bisa mengajarkan kepada teman-teman dan adik-adik kelas mereka. Selain itu, guru kesenian mereka juga memiliki kemampuan di bidang menembang Jawa, sehingga dapat lebih cepat proses penurunan ilmunya kepada siswa-siswanya. Sementara itu, SMKN 9 cukup baik dalam mengembangkan minat dan bakat siswa di bidang kesenian. Selain bidang teater, mereka juga mengembangkan minat dan bakat siswa di bidang tarik suara, menari, dan seni lukis. Khususnya bidang teater, melalui dua siswanya yang mengikuti program BBM ini mereka dapat dengan bangga karena kedua lulusan siswanya itu sudah dapat memberikan ilmu-ilmu dalam bermain teater kepada adik-adik kelasnya. Tidak hanya di lingkungan sekolah saja, mereka juga tergabung dalam kelompok-kelompok teater di luar sekolah. Mereka juga sudah sering tampil memperlihatkan kemampuan akting mereka di depan khalayak umum.

B. Jawa Barat

1. Strategi Peningkatan Kreativitas di Sekolah

Program BBM pada tahun 2015 diinformasikan kepada para siswa lewat media online. Meskipun demikian, tidak semua siswa memiliki fasilitas internet di rumahnya. Hal ini dapat berakibat para siswa yang sebenarnya potensial untuk mengikuti program BBM menjadi tidak terekrut hanya karena tidak memperoleh informasi mengenai program ini. Meskipun demikian, saat ini sudah banyak sekolah yang memiliki akses internet yang dapat dimanfaatkan untuk para siswa. Untuk itu para guru diharapkan dapat secara aktif mencari informasi mengenai penyelenggaraan program BBM. Dengan demikian sekolah tidak ketinggalan informasi untuk bisa mengikutsertakan anak didiknya ke program BBM. Selain dipublikasikan melalui media online, sebaiknya program BBM juga disosialisasikan melalui surat ke dinas-dinas pendidikan di kabupaten/kota. Dengan demikian dinas pendidikan bisa menginformasikan program tersebut ke sekolah-sekolah di wilayah kerjanya, terutama sekolah-sekolah yang tidak mempunyai jaringan internet yang kuat.

Program Belajar Bersama Maestro (BBM) pada tahun 2015 dilaksanakan selama 10 hari. Waktu pelaksanaan program BBM disesuaikan dengan waktu liburan akhir semester genap siswa sekolah. Rentang waktu program BBM yang hanya 10 hari ini oleh sebagian kalangan dianggap terlalu singkat, karena para maestro hanya mempunyai sedikit waktu untuk memberi pemahaman filosofis tentang jenis kesenian yang dipelajari dan sekaligus melatih para siswa untuk siap dipentaskan. Meskipun demikian, para maestro sendiri berpendapat bahwa waktu yang 10 hari tersebut sudah cukup. Hal ini dikarenakan para siswa belajar tinggal bersama maestro, sehingga dapat belajar sehari penuh. Pemilihan pada hari libur dengan sendirinya tidak mengganggu waktu belajar siswa, sehingga mereka dapat fokus pada materi pelajaran yang diberikan oleh para maestro.

Rentang waktu program BBM yang 10 hari juga dianggap cukup karena tujuan utama dari program ini adalah membuka wawasan dan memberikan keyakinan kepada para siswa terhadap kesenian yang diikutinya, bukan untuk mencetak para siswa menjadi seniman handal.

Sekolah merupakan tempat penyelamat kesenian tradisional. Untuk melestarikan kesenian tradisional, sekolah harus menyelenggarakan kegiatan kesenian sesering mungkin. Untuk itu sekolah juga harus mendatangkan kelompok-kelompok seni ke sekolah-sekolah untuk memberikan pemahaman tentang kesenian. Para siswa dapat belajar kesenian tradisional, seperti: pencak silat, menari, menyanyi, dan lain-lain. Kesenian yang dipelajari kemudian dipentaskan bersama antar pelajar. Dalam hal ini para seniman diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang kesenian tradisional secara umum, tidak terkotak-kotak secara kedaerahan atau kesukuan. Dengan demikian dapat memperluas wawasan kebangsaan para siswa. Berkaitan dengan hal tersebut, pemerintah, melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan dinas-dinas bernomenklatur kebudayaan di provinsi/kabupaten/kota, harus memberikan dukungan penyelenggaraan kesenian di sekolah-sekolah.

Pemerintah juga dapat memperkenalkan kesenian tradisional kepada masyarakat melalui media massa, seperti: radio dan televisi. Berkaitan dengan hal tersebut, di Dinas Pendidikan Kota Bandung telah memiliki Pokja Seni Budaya, yang terdiri dari para guru kesenian, guru Bahasa Sunda, dan guru seni budaya. Pokja ini telah berjalan tiga tahun. Pokja ini tentu dapat dimanfaatkan oleh sekolah-sekolah untuk memberikan pemahaman tentang kesenian. Keberadaan pokja di Dinas Pendidikan Kota Bandung tersebut tentu juga dapat menjadi contoh untuk dinas-dinas di kabupaten/kota lainnya.

Berdasarkan Peraturan Daerah Nomor 9 Tahun 2012, para pegawai di Kota Bandung diwajibkan untuk melakukan apa yang disebut dengan Rabu Nyunda, yakni berpakaian, berbahasa, dan berperilaku sebagai orang Sunda.

Peraturan daerah (Perda) ini tampaknya juga dapat diberlakukan pada para siswa di sekolah-sekolah yang berada di wilayah Kota Bandung. Secara tidak langsung Perda ini akan mendorong para siswa untuk mencintai kesenian tradisionalnya. Di samping itu sekolah juga dapat memperkenalkan simbol-simbol budaya Sunda kepada para siswa.

2. Kreativitas Siswa Merespon Tantangan Masa Depan

Program BBM ini akan menumbuhkan sikap apresiatif dan kreativitas bagi siswa yang mengikutinya. Kaitannya dengan sikap apresiatif, para siswa yang telah mengikuti program BBM dapat menjadi apresiator seni yang baik bagi sekolah maupun lingkungannya. Sikap menjadi apresiator seni tersebut dapat dikatakan telah tertanam semenjak mereka mengikuti program BBM. Kaitannya dengan kreativitas, sebagai apresiator bidang seni, mereka dapat diajak berdiskusi untuk mengkreasikan pertunjukan kesenian di sekolah maupun lingkungannya masing-masing.

Untuk meningkatkan wawasan kebangsaan para siswa, agar mereka tidak terpaku pada kesenian tradisional dari daerah atau sukunya, dalam penyelenggaraan program BBM yang akan datang para siswa sebaiknya ditempatkan keluar dari tempat asalnya. Misalnya: siswa dari Yogyakarta ikut BBM di Bandung, dan sebaliknya siswa dari Bandung ikut BBM di Yogyakarta. Dengan demikian siswa dari Yogyakarta tidak hanya mengetahui dan mempelajari kesenian tradisional dari daerahnya di Yogyakarta saja. Demikian juga dengan siswa dari Bandung,

Untuk merespon tantangan yang akan datang, para siswa dapat memanfaatkan media sosial (seperti: facebook, whatsapp, email, dan lain-lain) untuk menjalin hubungan dengan sesama peserta BBM, baik dengan rekan sesama maestro maupun dengan maestro-maestro lain. Melalui media sosial tersebut para siswa dapat tetap menjalin komunikasi, baik dengan para maestro

maupun dengan rekan-rekannya. Komunikasi tersebut diharapkan dapat saling menunjang di antara mereka ketika mengkreasikan suatu karya seni pertunjukan.

Para siswa yang telah mengikuti program BBM, meskipun telah lulus dari sekolah dan melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi, diharapkan masih bersedia untuk membantu memotivasi adik-adik kelasnya untuk menekuni kesenian tradisional yang diajarkan di sekolahnya. Sebagai contoh, siswa SMK 4 Bandung dapat memotivasi adik-adik kelasnya yang mengambil mata pelajaran ekstrakurikuler angklung.

Semangat membangun kreativitas seni tradisional di sekolah saat ini tidak cukup hanya berlandaskan pada semangat para siswa, namun harus didukung dengan materi enterpreneur, terutama di SMK-SMK. Apalagi saat ini membuat kreativitas sudah dengan menggunakan teknologi digital, jejaring, dan bisnis, walaupun dengan skala kecil. Kreativitas dibutuhkan untuk menghadapi tantangan global, sehingga kedepan perlu adanya rumusan model peningkatan kreativitas berkesenian bagi siswa di sekolah.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian mencakup hasil identifikasi program BBM; **peran** peserta pasca mengikuti program BBM; strategi peningkatan kreativitas di sekolah; dan model peningkatan kreativitas berkesenian siswa. Selengkapnya sebagai berikut.

1. Program Belajar Bersama Maestro (BBM)

Direktorat Kesenian, Dirjen Kebudayaan, Kemendikbud pada tahun 2015 menginisiasi program Belajar Bersama Maestro (BBM) dengan sasaran siswa SMA di sejumlah wilayah di Indonesia. Deskripsi selengkapnya sebagai berikut.

a. Implementasi Program BBM

Program Belajar Bersama Maestro (BBM) pertama kali digelar tahun 2015 tersebut tahun ini ditargetkan bisa diikuti 100 siswa. Direktur Kesenian Direktorat Jenderal Kebudayaan pada Kemendikbud Endang Caturwati menjelaskan, tahun ini terdapat 10 maestro dari 10 daerah yang dapat dipilih siswa. "Kesepuluh maestro tersebut adalah Didik Nini Towok (maestro seni pertunjukan), Aditya Gumay (seni teater), Irawati Durban (seni tari), Gilang Ramadan (seni musisi), Purwacaraka (seni musik), Nasirun (seni lukis), Tande Seng (musisi gitar, kecapi, dan suling), I Nyoman Nuarta (perajin patung). Selanjutnya Sam Udjo musisi angklung, Supadiningtyas seniman sinden, dan Purwacaraka seniman komposer.

Belajar Bersama Maestro adalah program yang memberikan kesempatan bagi siswa kelas 1 dan 2 SMA untuk memperoleh pengalaman di bidang kesenian. Mereka akan belajar langsung dari sang ahli selama 10 hari sesuai bidang kesenian yang diminati. Endang menuturkan, pendaftaran untuk mengikuti program tersebut dilakukan dengan pendaftaran pribadi secara

daring dengan mengisi formulir pendaftaran di laman resmi bbm.kemendikbud.go.id. Selain itu juga bisa melalui cara penunjukan oleh pihak sekolah atau secara manual dengan mengirimkan formulir dan melampirkan berkas-berkas yang diperlukan ke Subdit Pembinaan Tenaga Kesenian, Direktorat Kesenian Kemendikbud, Gedung E lantai 9, Jalan Jenderal Sudirman, Jakarta.²⁷

Belajar Bersama Maestro merupakan sebuah upaya pelestarian kebudayaan yang dilaksanakan oleh Kemendikbud bekerja sama dengan para Maestro Kebudayaan untuk menyiapkan pendidikan kebudayaan yang memberikan pengetahuan budaya, keterampilan budaya, dan pembangunan karakter kepada masyarakat terutama generasi muda Indonesia. Diinisiasi pada tahun 2015, Belajar Bersama Maestro yang kemudian disingkat menjadi BBM memberikan kesempatan kepada peserta didik (siswa) melalui pendidikan kebudayaan dengan magang pada Maestro Kebudayaan selama liburan sekolah.²⁸

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), telah menetapkan 89 peserta Program Belajar Bersama Maestro (BBM), dari 274 calon peserta yang telah mendaftar. Para peserta terpilih tersebut diserahkan secara langsung oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Anies Baswedan, kepada 10 maestro yang telah ditetapkan. Program BBM yang dirintis secara langsung oleh Mendikbud ini bertujuan, untuk memberikan proses pembelajaran mengenai makna budaya, nilai budaya, dan kearifan lokal, serta motivasi untuk berprestasi dalam bidang seni dan budaya.

Selain itu juga, melalui program ini diharapkan dapat mengembangkan model pelibatan publik, dalam hal ini adalah para seniman

²⁷<http://www.pikiran-rakyat.com/pendidikan/2016/05/16/program-belajar-bersama-maestro-kembali-digelar-369264>

²⁸<http://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2016/05/mengisi-liburan-sekolah-bersama-maestro-kebudayaan-di-belajar-bersama-maestro-bbm>

terkemuka di Indonesia dalam pengembangan pendidikan dan kebudayaan. "Program BBM juga dimaksudkan, untuk mendorong kampanye revolusi mental dan pendidikan karakter melalui pengembangan seni budaya yang unik dan menarik", kata Direktur Jenderal Kebudayaan Kacung Marijan dalam laporannya.

b. Peningkatan Kreativitas

"Idenya sangat sederhana, ingin potensi seni tumbuh berkembang," ujar Anies di Gedung Kemendikbud, Jakarta, Jumat (12/6). "Banyak pengalaman anak yang tumbuh menjadi besar karena interaksi sejenak tapi penuh makna. Saya sendiri dulu sering berinteraksi dengan banyak orang, pulang dapat pengalaman yang luar biasa. Itu pengalaman yang tidak bisa dikerjakan di ruang kelas", ujarnya.

Dengan adanya program ini pun para maestro berharap bisa menularkan ilmu dan pengetahuan yang dimilikinya kepada anak-anak. Dengan begitu diharapkan kelak bisa melahirkan maestro selanjutnya

"Dari 10 (anak) ini semoga akan berkembang dan memberikan sumbangsih pada bangsa dan melahirkan maestro yang asli", ujar Nasirun, maestro lukis asal Yogyakarta.

"Semoga bisa melahirkan generasi yang akan mempromosikan budaya Indonesia", ucap pesinden, Supadminingtyas.

2. Mengidentifikasi Peran Peserta BBM Pasca Mengikuti Program

a. Analisis Angket Peserta Program Belajar Bersama Maestro (BBM)

Dalam kegiatan "Kajian Peningkatan Kreativitas dan Apresiasi Karya Budaya" ini, tim peneliti juga menyebarkan angket kepada para peserta program Belajar Bersama Maestro (BBM) yang dikirim ke e-mail masing-masing peserta. Data e-mail para peserta tersebut sebagian diperoleh dari daftar peserta yang lulus seleksi program BBM yang dikeluarkan oleh Direktorat

Kesenian Ditjen Kebudayaan, Kemendikbud. Sisanya diperoleh dengan cara meminta beberapa peserta yang sudah berhasil dihubungi untuk memberikan alamat e-mail peserta lain. Namun, tidak semua alamat e-mail maupun nomor telepon peserta yang mengikuti program BBM tersebut berhasil diperoleh karena tidak dapat dihubungi, baik oleh tim peneliti maupun peserta yang lain. Total peserta yang berhasil dikirim angket melalui e-mail berjumlah 65 orang dari sekitar 90 peserta yang mengikuti program ini secara keseluruhan. Dari 65 peserta yang berhasil dikirim angket, hanya 18 peserta yang meresponsnya.

Tujuan disebarkan angket tersebut adalah karena mengingat tidak semua peserta dan sekolah dapat dikunjungi satu per satu, sehingga diperlukan juga gambaran yang lebih luas tentang pelaksanaan program BBM dan dampak bagi peserta setelah mengikuti program tersebut. Dari angket yang disebarkan tersebut yang direspons oleh 18 peserta, dapat ditarik poin-poin antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) **Proses pendaftaran:** Direktorat Kesenian membuka pendaftaran/seleksi peserta program BBM melalui *open recruitment* yang diumumkan di situs www.bbm.kemdikbud.go.id. Dari respons yang diberikan oleh peserta terhadap proses pendaftaran mengatakan bahwa proses pendaftaran tersebut sangat terbuka dan gampang karena bisa diakses kapan saja termasuk mengikuti langkah-langkah dalam prosedur pendaftaran tersebut. Namun, ada yang mengeluhkan di antaranya adalah karena adakalanya situs tersebut tidak dapat diakses (*error*), beberapa peserta mengeluhkan tata cara pendaftaran melalui e-mail yang membingungkan karena seharusnya dengan sistem seperti itu setiap peserta hanya bisa mendaftar sekali tetapi ada yang bisa mendaftar lebih dari satu kali, terjadinya kesalahan pada situs saat mengunggah video karya mereka, serta ada

peserta yang tidak mendaftar melalui situs tersebut karena langsung diajak oleh salah satu maestro yang terlibat dalam program BBM tersebut.

- 2) **Kriteria penjaringan:** Pada pertanyaan ini ada beragam respons yang diberikan oleh peserta terkait proses penjaringan/seleksi peserta program BBM. Perbedaan respons tersebut dianggap karena perbedaan pandangan peserta terhadap kriteria penjaringan ini. Ada yang menjawab bahwa kriteria penjaringan yang dilakukan ini masih kurang bagus karena menurutnya kriteria penjaringan ini ditentukan oleh pihak Direktorat Kesenian bukan oleh maestro secara langsung. Sebaliknya ada yang menjawab bahwa kriteria sudah bagus karena yang melakukan penjaringan adalah langsung dari para maestro yang terlibat. Ada juga yang berpendapat bahwa kriteria penjaringan ini sudah dilakukan dengan ketat karena mereka meyakini bahwa banyak calon peserta yang ingin terlibat dalam program BBM ini, sehingga peserta yang terpilih adalah mereka yang benar-benar memiliki bakat dan kemampuan yang memadai di bidang seni yang mereka tekuni masing-masing dibuktikan dengan hasil unggahan foto/video karya calon peserta sebelumnya.
- 3) **Kesenian yang diikuti dalam program BBM:** Dari 18 peserta yang merespons angket tersebut, kesenian yang mereka ikuti bervariasi sesuai dengan pilihan mereka pada saat proses pendaftaran. Pemilihan jenis kesenian tersebut sudah sesuai dengan kemampuan dan minat mereka karena sebelumnya mereka sudah mengirimkan portofolio pada saat mendaftar di situs www.bbm.kemdikbud.go.id. Selain itu, kekaguman para peserta terhadap maestro yang terlibat juga menjadi daya tarik tersendiri bagi mereka untuk mengikuti program ini. Selain kekaguman terhadap maestro mereka juga memiliki karya-karya yang telah mereka hasilkan

sesuai dengan kesenian yang digeluti oleh maestro yang akan menjadi guru mereka selama program berlangsung. Tidak hanya tentang kekaguman terhadap maestro yang terlibat, ada juga yang memang sudah menggeluti salah satu jenis kesenian dari sejak kecil, jadi tidak melulu karena kekaguman terhadap maestro. Ada yang memang ingin mengasah dan mengembangkan kemampuan mereka di bidang kesenian yang mereka sukai tersebut.

4) Kesenian yang dihasilkan sebelum mengikuti program BBM: Sudah bisa dipastikan bahwa mereka yang mengikuti program BBM sudah/pernah menghasilkan sebuah karya di bidang kesenian masing-masing karena mereka harus menunjukkan hasil yang pernah mereka ciptakan pada saat proses pendaftaran. Jawaban yang mereka berikan dalam angket menunjukkan kepercayaan diri mereka sekaligus kebanggaan terhadap hasil karya yang telah mereka hasilkan. Mereka menulis panjang lebar tentang proses menghasilkan karya mereka tersebut. Karya-karya yang mereka hasilkan yang diikutkan dalam berbagai lomba rata-rata memperoleh peringkat 1, 2, dan 3. Hal ini menunjukkan bahwa panitia program BBM ini juga menyeleksi mereka yang telah mempunyai kemampuan yang memadai untuk diajar oleh para maestro yang terlibat.

5) Kesenian yang dihasilkan setelah mengikuti program BBM: Tidak banyak karya yang telah mereka hasilkan setelah mengikuti program BBM. Hal ini karena program yang berlangsung selama 10 hari tersebut tidak bertujuan untuk mengarahkan mereka menciptakan suatu karya baru, tetapi lebih kepada mengasah dan memperdalam kemampuan mereka di bidang seni yang mereka tekuni itu. Mereka lebih percaya diri dengan kemampuan mereka, misalnya ditunjukkan dengan mengajarkan kepada adik-adik kelas

mereka tentang apa yang telah mereka peroleh selama proses belajar bersama para maestro.

6) Pengalaman yang didapat bersama Maestro: Para peserta menunjukkan kebanggaan karena bisa memperoleh ilmu langsung dari para maestro yang mereka kagumi selama ini. Mereka juga mengatakan bahwa selama mengikuti program bersama maestro ini telah membuka wawasan mereka mengenai bidang kesenian yang mereka senangi selama ini. Mereka bisa melihat dari dekat bagaimana para maestro bekerja. Pengalaman mereka inilah yang diceritakan/dibagikan kepada teman-teman maupun adik kelas mereka sekembalinya mereka dari mengikuti program BBM ini. Melalui pengalaman yang berharga ini, mereka menjadi semakin ingin menggeluti dunia kesenian di masa depan mereka, di samping memang ingin tetap melanjutkan pendidikan sesuai minat mereka. Bahkan, ada yang ingin menggeluti dunia bisnis di bidang seni setelah diberikan pemahaman oleh maestro.

7) Perkembangan setelah program BBM: Perkembangan yang mereka dapat setelah mengikuti program BBM adalah adanya rasa percaya diri dari peserta atas karya yang mereka hasilkan dan tampil di hadapan orang banyak. Penguasaan teknik berkesenian sesuai dengan minat masing-masing juga meningkat akibat adanya arahan langsung dari maestro. Mereka menjadi sadar untuk menerapkan prinsip kehati-hatian, teliti, penuh perasaan dan tidak terburu-buru dalam berkarya. Tidak dipungkiri juga dengan mengikuti kegiatan BBM ini, tingkat kecintaan terhadap kesenian mereka juga meningkat, sehingga terus mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Dampaknya mereka semakin giat berlatih, baik dengan komunitas keseniannya maupun mengajar junior-junior mereka. Di

luar itu, sikap etika sebagai seorang seniman juga diajarkan oleh para maestro, di antaranya mengembangkan sikap sopan-santun, disiplin, bekerja keras, kesabaran, dan ketekunan.

8) Pemahaman terhadap tujuan program BBM: Para peserta program BBM memahami program ini sebagai ajang untuk menambah kreativitas, menumbuhkan rasa cinta budaya dan kesenian Indonesia, khususnya di kalangan generasi muda serta untuk mengembangkan minat/hobi di bidang seni. Melalui program ini, mereka juga percaya jika pemerintah melalui para maestro itu sedang menanamkan bibit-bibit kebudayaan tradisi Indonesia agar terus berkembang, sehingga melalui program ini generasi muda menjadi lebih sadar tentang pentingnya menjaga budaya. Ada juga yang memaknai program ini sebagai sarana mengisi liburan yang bermanfaat bagi siswa yang aktif di bidang seni. Selain itu, melalui kegiatan BBM ini juga sebagai salah satu upaya untuk melestarikan tradisi budaya Indonesia.

9) Kegiatan dalam BBM yang meningkatkan kreativitas dan apresiasi: Ada beragam jawaban yang diberikan oleh peserta BBM ketika ditanya pertanyaan ini. Hal ini karena pemahaman terhadap pertanyaan yang diajukan yaitu tentang pemahaman mereka terhadap konsep kreativitas dan apresiasi. Peserta ada yang menjawab bahwa pertemuan dengan peserta dari daerah lain dapat memperkaya pengetahuan masing-masing dalam meningkatkan kreativitas (seni) dan apresiasi terhadapnya. Peserta juga ada yang tingkat kreativitasnya bertambah karena langsung disuruh akting secara spontan dan dikritik secara langsung. Kreativitas ini juga muncul ketika diminta untuk mengeluarkan ide-ide guna menghasilkan karya di malam puncak. Selain itu, kreativitas dan apresiasi ini juga muncul

manakala mereka diajak untuk mengunjungi tempat-tempat bersejarah yang berhubungan dengan kesenian oleh maestro.

10) Pemahaman terhadap tujuan program BBM: Secara umum peserta BBM relatif memiliki jawaban yang sama untuk pertanyaan ini. Mereka memahami tujuan program ini adalah sebagai ajang untuk meningkatkan kreativitas dan menumbuhkan cinta budaya kesenian tradisional dan dapat menularkan dampak positif bagi remaja yang lain. Respon lain yang diberikan oleh peserta BBM adalah sebagai pengisi waktu liburan selama masa liburan dengan kegiatan positif. Ada juga yang memberikan jawaban sebagai ajang untuk menjaring siswa yang memiliki bakat di bidang seni dari berbagai daerah untuk dapat belajar bersama para maestro yang terlibat dalam program ini.

11) Penilaian terhadap peran pemerintah dalam program BBM: Penilaian para peserta didik terhadap peran pemerintah dalam program BBM ini adalah sudah sangat baik. Dengan menghadirkan program ini di waktu liburan sekolah telah memberikan kesempatan bagi mereka yang memiliki bakat di bidang seni untuk belajar bersama para maestro yang ditunjuk. Namun, dari 18 siswa yang mengisi angket ini, hanya satu siswa yang mengatakan pemerintah tidak ada dalam program ini. Sayangnya, peserta yang menjawab pemerintah tidak ada dalam program ini tidak menjelaskan alasannya. Masukan dari salah satu peserta kepada pemerintah adalah supaya adanya pemberitahuan terlebih dahulu (surat) kepada pihak sekolah mengenai program ini.

12) Penilaian terhadap peran maestro: Peran maestro dalam kegiatan BBM ini sangat vital karena dari mereka lah para peserta belajar dan

memperdalam seni. Para maestro ini menjadi inspirasi bagi mereka karena memang sebelumnya para peserta telah mengagumi maestro. Kesempatan bertemu dan tinggal bersama bersama para maestro merupakan suatu kebanggaan tersendiri bagi mereka. Peran maestro dan pemilihan maestro sangatlah penting. Maestro sangat berperan penting dalam pemberian materi kepada para peserta. Jika maestro berhasil memberikan pengetahuannya kepada peserta, maka maestro itu berhasil mencapai tujuan yang diinginkan kementerian. Peran maestro yang dilibatkan dalam segala pemberitahuan dari kementerian juga penting supaya terjadi kesinambungan antara keinginan kementrian dan maestro.

13) Penilaian terhadap peran sekolah: Menurut para peserta program BBM, peran sekolah dalam kegiatan ini tidak begitu terlihat atau bahkan tidak ada sama sekali. Banyak sekolah juga yang tidak mengetahui tentang program ini. Bahkan banyak sekolah yang mengabaikan undangan untuk menghadiri malam pertunjukan/malam puncak yang menampilkan karya siswa di Bandung. Menurut para peserta, sekolah seakan menomorduakan kegiatan yang bersifat kesenian seperti ini. Pihak sekolah tidak begitu tertarik dengan kegiatan seperti ini. Namun demikian, ada juga sekolah yang sangat mendukung dan mengapresiasi program ini. Mereka membantu kami dalam persiapan dan mengizinkan kami untuk mengikuti program ini.

14) Fasilitasi sekolah dalam penulisan pengalaman: Jawaban para siswa atas pertanyaan ini menyatakan bahwa sekolah belum atau bahkan tidak sama sekali dalam memfasilitasi penulisan pengalaman kepada siswa lainnya. Misalnya, tidak adanya kegiatan ekstrakurikuler yang khusus di bidang kesenian. Siswa juga menyatakan jika sekolah lebih tertarik untuk

mengembangkan prestasi di bidang akademik saja. Namun, bagi sekolah kejuruan khusus di bidang seni memang sudah memfasilitasi kegiatan siswa di bidang seni, jadi para siswa dapat menyalurkan seni sesuai dengan minat dan bakatnya.

15) Transfer pengetahuan/pengalaman kepada teman: Para peserta yang mengikuti program BBM tahun 2015 ini membagi pengetahuan sekaligus pengalaman yang telah mereka dapatkan kepada teman maupun adik kelas dan ikut mendorong mereka untuk ikut program BBM tahun berikutnya. Mereka juga menyalurkan pengetahuan dan pengalaman dalam kegiatan ekstrakurikuler di bidang seni. Mereka juga menceritakan bagaimana proses belajar bersama maestro mulai dari awal hingga akhir, baik kepada teman-teman maupun guru mereka. Dari cerita ini, tidak sedikit adik kelas mereka yang ingin mengikuti program ini tahun berikutnya.

16) Contoh keberhasilan setelah mengikuti BBM: Tingkat percaya diri meningkat adalah yang dirasakan oleh para peserta BBM. Mereka mengatakan bahwa meyakinkan diri bahwa setiap individu memiliki ciri khas yang dengannya dapat diolah dan dikembangkan sesuai dengan minat di bidang masing-masing. Selain itu, mereka juga semakin bisa menikmati dan menghargai karya seni. Hal ini, misalnya, terlihat dari keseriusan mereka dalam berkarya setelah program ini dengan mengajak teman-teman maupun adik kelas mereka untuk belajar bersama. Mereka juga sudah bisa memegang kepercayaan dari guru mereka untuk menggantikan dalam mengajar kepada adik kelas mereka. Tidak hanya itu, dengan penampilan mereka di malam puncak yang disaksikan oleh banyak orang, mereka terpacu untuk tampil dalam acara (konser) yang lebih besar lagi di masa yang akan datang.

17) Wujud peningkatan kreativitas setelah mengikuti program BBM:

Terlalu naif jika kita mengharapkan adanya peningkatan yang signifikan dari peserta BBM ini setelah mengikuti program ini yang hanya selama 10 hari saja. Namun, melalui keikutsertaan mereka dalam program tersebut, setidaknya bisa kita lihat (dari penuturan mereka) bahwa tingkat kepercayaan diri untuk tampil meningkat. Kemudian mereka juga berani menjadi mentor bagi adik-adik kelas mereka dalam memberikan pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh selama belajar bersama maestro. Secara teknis mereka juga mengakui jika kemampuan (*skill*) mereka di bidang seni yang mereka tekuni juga meningkat, misalnya kemampuan menulis skenario/novel, membuat film, mengaransemen musik, dan lainnya.

18) Rencana pengembangan kesenian setelah belajar bersama maestro:

Beragam respon yang diberikan oleh peserta BBM, misalnya ingin menambah ilmu kesenian di jenjang yang lebih tinggi dan membagi ilmunya tersebut. Keinginan tersebut didasari karena selama ini ilmu seni belum mendapat tempat seperti bidang ilmu-ilmu lain. Mereka juga ingin menciptakan karya seni sendiri, mengadakan *workshop* dengan mengundang seniman (maestro) untuk berbagi kepada khalayak. Ada keinginan yang besar dari mereka yaitu keinginan untuk menjadikan seni (tradisional) dapat diapresiasi oleh seluruh warga negara Indonesia, sehingga seni (ilmu seni) mendapat posisi sejajar dengan bidang ilmu-ilmu lain.

19) Rencana setelah lulus SMA/K: Semua peserta ingin melanjutkan pendidikan di bidang kesenian agar bisa berkarya secara lebih profesional dan terarah. Minat mereka di bidang seni cukup tinggi. Keikutsertaan

mereka dalam program BBM ini merupakan salah satu pembangkit semangat mereka untuk terus berkarya di bidang seni. Beberapa peserta sudah terlihat rencana apa yang akan dilakukan selepas lulus nanti, misalnya sudah berencana menjadi tim kreatif di stasiun televisi karena dengan menulis skenario, membuat film, hingga mengambil jurusan bidang teater di pada saat masa perkuliahan.

20) Komentar tambahan: Mereka menginginkan adanya kolaborasi antara angkatan 1 dan angkatan 2 agar dapat saling bertukar pikiran karena berbeda maestro, berharap program ini dapat terus berlanjut untuk memfasilitasi para siswa yang memiliki minat dan bakat di bidang seni, syarat penerimaan peserta diperketat supaya yang terjaring benar-benar siswa yang telah cukup memiliki keterampilan, berharap sekolah-sekolah lebih memperhatikan seni dengan alasan bahwa dengan seni, kehidupan akan dijalani dengan senang dan bahagia, dan mereka berharap adanya publikasi (sosialisasi) ke semua sekolah-sekolah di seluruh Indonesia karena masih banyak sekolah yang belum mengetahui tentang adanya program belajar bersama maestro ini.

3. Strategi Peningkatan Kreativitas di Sekolah

Sekolah-sekolah di Provinsi Jawa Barat memanfaatkan program peningkatan kreativitas yang diprakarsai oleh Direktorat Kesenian dengan mengikutsertakan sejumlah siswanya dalam program tersebut. Menurut pihak sekolah, bahwa program BBM pada tahun 2015 diinformasikan kepada para siswa lewat media online. Meskipun demikian, tidak semua siswa memiliki fasilitas internet di rumahnya. Hal ini dapat berakibat para siswa yang sebenarnya potensial untuk mengikuti program BBM menjadi tidak terekrut hanya karena tidak memperoleh informasi mengenai program ini. Meskipun

demikian, saat ini sudah banyak sekolah yang memiliki akses internet yang dapat dimanfaatkan untuk para siswa. Untuk itu para guru diharapkan dapat secara aktif mencari informasi mengenai penyelenggaraan program BBM. Dengan demikian sekolah tidak ketinggalan informasi untuk bisa mengikutsertakan anak didiknya ke program BBM. Selain dipublikasikan melalui media online, sebaiknya program BBM juga disosialisasikan melalui surat ke dinas-dinas pendidikan di kabupaten/kota. Dengan demikian dinas pendidikan bisa menginformasikan program tersebut ke sekolah-sekolah di wilayah kerjanya, terutama sekolah-sekolah yang tidak mempunyai jaringan internet yang kuat.

Program Belajar Bersama Maestro (BBM) pada tahun 2015 dilaksanakan selama 10 hari. Waktu pelaksanaan program BBM disesuaikan dengan waktu liburan akhir semester genap siswa sekolah. Rentang waktu program BBM yang hanya 10 hari ini oleh sebagian kalangan dianggap terlalu singkat, karena para maestro hanya mempunyai sedikit waktu untuk memberi pemahaman filosofis tentang jenis kesenian yang dipelajari dan sekaligus melatih para siswa untuk siap dipentaskan. Meskipun demikian, para maestro sendiri berpendapat bahwa waktu yang 10 hari tersebut sudah cukup. Hal ini dikarenakan para siswa belajar tinggal bersama maestro, sehingga dapat belajar sehari penuh. Pemilihan pada hari libur dengan sendirinya tidak mengganggu waktu belajar siswa, sehingga mereka dapat fokus pada materi pelajaran yang diberikan oleh para maestro.

Rentang waktu program BBM yang 10 hari juga dianggap cukup karena tujuan utama dari program ini adalah membuka wawasan dan memberikan keyakinan kepada para siswa terhadap kesenian yang diikutinya, bukan untuk mencetak para siswa menjadi seniman handal. Sekolah merupakan tempat penyelamat kesenian tradisional. Untuk melestarikan kesenian tradisional, sekolah harus menyelenggarakan kegiatan kesenian sesering

mungkin. Untuk itu sekolah juga harus mendatangkan kelompok-kelompok seni ke sekolah-sekolah untuk memberikan pemahaman tentang kesenian. Para siswa dapat belajar kesenian tradisional, seperti: pencak silat, menari, menyanyi, dan lain-lain. Kesenian yang dipelajari kemudian dipentaskan bersama antarpelajar. Dalam hal ini para seniman diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang kesenian tradisional secara umum, tidak terkotak-kotak secara kedaerahan atau kesukuan. Dengan demikian dapat memperluas wawasan kebangsaan para siswa. Berkaitan dengan hal tersebut, pemerintah, melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan dinas-dinas bernomenklatur kebudayaan di provinsi/kabupaten/kota, harus memberikan dukungan penyelenggaraan kesenian di sekolah-sekolah. Pemerintah juga dapat memperkenalkan kesenian tradisional kepada masyarakat melalui media massa, seperti: radio dan televisi.

Berkaitan dengan hal tersebut, Dinas Pendidikan Kota Bandung telah memiliki Pokja Seni Budaya, yang terdiri dari para guru kesenian, guru Bahasa Sunda, dan guru seni budaya. Pokja ini telah berjalan tiga tahun. Pokja ini tentu dapat dimanfaatkan oleh sekolah-sekolah untuk memberikan pemahaman tentang kesenian. Keberadaan pokja di Dinas Pendidikan Kota Bandung tersebut tentu juga dapat menjadi contoh untuk dinas-dinas di kabupaten/kota lainnya.

Berdasarkan Peraturan Daerah Nomor 9 Tahun 2012, para pegawai di Kota Bandung diwajibkan untuk melakukan apa yang disebut dengan *Rabu Nyunda*, yakni berpakaian, berbahasa, dan berperilaku sebagai orang Sunda. Peraturan daerah (Perda) ini tampaknya juga dapat diberlakukan pada para siswa di sekolah-sekolah yang berada di wilayah Kota Bandung. Secara tidak langsung Perda ini akan mendorong para siswa untuk mencintai kesenian tradisionalnya. Di samping itu sekolah juga dapat memperkenalkan simbol-simbol budaya Sunda kepada para siswa.

Strategi peningkatan kreativitas di sekolah tidak hanya melibatkan para siswa, tetapi juga para stakeholder (pemangku kepentingan). Berikut ini strategi peningkatan kreativitas di sekolah yang berhasil dijangkau dalam pengumpulan data di lapangan.

a. Peran Siswa

Para siswa diharapkan memiliki kreativitas dan mampu mengapresiasi setiap karya seni. Proses kreatif tersebut sangat dibutuhkan dalam segala bidang dan akan menjadi tantangan tersendiri bagi siswa, kelak setelah mereka selesai menuntut ilmu dan menjadi manusia yang mandiri. Agar dapat meningkatkan kreativitas dan mampu mengapresiasi setiap karya seni, hal-hal yang telah dilakukan para siswa setelah mengikuti program BBM, adalah sebagai berikut.

1) Pertemuan Alumni Program BBM

Kreativitas terhadap kesenian dapat ditingkatkan melalui pertemuan para siswa alumni program BBM dari berbagai daerah. Dalam pertemuan tersebut para siswa dapat saling bertukar pengetahuan dan berbagi pengalaman tentang budaya yang dibawa masing-masing siswa. Dengan saling bertukar pengetahuan dan berbagi pengalaman tersebut dapat menambah wawasan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kreativitas. Dalam hal ini pertemuan antar siswa tidak hanya dalam satu angkatan BBM saja, tetapi juga bisa dengan angkatan-angkatan sebelum dan sesudahnya. Melalui pertemuan-pertemuan tersebut, para siswa juga dapat membentuk jaringan koneksi antara para siswa dengan para maestro, sehingga lebih mudah untuk bertukar pikiran, berbagi pengalaman, dan membentuk jaringan koneksi untuk membantu konektivitas dalam berkarya.

2) Mengajarkan Kesenian kepada Adik-Adik Kelas

Para siswa yang telah mengikuti program BBM, meskipun telah lulus dari sekolah dan melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi, diharapkan masih bersedia untuk membantu memotivasi adik-adik kelasnya untuk menekuni kesenian tradisional yang diajarkan di sekolahnya. Mereka dapat diminta untuk menularkan pengalamannya kepada adik-adik kelasnya melalui pelajaran ekstrakurikuler di sekolah. Apabila siswa telah cukup mahir memainkan kesenian tertentu (misalnya angklung atau gamelan), mereka dapat diminta untuk mengajari adik-adik kelasnya.²⁹

3) Kolaborasi Kesenian Tradisional dengan Kesenian Modern

Kreativitas juga dapat dilakukan dengan mengkolaborasikan kesenian tradisional dengan kesenian modern. Misalnya, pada seni musik tradisional, gamelan yang bertangga nada pentatonik dikolaborasikan dengan alat musik bertangga nada diatonik. Pada seni tari tradisional, pakaian tari tradisional dapat dikolaborasikan dengan pakaian tari kontemporer.

4) Promosi Hasil Kreativitas Kesenian

Kreativitas yang dilakukan oleh para siswa dapat didokumentasikan melalui video. Dokumentasi tersebut dapat “dipromosikan atau dipublikasikan” melalui media jejaring sosial, seperti: instagram, tumblr, youtube, dan lain-lain. Dengan demikian, semakin banyak orang yang dapat “menikmati dan mengapresiasi” kreativitas kesenian tersebut.

b. Peran Stakeholder (Sekolah, Dinas Pendidikan, dan lain-lain)

²⁹Namun hal ini sulit dilakukan apabila siswa sudah lulus dari SMA/ SMK dan menempuh pendidikan di perguruan tinggi, karena yang bersangkutan akan mempunyai kesibukan sendiri sebagai mahasiswa.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, melalui Direktorat Kesenian, Direktorat Jenderal Kebudayaan, mendorong arah kebijakan dan sasaran strategis yang bertujuan meningkatkan pemahaman dan apresiasi masyarakat terhadap seni dan film melalui program kesenian di sekolah yang difasilitasi sejak tahun 2014. Kebijakan tersebut berfokus pada pengadaan fasilitas kesenian sekolah (peralatan kesenian dan laboratorium seni dan film) dan peningkatan kreativitas melalui pengembangan SDM Bidang Kesenian (SDM Pengelola Kesenian, Seni Media, Pertunjukan, Dokumentasi, Seni Rupa, Guru Bidang Kesenian dan Belajar Bersama Maestro). Program tersebut juga mengacu pada Renstra Kemendikbud 2015-2019 untuk pendukungan program sekolah yang menyenangkan seperti yang tercantum dalam Paradigma Pembangunan Pendidikan dan Kebudayaan pada poin 2 (Sekolah yang Menyenangkan) dan poin 7 (Pendidikan Membangun Kebudayaan).

Untuk mewujudkan kebijakan tersebut, perlu peran serta para stakeholder (mulai dari Dinas Pendidikan di kabupaten/kota/provinsi hingga sekolah-sekolah, baik negeri maupun swasta), sehingga dapat direalisasikan kepada para peserta didik.

Adapun peran dari masing-masing stakeholder adalah sebagai berikut.

1) Sekolah

Program BBM pada tahun 2015 diinformasikan kepada para siswa hanya melalui media online, tidak melalui persuratan. Padahal tidak semua siswa memiliki fasilitas internet di rumahnya. Hal ini dapat berakibat para siswa yang sebenarnya mempunyai bakat di bidang kesenian tertentu dan potensial untuk mengikuti program BBM menjadi tidak terekrut hanya karena tidak memperoleh informasi mengenai program ini. Di sisi lain, saat ini sudah banyak sekolah yang memiliki akses internet yang dapat dimanfaatkan untuk para siswa. Oleh karena itu para guru diharapkan dapat secara aktif mencari

informasi mengenai penyelenggaraan program BBM. Dengan demikian sekolah tidak ketinggalan informasi untuk bisa mengikutsertakan anak didiknya ke program BBM.

Pihak sekolah juga dapat memfasilitasi kreativitas siswa dengan menyelenggarakan kegiatan kesenian di sekolah, misalnya pentas seni pada akhir tahun ajaran. Para siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan tersebut dipersilakan untuk berkreasi secara bebas, sehingga kreativitas mereka “tidak terbelenggu” oleh aturan-aturan di sekolah. Dengan tidak adanya belenggu kreativitas, akan mendorong siswa untuk berkreasi.

Untuk membangkitkan kreativitas kesenian pada siswa di sekolah, para guru di sekolah tidak hanya fokus pada kesenian itu sendiri, tetapi juga harus didukung dengan materi entrepreneurship yang memadai, terutama di SMK-SMK, seperti: teknologi digital, jejaring, dan manajemen bisnis, walaupun dalam skala kecil. Dengan demikian, kreativitas kesenian tersebut tidak hanya sebatas dinikmati oleh komunitas di lingkungan sekolah (guru, murid, komite sekolah), tetapi juga masyarakat luas.

Sekolah merupakan tempat penyelamat kesenian tradisional. Untuk melestarikan kesenian tradisional, sekolah harus menyelenggarakan kegiatan kesenian sesering mungkin. Untuk itu sekolah juga harus mendatangkan kelompok-kelompok seni ke sekolah-sekolah untuk memberikan pemahaman tentang kesenian. Para siswa dapat belajar kesenian tradisional, seperti: pencak silat, menari, menyanyi, dan lain-lain. Kesenian yang dipelajari kemudian dipentaskan bersama antar pelajar. Dalam hal ini para seniman diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang kesenian tradisional secara general, tidak terkotak-kotak secara kedaerahan atau kesukuan. Dengan demikian dapat memperluas wawasan kebangsaan para siswa. Berkaitan dengan hal tersebut, pemerintah, melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan dinas-dinas bernomenklatur kebudayaan di provinsi/kabupaten/kota, harus memberikan

dukungan penyelenggaraan kesenian di sekolah-sekolah. Pemerintah juga dapat memperkenalkan kesenian tradisional kepada masyarakat melalui media massa, seperti: radio dan televisi.

2) Pemerintah Provinsi/Kabupaten/Kota (Melalui Dinas Pendidikan)

Instansi pemerintah, terutama Dinas Pendidikan, juga dapat berperan serta dalam menginformasikan program BBM, terutama di sekolah-sekolah di wilayah kerjanya yang belum memperoleh jaringan internet yang memadai. Selain dipublikasikan melalui media online, sebaiknya program BBM juga disosialisasikan ke dinas-dinas pendidikan di kabupaten/kota. Dengan demikian dinas pendidikan bisa menginformasikan program tersebut ke sekolah-sekolah di wilayah kerjanya, terutama sekolah-sekolah yang tidak mempunyai jaringan internet yang kuat.

3) Direktorat Kesenian

Program Belajar Bersama Maestro (BBM) pada tahun 2015 dilaksanakan selama 10 hari. Waktu pelaksanaan program BBM disesuaikan dengan waktu liburan akhir semester genap siswa sekolah. Rentang waktu program BBM yang hanya 10 hari ini oleh sebagian kalangan dianggap terlalu singkat, karena para maestro hanya mempunyai sedikit waktu untuk memberi pemahaman filosofis tentang jenis kesenian yang dipelajari dan sekaligus melatih para siswa untuk siap dipentaskan. Meskipun demikian, para maestro sendiri pada umumnya berpendapat bahwa waktu yang 10 hari tersebut sudah cukup. Hal ini dikarenakan para siswa selama mengikuti program BBM tinggal bersama maestro, sehingga dapat memaksimalkan waktu belajar sehari penuh. Pemilihan pada hari libur dengan sendirinya tidak mengganggu waktu belajar siswa, sehingga mereka dapat fokus pada materi pelajaran yang diberikan oleh para maestro.

Rentang waktu program BBM yang 10 hari juga dianggap cukup untuk sebagian siswa, maestro karena tujuan utama dari program ini adalah membuka wawasan dan memberikan keyakinan kepada para siswa terhadap kesenian yang diikutinya, bukan untuk mencetak para siswa menjadi seniman handal, namun ada pula pendapat yang menyatakan masih kurang jika untuk mencetak siswa yang handal di bidang kesenian. Di sisi lain, para siswa sendiri sudah memiliki kemampuan yang memadai di bidang kesenian yang diminatinya, sehingga tidak diragukan lagi kemampuan berkeseniannya. Hal ini dibuktikan dengan sejumlah prestasi di bidang kesenian yang pernah diraihinya, yang dilampirkan dalam *curriculum vitae* ketika mereka mendaftarkan diri ke program BBM ini.

4. Kreativitas Siswa Merespon Tantangan Masa Depan

Di negara-negara yang sedang berkembang, masuknya budaya asing semakin gencar melalui berbagai media massa, sehingga menggeser budaya lokal. Budaya lokal pun semakin terpinggirkan dan mulai kehilangan pelaku dan pendukungnya. Proses itu semakin tidak terbendung karena diperkuat oleh media massa dan teknologi komunikasi yang semakin meluas. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi para siswa yang mengikuti program BBM. Mereka harus mengaktualisasikan kembali agar budaya asli, terutama kesenian tradisional dapat tetap eksis dan diterima oleh masyarakat dalam era globalisasi ini. Untuk itu diperlukan kreativitas dari para siswa dalam merespon tantangan masa depan.

a. Peran Siswa/Peserta BBM

1) Penumbuhan Sikap Apresiatif

Salah satu upaya untuk merespon tantangan masa depan terhadap kesenian tradisional adalah dengan penumbuhan sikap apresiatif di dalam diri

siswa. Dalam hal ini program BBM dapat menjadi media untuk menumbuhkan sikap apresiatif bagi siswa yang mengikutinya. Kaitannya dengan sikap apresiatif, para siswa yang telah mengikuti program BBM dapat menjadi apresiator seni yang baik bagi sekolah maupun lingkungannya. Sikap menjadi apresiator seni tersebut dapat dikatakan telah tertanam semenjak mereka mengikuti program BBM. Sikap apresiatif ini menjadi landasan untuk melakukan kreativitas terhadap kesenian yang ditekuninya. Hal ini dikarenakan sebagai apresiator kesenian tradisional, mereka dapat diajak berdiskusi untuk mengkreasikan suatu pertunjukan kesenian, baik yang diselenggarakan di sekolah maupun di lingkungan sosial kemasyarakatannya masing-masing.

2) Menempuh Pendidikan Tinggi yang Berkaitan dengan Kesenian

Sebagian siswa yang mengikuti program BBM tahun 2015 saat ini telah lulus dari SMA/SMK. Sebagian dari mereka melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi yang berkaitan dengan kesenian. Terdapat beberapa perguruan tinggi yang berkaitan dengan kesenian, seperti: Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung, Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta, Institut Kesenian Jakarta (IKJ), dan lain-lain. Dengan memilih perguruan tinggi-perguruan tinggi tersebut, diharapkan mereka kelak akan menjadi seniman-seniman handal yang dapat melestarikan dan mengembangkan kesenian tradisional yang dimiliki Indonesia.

3) Berkesenian dengan Wawasan Kebangsaan

Saat ini bangsa Indonesia tidak hanya dituntut mencintai kesenian tradisional hanya dari etnis atau komunitasnya saja, tetapi juga kesenian tradisional dari bangsa Indonesia secara keseluruhan. Untuk itu diperlukan wawasan kebangsaan yang baik. Untuk meningkatkan wawasan kebangsaan

bagi para siswa, agar mereka tidak terpaku pada kesenian tradisional dari daerah atau sukunya, beberapa maestro mengusulkan bahwa dalam penyelenggaraan program BBM yang akan datang para siswa dapat ditempatkan di luar tempat asalnya. Misalnya: siswa dari Yogyakarta mengikuti program BBM di Bandung, dan sebaliknya siswa dari Bandung mengikuti program BBM di Yogyakarta. Dengan demikian siswa dari Yogyakarta tidak hanya mengetahui dan mempelajari kesenian tradisional dari daerahnya di Yogyakarta saja. Demikian juga dengan siswa dari Bandung.³⁰

Dalam merespon tantangan ke masa depan, para siswa tidak hanya dididik untuk mencintai kesenian dari daerahnya saja, tetapi juga kesenian dari daerah-daerah lainnya. Hal ini akan menambah kecintaan siswa terhadap kesenian Indonesia secara keseluruhan, yang akan dan telah mereka lakukan. Mereka menjadi semakin bisa menghormati dan mengapresiasi perbedaan-perbedaan kesenian dari berbagai daerah di Indonesia. Sebelumnya ada semacam ‘kefanatikan’ terhadap kesenian dari daerahnya sendiri, namun setelah mengikuti program BBM menjadi terbuka pandangan dan wawasannya, sehingga dapat mengapresiasi berbagai ragam kesenian dari daerah-daerah lain di Indonesia.

4) Memanfaatkan Media Jejaring Sosial

Saat ini kita dapat menjalin komunikasi dengan mudah terhadap orang-orang yang secara fisik tinggal berjauhan dengan kita, yakni dengan memanfaatkan jejaring sosial (seperti: facebook, whatsapp, email, dan lain-lain). Untuk merespon tantangan yang akan datang, para siswa dapat memanfaatkan berbagai jenis jejaring media sosial tersebut untuk menjalin hubungan dengan sesama peserta BBM, baik dengan rekan yang belajar

³⁰Usulan dari beberapa maestro ini sebenarnya sudah dilakukan. Para siswa yang ikut BBM di kota tertentu tersebut dikarenakan memang pemilihan minat terhadap maestro yang kebetulan tinggal di kota tersebut.

dengan sesama maestro maupun dengan rekan yang belajar dengan maestro-maestro lainnya. Melalui media sosial tersebut para siswa dapat tetap menjalin komunikasi, baik dengan para maestro maupun dengan rekan-rekannya. Dengan komunikasi tersebut diharapkan dapat saling menunjang di antara mereka ketika mengkreasikan suatu karya seni pertunjukan.

b. Peran Stakeholder (Sekolah, Dinas Pendidikan, dan Lain-lain)

Di negara-negara yang sedang berkembang, masuknya budaya asing semakin gencar melalui berbagai media massa, sehingga menggeser budaya lokal. Budaya lokal pun semakin terpinggirkan dan mulai kehilangan pelaku dan pendukungnya. Proses itu semakin tidak terbendung karena diperkuat oleh media massa dan teknologi komunikasi yang semakin meluas. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi para siswa karena kelak mereka harus mengaktualisasikan kembali agar budaya asli, terutama kesenian tradisional dapat tetap eksis dan diterima oleh masyarakat. Untuk itu diperlukan peran serta para stakeholder, mulai dari dinas pendidikan di kabupaten/kota/provinsi hingga ke sekolah-sekolah.

Adapun peran dari masing-masing stakeholder tersebut adalah sebagai berikut.

1) Sekolah

Sebagian sekolah juga cenderung kurang berperan dalam mengapresiasi dan mengikutsertakan siswanya dalam program BBM ini. Hal ini jelas berpengaruh terhadap sedikitnya jumlah siswa yang mendaftar ke program BBM. Di samping itu, hal ini juga menyebabkan adanya siswa-siswa yang sebenarnya mempunyai potensi kemampuan berkesenian yang memenuhi kriteria untuk mengikuti program BBM, namun kesempatan itu “terlewatkan begitu saja” karena pihak sekolah tidak mengapresiasi program ini. Hal ini yang menyebabkan beberapa maestro memperoleh siswa-siswa

didik dengan kemampuan yang tidak merata, ada yang sudah sangat pandai menari, tetapi ada yang baru memiliki keterampilan dasar menari.³¹ Dari pihak maestro sendiri mengharapkan, peserta BBM yang terseleksi bukan mereka yang kemampuan berkeseniannya masih nol, melainkan yang sudah mempunyai kemampuan berkesenian yang memadai. Ke depannya, pihak sekolah harus mengapresiasi program ini dengan mendorong siswa-siswanya yang berpotensi di bidang kesenian agar mendaftarkan diri ke program BBM.

Hal yang perlu diketahui oleh para pendidik adalah sekolah mempunyai peran penting terhadap pelestarian kesenian tradisional, karena melalui sekolah lah kesenian tradisional tersebut diperkenalkan. Dalam upaya pelestarian kesenian tradisional hendaknya kesenian tradisional tersebut diperkenalkan kepada anak-anak sekolah sejak usia dini, agar mereka dapat menyukai dan mau mempelajari. Kuncinya adalah pertunjukan kesenian tradisional tersebut harus ditampilkan secara menarik dan membuat orang kagum. Kekaguman tersebut akan memunculkan ketertarikan orang-orang terhadap kesenian tradisional tersebut. Jadi, semakin banyak orang yang tertarik, akan mempermudah upaya pelestarian kesenian tradisional. Sebaliknya, semakin sedikit yang tertarik, maka pasti hanya sedikit orang yang peduli untuk melestarikan kesenian tradisional.

Agar kemasan pertunjukan kesenian tradisional menarik dan mampu membuat kagum penontonnya, hendaknya tidak ditampilkan dengan kemasan yang sudah ketinggalan zaman, melainkan dapat dikemas dengan menggunakan unsur-unsur teknologi modern (misalnya: tata lampu, tata panggung, *sound effect*, dan lain-lain). Penggunaan unsur-unsur teknologi modern tersebut pada prinsipnya tidak merusak pakem-pakem dalam kesenian

³¹Hal ini dialami oleh maestro tari Irawati Durban dari Bandung. Ia memperoleh siswa-siswa didik dengan kemampuan tidak merata, sehingga harus pandai-pandai menyiasati agar siswa yang telah profesional menari dan yang masih memiliki keterampilan dasar menari dapat belajar bersama-sama.

tradisional, namun dapat membuat masyarakat tertarik untuk menyaksikan. Ketertarikan tersebut akan berimbas pada kecintaan terhadap kesenian tersebut sehingga mau untuk mempelajarinya lebih lanjut, dan akhirnya berkontribusi untuk melestarikannya.

Dengan demikian sekolah dapat melakukan pameran dan pertunjukkan kesenian tradisional yang dikemas secara modern sehingga masyarakat tertarik untuk mempelajari lebih lanjut kebudayaan-kebudayaan Indonesia. Bukan hanya tari, melainkan seni rupa, musik, teater, dan seni suara.

2) Dinas Pendidikan

Apabila sekolah merupakan ujung upaya pelestarian kesenian tradisional terhadap para siswa, maka dinas pendidikan di pemerintah provinsi/kabupaten/kota merupakan ujung tombak dari unsur pemerintah dalam upaya pelestarian kesenian tradisional. Dalam penyelenggaraan BBM tahun 2015, dinas pendidikan di lingkup pemerintah provinsi/kabupaten/kota dapat dikatakan sama sekali belum berperan, sehingga sekolah-sekolah yang mengirimkan siswanya hanya berhubungan langsung dengan pemerintah pusat melalui Direktorat Kesenian, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Dinas Pendidikan Kota Bandung memiliki Pokja Seni Budaya, yang sudah berlangsung selama tiga tahun. Pokja ini dapat dimanfaatkan oleh sekolah-sekolah di wilayah kerjanya untuk memberikan pemahaman tentang kesenian. Keberadaan pokja kesenian di Dinas Pendidikan Kota Bandung tersebut tentu juga dapat menjadi contoh untuk dinas-dinas di kabupaten/kota lainnya. Sebagaimana yang sudah dilakukan oleh Dinas Pendidikan Kota Bandung, dinas pendidikan di pemerintah provinsi/kabupaten/kota hendaknya memiliki pokja yang berkaitan dengan kesenian. Pokja ini beranggotakan guru kesenian dan guru bahasa daerah.

Pemerintah Kota Bandung juga mempunyai peraturan daerah yang dapat membangkitkan semangat untuk melestarikan kesenian daerah. Berdasarkan Peraturan Daerah Nomor 9 Tahun 2012, para pegawai di Kota Bandung diwajibkan untuk melakukan apa yang disebut dengan *Rabu Nyunda*, yakni berpakaian, berbahasa, dan berperilaku sebagai orang Sunda. Peraturan daerah (Perda) ini tampaknya juga dapat diberlakukan pada para siswa di sekolah-sekolah yang berada di wilayah Kota Bandung. Secara tidak langsung Perda ini akan mendorong para siswa untuk mencintai kesenian tradisionalnya. Di samping itu sekolah juga dapat memperkenalkan simbol-simbol budaya Sunda kepada para siswa.

Dalam upaya meningkatkan kesadaran untuk melestarikan kesenian di daerahnya, dinas pendidikan di tiap-tiap provinsi dapat meluncurkan jargon-jargon atau pepatah-pepatah dari daerahnya. Sebagai misal, masyarakat Jawa Barat mengenal pepatah bahwa orang Sunda harus bisa *ngajaga*, *ngajega*, *ngajiga*, dan *ngajago*. *Ngajaga* artinya menjaga. Bagaimana kita menjaga kesenian kita? Salah satunya adalah belajar bersama maestro. *Ngajega* artinya kuat seperti batu karang. Artinya, kita tidak perlu takut dengan benturan budaya luar karena budaya kita kuat. *Ngajiga* artinya bisa menjaga bahasa daerahnya, sebagai bahasa ibu. Orang Sunda semestinya bisa berbicara dengan Bahasa Sunda. Demikian pula halnya dengan orang Jawa, orang Batak, dan lain-lain. *Ngajago* artinya mempunyai daya saing dan bisa mewarnai budaya dunia. Oleh karena itu belajar bersama maestro sangat penting. Kalau sang maestro sudah tidak ada, kita tidak bisa membawa budaya kita ke tingkat dunia (karena tidak mewarisi pemahaman yang dimiliki sang maestro).

3) Direktorat Kesenian

Direktorat Kesenian menyelenggarakan program BBM pada tahun 2015 selama 10 hari. Beberapa pihak menyatakan bahwa penyelenggaraan

program yang hanya 10 hari tersebut kurang dan meminta penyelenggaraan program BBM di tahun-tahun berikutnya ditambah harinya. Namun berdasarkan pendapat dari para maestro, waktu penyelenggaraan program BBM selama 10 hari bagi para maestro sudah cukup. Menurut mereka, yang penting jadwal kegiatan belajar dibuat padat dan efisien. Setiap harinya para siswa dapat memanfaatkan waktu untuk belajar dari pagi hingga malam.

B. Pembahasan

Bagian ini membahas hasil penelitian yang dikaitkan dengan sejumlah teori dan analisis peneliti.

1. Manfaat Program BBM bagi Siswa

Belajar Bersama Maestro merupakan sebuah upaya pelestarian kebudayaan yang dilaksanakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bekerjasama dengan para 'Maestro Kebudayaan' untuk menyiapkan pendidikan kebudayaan yang memberikan pengetahuan budaya, keterampilan budaya, dan pembangunan karakter kepada masyarakat terutama generasi muda Indonesia. Diinisiasi pada tahun 2015, Belajar Bersama Maestro yang kemudian disingkat menjadi BBM memberikan kesempatan kepada peserta didik (siswa) melalui pendidikan kebudayaan dengan magang pada 'Maestro Kebudayaan' selama liburan sekolah. Program ini menggunakan seni sebagai sarana perkembangan kecerdasan anak yang akan memberikan sejumlah manfaat, antara lain:

- a. Anak jadi lebih mudah menyerap masukan dan saran yang diberikan.
- b. Kepekaan terhadap alam menjadi lebih baik karena terbiasa membuat sesuatu yang indah.
- c. Memberikan kesenangan dan dapat membantu buah hati mempelajari berbagai keterampilan yang perlu dikuasai, atau sesuatu dengan bakat mereka.

- d. Membantu anak mengekspresikan dan mengembangkan kreativitasnya dengan bebas.
- e. Anak mampu mengendalikan emosi, perasaan sedih atau senang. Emosi itu dapat dicurahkan melalui karya seni yang mereka hasilkan.
- f. Imajinasi anak bisa berkembang lewat karya yang dihasilkan.
- g. Membangun perasaan pada anak dan memberi banyak pengalaman seni kreatif.
- h. Apresiasi mereka terhadap keindahan akan tumbuh dan berkembang dalam dirinya. Kalau kepekaan itu sudah tumbuh, anak bisa menghasilkan karya yang bagus.
- i. Pendidikan seni bisa memberi pengaruh positif dalam hal persepsi emosi anak.

2. Kreativitas Siswa Merespon Tantangan Masa Depan

Program BBM ini akan menumbuhkan sikap apresiatif dan kreativitas bagi siswa yang mengikutinya. Kaitannya dengan sikap apresiatif, para siswa yang telah mengikuti program BBM dapat menjadi apresiator seni yang baik bagi sekolah maupun lingkungannya. Sikap menjadi apresiator seni tersebut dapat dikatakan telah tertanam semenjak mereka mengikuti program BBM. Kaitannya dengan kreativitas, sebagai apresiator bidang seni, mereka dapat diajak berdiskusi untuk mengkreasikan pertunjukan kesenian di sekolah maupun lingkungannya masing-masing.

Untuk meningkatkan wawasan kebangsaan para siswa, agar mereka tidak terpaku pada kesenian tradisional dari daerah atau sukunya, dalam penyelenggaraan program BBM yang akan datang para siswa sebaiknya ditempatkan keluar dari tempat asalnya. Misalnya: siswa dari Yogyakarta ikut BBM di Bandung, dan sebaliknya siswa dari Bandung ikut BBM di Yogyakarta. Dengan demikian siswa dari Yogyakarta tidak hanya mengetahui

dan mempelajari kesenian tradisional dari daerahnya di Yogyakarta saja. Demikian juga dengan siswa dari Bandung.

Untuk merespon tantangan yang akan datang, para siswa dapat memanfaatkan media sosial (seperti: facebook, whatsapp, email, dan lain-lain) untuk menjalin hubungan dengan sesama peserta BBM, baik dengan rekan sesama maestro maupun dengan maestro-maestro lain. Melalui media sosial tersebut para siswa dapat tetap menjalin komunikasi, baik dengan para maestro maupun dengan rekan-rekannya. Komunikasi tersebut diharapkan dapat saling menunjang di antara mereka ketika mengkreasikan suatu karya seni pertunjukan.

Para siswa yang telah mengikuti program BBM, meskipun telah lulus dari sekolah dan melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi, diharapkan masih bersedia untuk membantu memotivasi adik-adik kelasnya untuk menekuni kesenian tradisional yang diajarkan di sekolahnya. Sebagai contoh, siswa SMK 4 Bandung dapat memotivasi adik-adik kelasnya yang mengambil mata pelajaran ekstrakurikuler angklung.

Semangat membangun kreativitas seni tradisional di sekolah saat ini tidak cukup hanya berlandaskan pada semangat para siswa, namun harus didukung dengan materi enterpreneur, terutama di SMK-SMK. Apalagi saat ini membuat kreativitas sudah dengan menggunakan teknologi digital, jejaring, dan bisnis, walaupun dengan skala kecil. Kreativitas dibutuhkan untuk menghadapi tantangan global.

3. Rumusan Model Peningkatan Kreatifitas Berkesenian Siswa di Sekolah

Pembelajaran seni budaya mengembangkan semua bentuk aktivitas cita rasa keindahan yang meliputi kegiatan berekspresi, bereksplorasi, berkreasi dan apresiasi dalam bahasa, rupa, bunyi, gerak, tutur dan peran.

Sedangkan tujuan pendidikan seni untuk mengembangkan sikap toleransi, demokratis, beradab, dan hidup rukun dalam masyarakat yang majemuk, mengembangkan keterampilan dan menerapkan teknologi dalam berkarya dan menampilkan karya seni rupa, seni musik, tari dan peran, dan menanamkan pemahaman tentang dasar-dasar dalam berkesenian (Sujadmiko, 2004:26). Seiring dengan perubahan kurikulum yang memberikan otonomi lebih besar kepada sekolah dan mendorong sekolah untuk melakukan pengambilan keputusan secara bersama untuk memenuhi kebutuhan sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan berdasarkan kebijakan pendidikan nasional (Raharjo, 2003:5). Berkaitan dengan KTSP tersebut sekolah perlu mencari program-program yang sesuai di lembaganya, dan guru punya wewenang yang penuh untuk pengembangan dirinya termasuk SDM-nya. Tujuan akhir dalam proses pembelajaran seni budaya khususnya musik adalah mampu berapresiasi terhadap seni, mampu berekspresi dan berkreasi. Banyak manfaat yang diperoleh jika siswa mampu berkreasi, dan berekspresi yaitu kreativitas siswa akan semakin berkembang, nilai estetika akan bertambah dan kematangan bersikap khususnya dalam melestarikan seni budaya.

Menurut Edgar Dale metode yang menarik untuk siswa adalah pengalaman langsung (*cone of experience*). Pengalaman belajar dalam ruangan (*indoor*) maupun di luar ruangan (*outdoor*) dan tidak meninggalkan karakteristik mata pelajaran (Sukarman, 2003:16). Maka berdasarkan pernyataan tersebut, upaya mengemas proses pembelajaran yang mengajaksiswa untuk berinteraksi aktif dalam mata pelajaran seni budaya khususnya musik, menjadi tantangan bagi kalangan pendidik, khususnya guru musik itu sendiri.

Model pembelajaran yang *inovative* tentu tidak mengesampingkan *trend* pada masa tertentu, karena dimensi apresiasi seni anak cenderung berubah menurut usianya (Mack, 2002:64). Semakin guru bisa

memahami trend musik anak, perhatian dan motivasi anak juga semakin bertambah. Walaupun ini bukan utama, namun bisa menjadi daya tarik tersendiri di samping meletakkan dasar-dasar musik. Menurut Toeti Heraty, kreativitas adalah suatu fungsi biologis manusia yang berbeda dengan makhluk-makhluk lain seperti hewan, kreativitas didefinisikan sebagai *restrukturasi* kreatif, kemampuan seseorang mengatasi masalah atau tatanan lama dan menggantinya dengan tatanan baru (Martopo, 2006:216). Model pembelajaran "dengar-lihat-kerjakan" lebih berpusat pada guru atau *teacher centered*. Model yang berkaitan dengan kreativitas, inovasi pembelajaran, perlu ditekankan model pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Menurut Bruce Joyce dan Masha Weil dalam bukunya *Models of Teaching* (Masunah, 2002:3) mengemukakan empat rumpun model mengajar yakni: (1) *Information processing model* yang berorientasi pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam mengolah dan menguasai informasi yang diterima mereka dengan menitikberatkan pada aspek *intelektual akademis*; (2) *Personal models* yang berorientasi pada pengembangan diri baik secara individu maupun hubungannya dengan lingkungan, menitikberatkan aspek emosional; (3) *Social interaction models* berorientasi pada pengembangan peserta didik dalam bekerja sama dengan orang lain, berperan aktif dalam proses demokratis dan bekerja dengan produktif di dalam masyarakat dengan menitikberatkan pada kehidupan sosial; (4) *Behaviorial models* yang berorientasi pada kemampuan menguasai fakta, konsep, keterampilan, dan kemampuan mengurangi kecemasan serta meningkatkan ketenangan dengan menitikberatkan pada aspek perbuatan perilaku yang dapat diamati.

Untuk pelajaran seni nampaknya tidak hanya dengan satu model pembelajaran, tapi dengan menggabungkan beberapa model, karena seni berkaitan dengan keadaan personal, hubungan sosial, dan budaya yang mesti dikembangkan dalam diri siswa. Pembelajaran seni budaya

lebih ditekankan pada praktik, seperti yang tertuang dalam bahan kajian seni musik yaitu mampu mengekspresikan diri dan berkreasi melalui penampilan dan pertunjukan musik nusantara dan mancanegara secara vokal maupun instrumental. Maka upaya mencari metode pembelajaran yang baik adalah salah satu usaha untuk mencapai tujuan. Menurut (Sudjana, 1989) dalam (Candra, 2006:61) metode mengajar adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran.

Menyimak kurikulum 2006 pada standar kompetensi kelas VII, VIII, IX, terdapat materi berkreasi seni. Pada kompetensi dasar disebutkan peserta didik mampu mengarang/merancang karya musik sederhana nontradisi daerah setempat. Dari kompetensi dasar tersebut peserta didik dituntut untuk bisa berkarya seni walaupun masih sederhana. Tentu untuk mewujudkan itu seorang guru harus belajar bagaimana menciptakan karya musik. Padahal untuk menciptakan sesuatu yang baru atau lagu yang baru adalah pekerjaan tidak mudah. Maka perlu dibangun strategi, metode belajar yang menarik agar peserta didik mampu berkarya seni atau mampu menciptakan lagu baru baik secara klasikal, kelompok dan individu.

Berkaitan dari kondisi tersebut di atas, maka perlu ada upaya pengembangan yang terus menerus sehingga prestasi akademik dan non akademik dapat diraih/meningkat. Disamping perhatian, pembinaan yang kontinu maka perlu kajian akademis yang akurat melalui penelitian dalam bentuk penulisan skripsi tentang pembelajaran seni budaya khususnya seni musik pada model permainan cipta lagu. Agar suatu saat nanti SMP Nasima memiliki album musik yang lagu-lagunya semua hasil karya siswa.

Salah satu faktor yang sering dianggap menurunkan motivasi siswa remaja untuk belajar adalah materi pelajaran itu sendiri dan guru yang menyampaikan pelajaran itu (Sarwono, 2006:122). Menimbang dari berbagai

alasan mengenai pembelajaran, maka inovasi pembelajaran merupakan hal penting untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar. Inovasi pembelajaran sangat diperlukan dalam rangka meningkatkan efisiensi, relevansi, kualitas dan efektivitas. Inovasi yang dilakukan diharapkan peserta didik menjadi manusia yang aktif, kreatif dan terampil memecahkan masalahnya sendiri (Yudrik, 2003:23). Inovasi yang dilakukan dalam pembelajaran seni budaya di SMP Nasima adalah selaras dengan *learning by doing* yaitu belajar sambil bermain.

Menurut (Santoso, 2002:147) kreativitas bagi anak-anak adalah suatu permainan. Sejak masih bayi, mereka telah mengembangkan berbagai macam permainan kreatif. Oleh karena itu metode pembelajaran dengan permainan adalah langkah awal menuju pencapaian kreativitas siswa. Penerapan belajar sambil bermain tersebut terdapat pada pembelajaran seni budaya khususnya musik dalam KD peserta didik mampu mengapresiasi dan berkarya seni daerah setempat. Agar siswa dapat berkreasi karya seni diperlukan metode yang relevan dengan kondisi siswa. Salah satunya adalah permainan cipta lagu. Metode ini adalah upaya bersama membangun nada menjadi sebuah lagu baru. Terciptanya lagu baru dari proses pembelajaran di kelas merupakan bentuk kreativitas siswa.

4. Kreativitas Siswa Merespon Tantangan Masa Depan

Pendidikan di Indonesia diarahkan untuk membentuk manusia seutuhnya. Pendidikan sangat berkontribusi besar terhadap pembentukan jati diri, sikap, mental dan budi pekerti terpuji yang berakar dari nilai-nilai budaya bangsa. Sebab dalam pendidikan ada unsur pengetahuan, keterampilan dan sikap yang terpadu dalam kreativitas dan kepribadian siswa.

Kesenian, sebagai salah satu unsur kebudayaan, merupakan pendorong pertumbuhan dan pengembangan berbagai bidang kehidupan. Sebagai bagian dari kebudayaan, baik elemen pendidikan maupun bahasa,

memiliki peran strategis sebagai media komunikasi dalam menyuarakan makna kehidupan. Apabila kedua aspek budaya tersebut diberdayakan sedemikian rupa secara terus-menerus dan berkesinambungan tentu akan berdampak signifikan bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Untuk memberikan ruang bagi siswa untuk berkreaitivitas dan mengeksplorasi potensi dibidang seni, Pemkab Muaraenim melalui Dinas Pendidikan dan Kebudayaan menyelenggarakan aktivitas kesenian untuk mewadahi ekspresi dan kreativitas siswa.³²

Untuk bisa memahami imajinasi salah satunya dengan konsentrasi. Untuk memunculkan kembali ide juga dengan konsentrasi. Kalaupun diterapkan dalam pembelajaran di kelas, caranya adalah siswa membayangkan suatu objek kemudian secara sadar diungkapkan dengan suara secara berulang-ulang demikian seterusnya sehingga menemukan melodi-melodi baru untuk menyusun lagu. Tapi dalam metode ini siswa akan kehilangan memori disaat konsentrasi dihentikan. Dan sulit sekali mencari lagu yang telah tersusun dalam konsentrasi imajinasi tadi. Daya imajinasi mutlak diperlukan bagi seorang yang kreatif. Imajinasi pada umumnya diperlukan untuk suatu penggambaran ke depan (Soenarno, 2006: 37).

Kreativitas dapat dipandang dari perspektif yang berbeda berdasarkan latar belakang disiplin ilmu. Seorang filosof, sejarawan, psikolog ataupun pendidik memandang kreativitas dengan cara yang berbeda. Di antara para ahli timbul perbedaan pandangan tentang konsep kreativitas. Perbedaan ini terletak pada definisi, kriteria, perilaku, dan proses kreatif; juga pada hubungan kreativitas dengan kecerdasan, karakteristik orang kreatif, dan upaya-upaya yang dapat dilihat dari dimensi proses maupun produk dalam mengembangkan

³²<http://www.beritapali.com/2016/04/siswa-sdsmptasmk-unjuk-kebolehan.html#ixzz4Klj4bqAH>

keaktivitas. Namun pada dasarnya, sebagian besar memandang kreativitas sebagai sesuatu yang baru, orisinal dan memiliki keunikan, baik pada setiap proses maupun produknya. Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Perbedaan definisi kreativitas yang dikemukakan oleh banyak ahli merupakan definisi yang saling melengkapi. Sudut pandang para ahli terhadap kreativitas menjadi dasar perbedaan dari definisi kreativitas.

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terhadap pelaksanaan program Belajar Bersama Maestro di Provinsi Jawa Tengah dan Jawa Barat, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Perlu pembinaan dan fasilitasi dengan memberikan ruang bagi siswa pasca mengikuti program BBM sehingga dapat memanfaatkan ilmunya bagi lingkungan sekolah dan masyarakat.
2. Pemerintah perlu memfasilitasi seniman untuk mendukung sekolah dalam meningkatkan kreativitas dan apresiasi seni.
3. Pemerintah daerah perlu menindaklanjuti program BBM karena banyak siswa yang belum mendapat kesempatan, sekaligus sebagai sarana pemberdayaan maestro di daerah.

B. Rekomendasi

1. Perlu membuat panduan pembelajaran untuk peserta BBM yang disesuaikan dengan jumlah waktu yang tersedia sehingga output dari pelaksanaan BBM itu lebih terarah (wawasan, kemampuan, dan keterampilan peserta).
2. Perlu ditambah waktu pelaksanaan program BBM selama 14 hari, sehingga waktu pelatihan bisa lebih efektif selama 11-12 hari.
3. Perlu memperkuat seni lokal dalam pelaksanaan pembelajaran BBM di samping seni-seni modern.
4. Perlu menyosialisasikan program BBM secara lebih luas, tidak hanya melalui media online, tetapi juga melalui surat resmi, leaflet, dan poster ke dinas pendidikan untuk diteruskan ke sekolah-sekolah.

5. Perlu seleksi yang lebih transparan, sehingga tidak ada siswa yang dirugikan.
6. Pemerintah perlu memfasilitasi seniman untuk mendukung sekolah dalam meningkatkan kreativitas dan apresiasi seni.
7. Pemerintah daerah perlu menindaklanjuti program BBM karena banyak siswa yang belum mendapat kesempatan, sekaligus sebagai sarana pemberdayaan maestro di daerah.
8. Pemerintah perlu memfasilitasi seniman untuk mendukung sekolah dalam meningkatkan kreativitas dan apresiasi seni.
9. Pemerintah daerah perlu menindaklanjuti program BBM karena banyak siswa yang belum mendapat kesempatan, sekaligus sebagai sarana pemberdayaan maestro di daerah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. 1987. *Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: CV. Sinar Baru bekerjasama dengan Yayasan Asah Asih Asuh
- Bandi, M., dkk. 2009. *Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, Jakarta, 2009
- Bastomi, Suwadji. 2012. *Pengantar Ilmu Budaya*. Jakarta: Handout MK
- Candra, Teguh. 2006. "Model Pembelajaran Keterampilan Proses". *Pelangi Pendidikan*". Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kauffman, J. C. dan Stenberg, R. J. 2006. *The international handbook of creativity*, London: Cambridge University Press.
- Mack, Dieter. 2001. *Musik Kontemporer & Seni multikultural*. Jakarta: Artline
- Mack, Dieter. 2002. "Komposisi Di Sekolah Sebagai Jalur Keluar dari Dilema Pendidikan Musik", *Semiloka Pendidikan Seni*", Semarang: Pasca Sarjana UNNES.
- Masunah, Juju. 2002. "Pendidikan seni". *Semiloka Pendidikan Seni*. Semarang: Pasca Sarjana UNNES
- Mulyadi dalam Eny Iryanti. 2006. "Apresiasi seni" *Makalah* mata kuliah apresiasi . Semarang: FPBS UNNES
- Munandar. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: PT Rineka Cipta dan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Oxford Dictionary*, 1986. Clarendon Press, sixth Edition.
- Poerwadarminta, W.J.S. 1966. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Raharjo, Budi. 2003. *Managemen Berbasis Sekolah*. Jakarta: Depdiknas
- Read, H. 1970. *Education Through Art*. London: Faber and Faber.
- Renstra Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2015-2019*. 2015. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Santoso, Rukky. 2002. *Mengembangkan Otak Kanan Anak-Anak*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

- Saini K.M. dalam Martopo.2006. "Paradigma Baru Pendidikan Seni" *Jurnal Harmonia Volume VII*. Semarang: FPBS UNNES
- Sarwono,Sarlito Wirawan, 2006.*Psikologi Remaja*.Jakarta: PT Raja Grafindo
- Semiawan, Cony. 1999.*Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*, Jakarta.
- Soekanto, Soerjono. 2003. *Sosiologi Suatu Pengantar*.Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soenarno,Adi.2006. *Creativiy Games*.Yogyakarta: Andi
- Sukarman, Herry 2003. *Dasar-dasar Dikdaktik & Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat kependidikan.