

EDISI OKTOBER TAHUN 2019

ARTISTA

MAJALAH INFORMASI SENI DAN PENDIDIKAN SENI

PROGRAM PENINGKATAN KOMPETENSI PEMBELAJARAN (PKP)

Dongkrak Kompetensi Siswa
Melalui Pembinaan Guru

JEMBER FASHION CARNAVAL 2019

Hadirkan Keagungan Suku Bangsa di Dunia

MEMIKAT WARGA JERMAN DENGAN BATIK

Diplomasi Seni dan Budaya Indonesia
Tanpa Batas

Dr. Dra. SARJILAH, M.Pd

Wanita Pertama Pimpin
PPPPTK Seni dan Budaya

SIGALE-GALE

Sang Penghibur

ISSN 1412-2650

Pengantar Redaksi

MAJALAH Artista yang diterbitkan Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPTK) Seni dan Budaya pada edisi Oktober tahun 2019 ini mengangkat Program Peningkatan Kompetensi Pembelajaran (PKP) sebagai Laporan Utama.

PKP merupakan program yang paling mutakhir dikembangkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) untuk mendorong kompetensi siswa melalui pembinaan guru dalam merencanakan, melaksanakan, sampai dengan mengevaluasi pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*).

PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta mendapat tugas melaksanakan PKP Guru Seni dan Budaya jenjang SMP. Selain menyajikan informasi tentang penyelenggaraan PKP ini, laporan utama juga menampilkan hasil wawancara sejumlah Guru Inti yang menjadi peserta kegiatan PKP. Disamping ulasan dari Kepala Bidang Program dan Informasi PPPPTK Seni dan Budaya Sigit Purnomo, S.Pd., M.Pd

Para rubrik sorot, disajikan berita-berita kegiatan seni dan budaya, di antaranya Jember Fashion Carnaval (JFC), 10 mahasiswa asing dari berbagai negara yang mengikuti Program Darmasiswa 2019 di PPPPTK Seni dan Budaya serta kegiatan salah satu Pengembang Teknologi Pembelajaran (PTP) PPPPTK Seni dan Budaya, Suharjo M.Sn yang tengah mengikuti Program Magang Luar Negeri di Jerman dengan mengenalkan batik dan membimbing pelatihan batik.

Tulisan-tulisan para widyaiswara tentang seni dan budaya disajikan dalam rubrik Artikel yang di antaranya mengangkat soal gamelan Jawa, pentingnya penguatan karakter berbasis pendidikan seni budaya, eksistensi batik setelah ditetapkan Unesco sebagai warisan budaya dan Sandiwara Nyanyi "Malin Kundang" karya Remy Sylado dalam kajian interteks.

Rubrik Sosok menampilkan profil Dr. Dra Sarjilah, M.Pd sebagai wanita pertama yang menjabat kepala PPPPTK Seni dan Budaya. Untuk rubrik Wisata Budaya, berisi kupasan tentang pertunjukan Sigale-gale di Samosir dan Rumah Limas di Sumatera Selatan. Sedang di rubrik Keliling Sekolah, memuat profil dan aktivitas dua sekolah seni budaya, yakni SMK Negeri 3 Sukowati dan SMKN 3 Kasihan Bantul. ■

Redaksi Artista

Foto Sampul:

Busana Batik karya desainer Anne Avantie memeriahkan Jember Fashion Carnaval (JFC) 2019

Daftar Isi

Rubrik: Laporan Utama:

1. PROGRAM PENINGKATAN KOMPETENSI PEMBELAJARAN (PKP)
Dongkrak Kompetensi Siswa Melalui Pembinaan Guru
2. PKP BERBASIS ZONASI
Peran dan Tantangan Guru Inti
3. PKP BAGI BAGI GURU SENI BUDAYA
Manfaat dan Hambatannya

Hal.

01

04

07

Rubrik: Sorot

1. Jember Fashion Carnaval 2019
2. Program Darmasiswa 2019
3. Memikar Warga Jerman dengan Batik
4. Tradisi Garebeg Besar Idul Adha 1440 H

10

14

16

20

Rubrik: Sosok

- Dr. Dra. SARJILAH, M.Pd
Wanita Pertama Pimpin PPPPTK Seni dan Budaya

22

Rubrik: Artikel

1. Pentingnya Pendidikan Seni Budaya untuk Membangun Generasi Berkualitas
2. Pentingnya Peran LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya dalam Menyukseskan Revitalisasi SMK
3. SEKELUMIT TENTANG GAMELAN JAWA
Makna dalam Suara
4. Eksistensi Batik Setelah Ditetapkan Unesco Sebagai Warisan Budaya
5. SANDIWARA NYANYI "MALIN KUNDANG"
Karya Remy Sylado Dalam Kajian Interteks
6. Mendorong Kepala Sekolah dan Warga Sekolah Menjadi Pribadi yang Kreatif dan Inovatif
7. Permainan Anak Tradisional sebagai Pembentuk Karakter Anak

24

27

29

32

36

38

40

Rubrik : Wisata Budaya

1. SIGALE-GALE
Sang Penghibur
2. RUMAH LIMAS DI SUMATERA SELATAN
Berusia Ratusan Tahun, Kaya Filosofi

44

48

Rubrik Keliling Sekolah:

1. SMK NEGERI 3 SUKAWATI
Siapkan SDM dengan Kompetensi yang Kompetitif
2. SMK NEGERI 3 KASIHAN
Konsisten Hasilkan Lulusan Berkualitas

50

53

Rubrik Spot :

1. Spot

56

Susunan Redaksi

- **Penanggung Jawab/Penasehat:**
Kepala PPPPTK Seni dan Budaya
- **Pengarah :** Drs. Joko SDaroso, M.Or
Sigit Purnomo, M.Pd
Drs. Rahayu Windarto, M.M
- **Pemimpin Umum :** Farika Chandrasari, S.P, M.Pd
- **Pengaggaran dan Keuangan**
Ambar Wahyu Astuti, S.H
Masrukhan Budiyanto, S.H, M.M
- **Pemimpin Redaksi :** Janu Riyanto, S.Sos
- **Reviewer Artikel :** Sigit Purnomo, M.Pd
- **Tim Redaksi :** Isnain Evilina Dewi, S.Pd, M.A
Herlin Oktyana, S.PT
Suharjo, M.Sn
- **Fotografer :** Maulana Abdillah Rifki, S.H.I
Surya Adi Lesmana
- **Grafis/Layout :** Dani Ariyanto

PROGRAM PENINGKATAN KOMPETENSI PEMBELAJARAN (PKP)

Dongkrak Kompetensi Siswa Melalui Pembinaan Guru



■ Diklat Peningkatan Kompetensi Pembelajaran (PKP) di Hotel Tylis Malang

FOTO: Maulana Abdillah Rifky

BERBAGAI upaya telah ditempuh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di semua jenjang sekolah. Program yang paling mutakhir dikembangkan Kemendikbud melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) adalah Peningkatan Kompetensi Pembelajaran (PKP) untuk mendongkrak kompetensi siswa melalui pembinaan guru dalam merencanakan, melaksanakan, sampai dengan mengevaluasi pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking*

Skills/HOTS).

Program itu merupakan salah satu pendukung program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) yang lebih berfokus pada upaya memintarkan siswa melalui pembelajaran berorientasi ketrampilan berpikir tingkat tinggi. Dengan mempertimbangkan pendekatan kewilayahan, atau dikenal dengan istilah zonasi, maka program ini dilakukan dengan berbasis zonasi. Dalam hal ini pelaksanaan PKP memperhatikan keseimbangan dan keragaman mutu pendidikan di lingkungan terdekat, seperti status akreditasi sekolah, nilai kompetensi guru, capaian nilai rata-rata

UN/USBN sekolah, atau pertimbangan mutu lainnya.

Melalui program tersebut, pengelolaan Pusat Kegiatan Guru (PKG) TK, Kelompok Kerja Guru (KKG) SD, atau Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) SMP/SMA/SMK, dan Musyawarah Guru Bimbingan dan Konseling (MGBK), yang selama ini dilakukan melalui Gugus atau Rayon, dapat terintegrasi melalui zonasi pengembangan dan pemberdayaan guru.

Manfaat Program PKP Berbasis Zonasi, membiasakan siswa untuk berpikir tingkat tinggi sehingga dapat meningkatkan kompetensinya; Membiasakan guru untuk membuat pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga penilaiannya; Memberikan acuan kepada kepala sekolah dalam pelaksanaan supervisi akademik; dan Memberikan acuan kepada pengawas sekolah dalam pelaksanaan supervisi akademik dan manajerial.

Program PKP Berbasis Zonasi dikoordinasikan oleh Ditjen GTK melibatkan UPT, Dinas Pendidikan Provinsi/Kabupaten/Kota, masyarakat penyelenggara satuan pendidikan,

asosiasi profesi guru serta komunitas Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK). Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Seni dan Budaya Yogyakarta mendapat tugas melaksanakan PKP Guru Seni dan Budaya jenjang SMP.

Kepala PPPPTK Seni dan Budaya Dr. Sarjilah, M.Pd menyatakan, kegiatan PKP bagi guru seni budaya dapat membekali para guru dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah. "Dengan pemikiran bahwa guru merupakan kunci yang strategis dalam memajukan pendidikan, maka peningkatan kompetisi harus dilakukan secara terus menerus dan berkelanjutan," tandasnya.

Sebagai lembaga yang dipercaya menyelenggarakan PKP untuk guru seni budaya, lanjut Sarjilah, pihaknya berusaha melaksanakan dengan sebaik mungkin sehingga sasaran dan tujuan yang telah ditetapkan bisa benar-benar tercapai.

Terbagi menjadi 3 gelombang, kegiatan PKP Guru Inti yang diselenggarakan PPPPTK Seni dan Budaya diikuti oleh guru-guru terpilih yang direkomendasikan oleh Dinas Pendidikan setempat yang berlangsung selama 7



■ Para peserta Diklat PKP di PPPPTK BBL Medan foto bersama se usai kegiatan

FOTO: Janu Riyanto



Sumber : Seksi Data dan Informasi PPPPTK Seni dan Budaya

hari (60 JP).

Guru Inti yang telah mendapatkan pembekalan selanjutnya menjadi fasilitator dalam kegiatan PKP Berbasis Zonasi di wilayahnya masing-masing dengan peserta Guru Sasaran. Kegiatan ini dilaksanakan di pusat zona atau tempat lain yang telah ditetapkan. Pola pembelajaran yang dilakukan terdiri dari *in service learning* (In) dan *on the job learning* (On).

Pada kegiatan In, peserta dan fasilitator akan melakukan pertemuan tatap muka di pusat zona atau tempat lain yang telah ditetapkan. Selama kegiatan ini, partisipasi dan sikap peserta selama kegiatan berlangsung dinilai oleh fasilitator sebagai salah satu unsur

penilaian kegiatan peningkatan kompetensi pembelajaran berbasis zonasi. Hasil yang diharapkan selama kegiatan In disesuaikan dengan materi yang disampaikan, baik teori maupun praktik, serta tagihan yang harus dikerjakan oleh peserta.

Peserta On adalah guru yang telah mengikuti kegiatan In-1 dan In-2. Setiap kegiatan On dilakukan di sekolah masing-masing peserta selama lebih kurang 1 minggu atau setara dengan 10 JP (asumsi 2JP/hari). Hasil yang diharapkan selama kegiatan On disesuaikan dengan praktik yang harus dilakukan peserta, serta tagihan yang harus dikerjakan selama kegiatan. ■ Janu

PKP BERBASIS ZONASI

Peran dan Tantangan Guru Inti



■ Kegiatan PKP Berbasis Zonasi untuk Guru Sasaran di SMP Negeri 21 Tanjung Jabung Timur, Jambi

FOTO: DOK

PERAN Guru Inti sangat strategis dan penting dalam menyukseskan program Peningkatan Kompetensi Pembelajaran (PKP). Namun banyak tantangan dan hambatan yang dihadapi Guru Inti dalam menjalankan perannya sebagai fasilitator kegiatan PKP berbasis zonasi yang diikuti Guru Sasaran di wilayahnya masing-masing.

Salah satu Guru Inti di Kabupaten Tanjung Jabung Timur, Provinsi Jambi, Agus Susilo M.Pd mengaku mengalami kendala di bagian Pengenalan Kelas Pendampingan *on line* pada kegiatan *In-Service Learning (In)* 1 di SMP Negeri 21 Tanjung Jabung Timur. “Agak kesulitan di bagian *on line* karena listrik di tempat kami tidak stabil akibat tower listrik Sutet roboh,” bebernya.

Agus menjadi satu-satunya Guru Inti untuk Mata Pelajaran Seni Budaya jenjang

SMP di Kabupaten Tanjung Jabung Timur, mengampu 16 Guru Sasaran. “Dengan program PKP ini semoga bisa mendorong guru seni budaya lebih profesional dan dapat mentransfer ilmu kepada siswa dengan baik,” harap guru yang sehari-hari mengajar di SMP Negeri 21 Tanjung Jabung Timur ini.

Guru Inti dari Kabupaten Garut, Jawa Barat Eti Dewi Sartika M.Pd menyatakan, kegiatan PKP Berbasis Zonasi di wilayahnya cukup kondusif. “Guru Sasaran bersemangat mengikuti setiap materi. Kendalanya, para guru sasaran yang sudah usia lanjut kurang dalam memahami materi yang bersifat *on line* atau Daring. Untuk mengatasinya, peserta saling membantu, terutama Guru Sasaran yang masih muda membimbing yang sudah tua,” jelasnya.

Tentang program PKP sendiri, guru

SMP Negeri 2 Garut itu menilai sangat efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. “Dalam program ini, guru diberikan wawasan untuk lebih meningkatkan pengetahuan pembelajaran dalam rangka menyiapkan generasi yang punya kecakapan abad 21 sehingga dampaknya kualitas siswa akan meningkat,” ujarnya.

Ditambahkan Eti, seiring dengan perkembangan zaman, para guru akan lebih leluasa dalam meningkatkan kompetensi yang mereka miliki secara maksimal. Syaratnya, konsep pembelajaran seperti ini disosialisasikan dengan baik.

Sedangkan guru SMP Negeri 3 Jatibarang, Indramayu Lilis Septiana Fariyanti merasa tidak menemui banyak kesulitan dalam menjalankan perannya



Lilis Septiana Fariyanti

FOTO:DOK

sebagai Guru Inti dalam PKP berbasis zonasi di wilayahnya. “Hanya yang sedikit menjadi kendala karena di daerah kami, guru seni budaya yang *background*-nya benar-benar dari seni budaya masih sedikit. Jadi banyak guru seni budaya di sini yang tidak punya basic pendidikan seni budaya. Bahkan setiap tahun, banyak guru berganti-ganti Mapel yang diajarkannya, akibatnya implementasi K-13 juga harus dari awal lagi,” terangnya.

Lebih lanjut Lilis menilai, program PKP sangat efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Mengingat program ini membiasakan guru membuat perencanaan, pelaksanaan dan penilaian dalam Pembelajaran Berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Karena biasanya hanya dengan cara-cara yang lama.



■ Agus Susilo M.Pd (kiri) saat menjadi fasilitator PKP Berbasis Zonasi untuk Guru Sasaran di SMP Negeri 21 Tanjung Jabung Timur, Jambi

FOTO: DOK



Agus Wachidin S.Pd, M.Pd FOTO:DOK



Endah Puji Astuti S.Pd FOTO:DOK



Nurni S.Pd

FOTO:DOK

Guru Inti dari Klaten, Jawa Tengah, Endah Puji Astuti S.Pd mengaku belum sepenuhnya menguasai materi yang bersifat *on line* karena waktunya yang sangat terbatas saat mengikuti PKP Guru Inti Seni Budaya Jenjang SMP yang diselenggarakan PPPPTK Seni dan Budaya.

“Waktu kami mengikuti PKP sebagai Guru Inti, waktunya terbatas dan menurut kami belum mencukupi sehingga belum sepenuhnya menguasai, terutama materi *on line*. Kami saat itu belum sempat melakukan simulasi untuk Guru Sasaran karena terkendala waktu,” ungkap guru SMP Negeri 1 Kalikotes, Klaten ini.

Guru Inti dari Kendal, Jawa Tengah yang sehari-hari mengajar di SMP Negeri 2 Kaliwungu, Agus Wachidin S.Pd, M.Pd meniai PKP adalah kegiatan peningkatan kualitas pembelajaran dengan mengubah sistem yang selama ini masih dominan *teacher center* menjadi pembelajaran yang memang mengharuskan siswa untuk lebih kreatif, komunikatif, kritis dan bekerja sama dalam kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada HOTS.

“Untuk penerapan di Guru Sasaran, *Alhamdulillah* sampai saat ini belum ada

kendala berarti. Diharapkan pada kegiatan praktik di masing-masing sekolah, sudah bisa menerapkan hal-hal tersebut,” harapnya.

Sementara itu Guru Inti dari SMP Negeri 4 Delanggu, Klaten, Jawa

Tengah, Nurni S.Pd menjelaskan, untuk implementasi PKP Berbasis Zonasi Seni Budaya di wilayahnya secara keseluruhan baik dan lancar. Hanya saja masih perlu pendampingan dari pihak PPPPTK Seni dan Budaya untuk setidaknya sekali tatap muka guna menjelaskan rentetan prosedur kegiatan. Mengingat kenyataannya di lapangan berbeda dengan yang ada di program.

“Untuk materi pembelajaran, sudah sangat baik. Hanya terkendala pada beberapa orang yang belum mahir menggunakan laptop. Di lain pihak, kita meminta PPPPTK Seni dan Budaya menerjunkan widyaiswara atau tutor dengan disiplin ilmu yang sesuai dengan empat cabang seni. Sehingga materi seni dan budaya dapat diterapkan secara maksimal dalam program mencerdaskan siswa pada pendidikan seni dan budaya. Dan mohon kegiatan ini bisa berkelanjutan,” sambungnya. ■ **Janu**

PKP BAGI GURU SENI BUDAYA

Manfaat & Hambatannya

Ulasan **Sigit Purnomo, S.Pd. M.Pd**

GURU adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Guru profesional memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan prestasi peserta didik. Di sekolah guru merupakan aktor penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran karena guru merupakan motor penggerak prakarsa peserta didik dalam belajar. Melalui kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran sekaligus melaksanakannya maka akan ditentukan tercapai tidaknya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam kenyataannya masih banyak guru yang melaksanakan proses pembelajaran yang monoton sehingga kurang menggerakkan energi peserta didik untuk mengeksplorasi beragam pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang terkandung dalam materi pembelajaran.

Mata pelajaran Seni Budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, mata pelajaran ini syarat dengan muatan kreativitas yang apabila dihubungkan dengan pendidikan karakter memiliki keterkaitan yang sangat erat. Melalui "Pembelajaran yang Tepat" tentang seni budaya, maka nilai-nilai kreativitas, apresiasi, dan kepekaan estetis akan tertanam pada diri peserta didik. Namun sekali lagi syaratnya adalah jika terjadi proses pembelajaran yang tepat. Pertanyaannya adalah seperti apakah pembelajaran seni budaya yang tepat? Untuk menjawab pertanyaan ini tentu kita harus kembali pada apa yang akan dicapai dalam proses pembelajaran. Apa yang akan dicapai dalam pembelajaran berupa tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang tepat merupakan proses pembelajaran yang secara efektif mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Tentang tujuan pembelajaran seni budaya, sebagaimana yang dinyatakan oleh Ki Hajar Dewantara merupakan salah satu faktor penentu dalam membentuk kepribadian anak. Pendidikan seni di sekolah, dapat dijadikan dasar pendidikan dalam membentuk jiwa dan kepribadian, berakhlak mulia. (Hasbullah, 1999:4). Dari pendapat Ki Hajar Dewantara tersebut dapat dijelaskan bahwa pendidikan kesenian (saat ini disebut seni budaya)

bertujuan membentuk jiwa dan kepribadian siswa yang berakhlak mulia. Sedangkan Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Seni dan Budaya, telah lama mengembangkan rumusan tujuan pembelajaran seni budaya di sekolah yaitu untuk mengembangkan kreativitas, mengembangkan apresiasi, dan mengembangkan kepekaan estetis pada diri peserta didik.

Seni Budaya merupakan mata pelajaran yang tingkat keberhasilan pembelajarannya tidak bisa semata-mata dinilai secara kuantitatif dengan angka. Hampir serupa jika dianalogikan dengan pembelajaran olah raga, pada Mata Pelajaran Olah Raga sesungguhnya nilai keberhasilan bukan pada seberapa tinggi nilai raport atau nilai ujian yang dicapai oleh peserta didik namun keberhasilannya bisa dilihat pada derajat kesehatan yang dimiliki oleh peserta didik. Karena mata pelajaran olah raga tujuannya adalah untuk membentuk raga siswa yang sehat dan membangun jiwa yang sportif. Kembali pada keberhasilan pembelajaran Seni Budaya, maka tingkat keberhasilannya dapat dinilai dari seberapa jauh nilai-nilai kreativitas, apresiasi, dan kepekaan estetis tercermin pada perilaku dalam kepribadian peserta didik.

Kemampuan melaksanakan pembelajaran dengan tepat sangat penting dimiliki oleh setiap guru seni budaya, dihubungkan dengan implementasi kurikulum 2013 maka Mulyasa (2013:44) berpendapat, untuk mendukung implementasi Kurikulum 2013 ada beberapa hal yang perlu dimiliki guru, sebagai berikut : 1) Menguasai dan memahami kompetensi inti dalam hubungannya dengan kompetensi lulusan, 2) Menyukai apa yang diajarkannya dan menyenangkan mengajar sebagai suatu profesi, 3) Memahami peserta didik, pengalaman, kemampuan, dan prestasinya, 4) Menggunakan metode dan media yang bervariasi dalam mengajar dan membentuk kompetensi peserta didik, 5) Memodifikasi dan mengeliminasi bahan yang kurang penting bagi kehidupan peserta didik. 6. Mengikuti perkembangan pengetahuan mutakhir. 7. Menyiapkan proses pembelajaran, 8) Mendorong peserta didik untuk memperoleh hasil yang lebih baik, 9) Menghubungkan pengalaman yang lalu

dengan kompetensi dan karakter yang akan dibentuk.

Penulis berpendapat bahwa untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran yang tepat seorang guru harus memiliki syarat sebagai berikut : 1) Menguasai substansi materi yang akan diajarkan baik teori maupun praktik, 2) Mampu mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, 3) Mampu memilih dan mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran, 4) Mampu melakukan evaluasi secara komprehensif terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Agar guru mampu melaksanakan proses pembelajaran secara tepat maka diperlukan upaya peningkatan kemampuan guru dalam pelaksanaan tugasnya. Dengan adanya guru yang memiliki kemampuan melaksanakan pembelajaran secara tepat diharapkan tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai secara efektif.

Dalam rangka meningkatkan kompetensi guru, yang muaranya untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh, Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah membuat berbagai terobosan, salah satunya ialah dengan melatih guru-guru dengan berbagai program pelatihan yang bersifat masif, menyasar ke seluruh guru-guru di Indonesia. Pada tahun 2016 melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) pemerintah melaksanakan Program Guru Pembelajar, tahun 2017 sampai dengan 2018 Program Guru Pembelajar dikembangkan menjadi Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB).

Pada tahun 2019 melalui Ditjen GTK pula Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan meluncurkan Program Peningkatan Kompetensi Pembelajaran (PKP). Berbeda dengan program sebelumnya, jika Program Guru Pembelajar dan PKB lebih pada meningkatkan kompetensi guru secara substantif dan pedagogis, yang mana tingkat keberhasilannya diukur berdasarkan hasil postes guru setelah mengikuti pelatihan, maka PKP lebih pada meningkatkan hasil belajar siswa melalui peningkatan kompetensi pembelajaran pada diri guru. Jadi dalam PKP lebih menekankan pada peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dengan demikian ukuran keberhasilan program akan dilihat pada sejauh mana terjadi peningkatan hasil belajar siswa.

Dalam program PKP ini PPPPTK Seni dan Budaya mengambil peran untuk meningkatkan kompetensi guru Seni Budaya jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Pelaksanaan PKP didesain dengan memberdayakan komunitas/kelompok guru yang disesuaikan dengan zonasi masing-masing. Dengan memberdayakan komunitas guru dalam zonasi, pelatihan ini bisa lebih efisien karena

mampu menjangkau sasaran yang lebih banyak dan lebih memberi peran pada Dinas Pendidikan di daerah. Pelaksanaan pelatihan pada guru sasaran diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan setempat dengan menggunakan dana Bantuan Pemerintah yang diberikan oleh PPPPTK Seni dan Budaya.

Sebagai fasilitator adalah guru-guru terbaik yang telah dilatih oleh PPPPTK Seni dan Budaya yang disebut dengan istilah Guru Inti. Guru inti ini akan melatih teman-teman sesama guru seni budaya yang telah dikelompokkan dalam rombongan belajar yang setiap rombongannya terdiri antara 5 sampai 20 orang guru. Pelaksanaan pelatihan menggunakan pola *In Service Learning* (In) dan *On the Job Learning* (On). Pelaksanaan In dilakukan di Pusat Belajar yakni sekolah yang direkomendasikan Dinas Pendidikan sebagai tempat pertemuan secara tatap muka antara guru inti dengan guru sasaran. Sedangkan pelaksanaan On di sekolah masing-masing guru mengajar. Pola pelatihan adalah 5 kali kegiatan In dan 3 kali kegiatan On, dengan total Jam Pelatihan 82 JP. Pelatihan akan diakhiri dengan kegiatan tes akhir secara online di Tempat Uji Kompetensi yang telah ditunjuk oleh Dinas Pendidikan setempat.

Upaya peningkatan kompetensi pembelajaran secara komprehensif sesuai dengan perkembangan tuntutan jaman dan kemajuan di berbagai bidang kehidupan dilakukan dengan memberikan materi pelatihan yang semata-mata tidak hanya diarahkan pada peningkatan penguasaan materi substansi dan pedagogik namun dilengkapi dengan pemberian kompetensi secara teori dan praktik tentang Penguatan Pendidikan Karakter dan Kompetensi keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang selanjutnya peserta pelatihan dikondisikan mampu mengaplikasikan dua hal ini dalam praktek pembelajaran di kelas. Dalam kegiatan ini pengawas sekolah memiliki peran sebagai pendamping pada saat kegiatan In.

PPPPTK Seni dan Budaya pada tahap pertama memiliki tanggung jawab sasaran 1010 Guru Inti dan sebanyak 814 kelompok guru yang kurang lebih terdiri dari 16.000 guru seni budaya. Jumlah tersebut tersebar di 317 Kabupaten dari 33 Provinsi yang ada di Indonesia.

Pada pelaksanaannya PPPPTK Seni dan Budaya mampu merealisasikan pelatihan terhadap 982 guru inti dan memberikan bantuan pemerintah sebanyak 786 paket Banpem, dengan jumlah guru sasaran 12.602 orang. Adanya pengurangan jumlah ini dikarenakan adanya beberapa kendala di lapangan yaitu :

1. Dalam kenyataannya jumlah guru seni budaya tidak berbanding lurus dengan jumlah sekolah
2. Pada daerah-daerah tertentu, utamanya di luar Pulau Jawa jumlah guru seni budaya relatif sedikit sehingga tidak bisa dibentuk dalam satu rombongan belajar,

3. Sebaran guru seni budaya tidak merata sehingga jikapun jumlahnya cukup namun karena letak geografis yang sangat jauh membuat rombongan belajar tidak mungkin dibentuk.

Pada saat ini (awal Oktober 2019) di daerah-daerah sudah mulai melaksanakan PKP pada guru sasaran, Dinas-dinas Pendidikan yang mendapatkan dana Banpem dari PPPPTK Seni dan Budaya menunjukkan antusias yang tinggi dalam mensukseskan program ini. Diharapkan antusiasme ini mampu memberi hasil yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga berdampak pada keberhasilan belajar peserta didik.

Pemanfaatan Perkembangan Teknologi di bidang informasi pada program ini diwujudkan dalam bentuk rancang bangun Learning Management System (LMS) untuk memperlancar proses pembelajaran serta sistem pengendalian kegiatan berupa Sistem Informasi Manajemen (SIM) PKP yang dirancang dan dikembangkan oleh Ditjen GTK.

Layaknya sebagai sebuah program maka dalam proses implementasinya PKP perlu selalu dievaluasi guna memetakan kekurangan dan kelebihanannya agar program ini dapat semakin dikembangkan dan disempurnakan. Beberapa kendala yang dihadapi oleh PPPPTK Seni dan Budaya dalam menyelenggarakan PKP ini :

1. Adanya pengembangan program yang bersifat paralel dengan penyusunan perangkat pendukungnya (pedoman, juknis, dan juklak) membuat persiapan sering mengalami perubahan. Contoh tentang jumlah atau nilai Banpem yang semula Rp. 23.000.000,00 (duapuluh tiga juta rupiah) untuk satu rombongan (asumsi berjumlah 20 orang) berubah menjadi Rp. 30.000.000,00 (tigapuluh juta rupiah) sehingga PPPPTK Seni dan Budaya harus mengulang penandatanganan Perjanjian Kerjasama (PKS) dengan Dinas-dinas Pendidikan yang telah menandatangani PKS pada Rapat Koordinasi yang telah diselenggarakan oleh PPPPTK Seni dan Budaya
2. Pengembangan SIM PKP dilakukan seiring dengan pelaksanaan PKP itu sendiri dan sering mengalami perubahan sehingga menimbulkan berbagai permasalahan di lapangan saat pelaksanaan pelatihan guru sasaran sedang berlangsung
3. Karena terbatasnya anggaran maka untuk guru-guru di daerah terpencil tidak dapat mengikuti PKP karena dukungan biaya transportasi yang ditentukan tidak memungkinkan untuk menunjang biaya perjalanan peserta.

Terlepas dari hambatan yang ada, program ini perlu untuk tetap dikembangkan dengan melakukan penyempurnaan-penyempurnaan pada aspek yang masih kurang, baik menyangkut sisi substansi maupun teknis. Ada baiknya apabila

sebelum program dijalankan semua perangkat pendukung seperti Pedoman, Juknis, Juklak, SIM, LMS, dan Bahan Ajar telah siap lebih dahulu, sehingga ibarat orang berjalan, maka jalan yang akan dilalui dan peta petunjuk jalan telah dipersiapkan sebelumnya karena akan kesulitan apabila kita berjalan sambil membuat peta dan mempersiapkan jalan itu sendiri.

PPPPTK Seni dan Budaya memiliki harapan besar agar persiapan Program PKP selanjutnya dapat dijalankan lebih baik, hal ini menyangkut rencana pemberian anggaran tambahan dari Ditjen GTK dari Bendahara Umum Negara kepada PPPPTK Seni dan Budaya. Dana tersebut wajib diimplementasikan untuk pelaksanaan PKP bagi Guru Seni Budaya dengan sasaran : 1) Untuk pelatihan guru inti 302 orang, dan 2) Paket Banpem 302 kelompok guru, yang jika diasumsikan satu rombongan terdiri 10 guru maka jumlah guru sasaran adalah 3020 guru seni budaya. Mengingat sudah mendekati akhir tahun maka diperlukan sinergi yang tinggi antar semua pihak yang ada di PPPPTK Seni dan Budaya, Dinas Pendidikan, dan Ditjen GTK demi suksesnya pelaksanaan PKP bagi Guru Seni Budaya dengan dana tambahan tersebut. ■



Sigit Purnomo, S.Pd, M. Pd
Kepala Bidang Program dan Informasi
PPPPTK Seni dan Budaya

JEMBER FASHION CARNAVAL 2019

Hadirkan Keagungan Suku Bangsa di Dunia



Foto-foto: Surya Adi Lesmana

GELARAN mode *Jember Fashion Carnaval* (JFC) 2019 yang menginjak tahun ke-18 berlangsung meriah pada Agustus lalu. Perhelatan digelar di halaman Kantor Pemerintah Kabupaten Jember Jawa Timur. Kali ini JFC tanpa kehadiran pendirinya, desainer Dynand Fariz. Dynand meninggal dunia pada April 2019 lalu.

Pembukaan yang dihadiri Bupati Jember Faida dan desainer Anne Avantie, tetap semarak walau tanpa kehadiran Dynand. Karnaval pun disambut gempita masyarakat dan wisatawan. "Dynand telah berpulang, namun bukan berarti JFC akan berakhir karena kami semua sepakat untuk terus melanjutkan

warisan Dynand Fariz yang sudah diakui dunia, bahkan komunikasi sudah dilakukan dengan Provinsi Jatim hingga Bapak Presiden untuk terus menjaga JFC," kata Faida saat pembukaan JFC.

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Matematika menjadi satu-satunya wakil DIY dalam gelaran itu, didukung PPPPTK Seni dan Budaya. Kehadiran rombongan PPPPTK Seni dan Budaya yang dipimpin Kepala Bagian Umum Drs. Joko Sarosa, M.Or dalam JFC itu sekaligus untuk menjajaki keikutsertaan tahun depan.

Karnaval bertaraf internasional itu mengangkat

tema Tribal Grandeur yang berarti keagungan suku-suku bangsa di dunia. Delapan defile suku bangsa pada karnaval ini yaitu Suku Bangsa Aztec (Meksiko), Mongol (Mongolia), Zulu (Afrika Selatan), Viking (Norwegia), Karen (Thailand), Polynesia dan Indonesia diwakili oleh Suku Minahasa (Sulawesi Utara) dan Hudoq (Kalimantan Timur).

Menteri Pariwisata Arief Yahya mengatakan penyelenggaraan JFC semakin memperkuat posisi Jember sebagai kota karnaval terbaik di Indonesia. Karnaval yang mendapat penghargaan internasional tersebut menjadi magnet untuk meningkatkan kunjungan wisatawan ke Kabupaten Jember yang tahun lalu dikunjungi sekitar 1,1 juta wisatawan.

"JFC 2019 masuk dalam top-10 dalam 100 *Calender of Event (CoE) Wonder Indonesia* yang digelar di seluruh Tanah Air. JFC tetap menjadi salah satu andalan dalam upaya mencapai target kunjungan 20 juta wisman dan 270 juta pergerakan wisnus," ujar Arief.

Event JFC menjadi salah satu atraksi unggulan Kabupaten Jember yang terus berusaha meningkatkan 3A (Atraksi, Amenitas, dan Aksesibilitas) sebagai unsur terpenting dalam mengembangkan pariwisata. Dia juga mengingatkan penyelenggaraan JFC tak lepas dari keseimbangan antara nilai budaya atau atraksi (*cultural*





value) dengan nilai komersial (*commercial value*) untuk menjaga kelangsungan (*sustainable*).

Kemegahan dan keanggunan JFC merupakan event berstandar dunia dan carnival terbaik pertama di Asia hingga ketiga di dunia. JFC berhasil menempatkan diri sebagai karnaval ketiga di dunia setelah NottingHill, Amerika Serikat dan Reunion, Prancis dalam Carnival International de Victoria yang digelar di ibukota Seychelles Afrika. Level JFC dilihat dari keberhasilannya menyabet 13 kemenangan sebagai *best national costume* di berbagai ajang. Seperti *Miss Universe*, *Miss World*, *Miss Supranational*, *Miss International*, dan lain

sebagainya.

Prestasi-prestasi tersebut tentunya sangat mengharumkan nama Indonesia. Hal ini tentu membawa misi mempromosikan Indonesia dan Jember khususnya di kancah internasional. Tapi bila ingin menonton JFC yang sesungguhnya, hanya ada di Jember.

Selain itu, JFC 2019 ini juga merupakan JFC pertama yang diikuti oleh Anne Avantie, perancang yang akrab disapa Bunda Anne itu memberikan suntikan semangat baru untuk JFC sepeninggal Dynand. Anne pun mengaku keikutsertaannya di JFC kali ini merupakan janjinya untuk Dynand yang belum



sempat ditepati sebelumnya. "Saya datang untuk sahabat saya almarhum Dynand Fariz dan memenuhi undangannya, selama beliau masih hidup belum bisa saya penuhi," ungkap Anne.

Di *Jember Fashion Carnival*, Anne membawa 25 karya busana yang dirancangnya dalam waktu singkat. Karya dengan tema *Selalu di Hati* itu didedikasikan khusus untuk Dynand. "Saya membawa 25 karya busana yang akan ditampilkan dalam JFC dan semuanya dilakukan secara mendadak, dan kehadiran saya di JFC tidak bisa menggantikan sosok Dynand Fariz, namun oase untuk menjadi ketenangan dan menyejukkan semuanya," tutur Anne.

JFC 2019 diselenggarakan dengan sejumlah rangkaian acara. Setelah pembukaan, dirangkai *Pets Carnival* kemudian *Kids dan Artwear Carnival* lalu *Wonderful Archipelago Carnival Indonesia* (WACI) dan puncaknya yaitu *Grand Carnival*. Defile suku bangsa di dunia menjadi yang paling ditunggu masyarakat dan wisatawan karena pesertanya catwalk sepanjang 3,6 kilometer di pusat kota Jember. ■ **Surya Adi Lesmana**



Foto-foto: Surya Adi Lesmana



PROGRAM DARMASISWA 2019

Satu Tahun Belajar Batik dan Karawitan

SEBANYAK 10 peserta Program Darmasiswa dari berbagai negara belajar batik dan karawitan di Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Seni dan Budaya selama satu tahun. Sebelumnya mereka telah diberikan pembekalan di Jakarta.

Peserta Darmasiswa tersebut terdiri dari Petra Kovacec dari Slovenia, Laura Redon Montero Rios (Spanyol), Agata Strychalska dan Anna Jakubowska (Polandia), Johanka Troupova (Republik Ceko), Prophecy Allen (Inggris) serta Greta Vitkauskaitė (Lithuania) yang bakal mendalami batik. Tiga lainnya, yakni Andrew Onimnga (Papuanugini), Elise Pelzig (Inggris) dan William James Lone (Amerika Serikat) memilih belajar karawitan.

Program Darmasiswa diselenggarakan Biro Perencanaan Kerjasama Luar Negeri Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), bekerjasama dengan PPPPTK Seni dan Budaya. Sebelum memulai aktifitas kegiatan Belajar Mengajar seluruh peserta program darmasiswa pada 29-31 Agustus 2019 lalu, terlebih dahulu diberikan pembekalan yang berlangsung di Jakarta.

Pembekalan itu dibuka secara resmi oleh Sekretaris Jenderal Kemendikbud Didik Suhardi, Ph.D yang berharap dengan kegiatan ini peserta mampu mempergunakan seluruh waktu yang telah diberikan untuk menggali ilmu, memperbanyak teman, mampu membuka diri dan menikmati masa-masa selama berada di Indonesia. Meski waktunya cukup mepet, yakni hanya setahun.

Kegiatan yang diikuti 579 peserta berasal dari 104 negara sahabat itu, dihadiri pula Kepala Biro Program Kerjasama Luar Negeri (PKLN) Kemendikbud, Ir Suharti, MA. Ph.D, Pada kesempatan ini Suharti menjelaskan, Program Darmasiswa Republik Indonesia merupakan pemberian beasiswa non-gelar selama satu tahun oleh Pemerintah RI kepada mahasiswa asing dari negara-negara mitra atau sahabat untuk belajar bahasa Indonesia, seni dan budaya Indonesia pada

perguruan tinggi negeri, swasta atau lembaga pelatihan di Indonesia.

Pemerintah Republik Indonesia melalui melalui Biro PKLN Kemendikbud merancang program Darmasiswa RI secara regular dimulai sejak tahun 1974. Hal ini merupakan wujud langkah awal untuk lebih mempromosikan potensi seni dan budaya Indonesia ke berbagai Negara. Namun pada awalnya program ini hanya mengundang peserta dari kawasan ASEAN, dimana jumlah yang diundang tidak terlalu banyak dan telah diikuti sebanyak 8.514 peserta yang berasal dari 126 negara sahabat. Namun mengingat program ini merupakan salah satu sarana untuk ajang diplomasi budaya, maka cakupan negara yang diundang terus ditingkatkan.

Setelah mengikuti serangkaian acara yang diselenggarakan di Jakarta, 10 peserta dari 8 negara dibawa ke Yogyakarta dan diterima secara resmi oleh Kepala Bagian Umum PPPPTK Seni dan Budaya Drs. Joko Sarosa, M.Or. pada 2 September 2019 bertempat di Ruang Sidang Baru dan dilanjutkan dengan sesi pengenalan. Kegiatan ini berlangsung dari tanggal 2



Peserta Darmasiswa belajar membuat batik di Studio Tekstil PPPPTK Seni dan Budaya



■ Peserta Darmasiswa Elise Pelzig asal Inggris belajar menabuh kendang

September 2019 dan berakhir pada tanggal 6 Agustus 2020.

Mereka dibimbing narasumber/fasilitator dan peserta akan dibekali dengan berbagai macam program atau materi di antaranya adalah pemahaman Lintas Budaya (*Cross Cultural Understanding*) dimana akan memberikan pemahaman tentang budaya Indonesia dan budaya Jawa, perbedaan dan relativisme budaya.

Sebelum peserta melakukan praktik di masing-masing studio sesuai dengan bidang keahlian yang diambil, terlebih dahulu dibekali tentang materi di antaranya penjelasan tentang Program Darmasiswa, Wawasan Seni dan Budaya Indonesia juga Pemahaman Lintas Budaya, yang diampu oleh Widyaiswara PPPPTK Seni dan Budaya di antaranya Dr. Dra. Rin Surtantini, M.Hum.

Rin Surtantini mengatakan materi *Cross-Cultural Understanding* yang diberikan merupakan salah satu materi awal bagi peserta darmasiswa, melalui materi ini peserta diajak untuk membangun kesadaran bahwa perbedaan antarbangsa merupakan kekayaan yang harus dikelola bersama dengan semua pihak, sehingga dengan perbedaan yang ada diharapkan bisa lebih saling mengenal, saling

memahami, saling menerima dan saling menghargai satu sama lain.

Kegiatan yang berlangsung di ruang Nakula berjalan baik dan peserta sangat antusias mengikuti materi-materi yang diberikan oleh narasumber. Hal ini diutarakan Dra. Irene Nusanti, M.A. selaku pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menurutnya bahasa Indonesia yang diajarkan kepada peserta adalah teori dan praktik yang bertujuan untuk memperkenalkan Indonesia kepada peserta, baik dari sisi makanan, sopan santun hingga memperkenalkan bagaimana tata cara dalam berbelanja ke pasar tradisional dan bisa berinteraksi dengan masyarakat Indonesia.

Tak jarang Irene pun membawa beberapa makanan khas Indonesia seperti kripik tempe dan kripik singkong dimana hal tersebut

dilakukan sebagai bentuk pengenalan Indonesia. Irene menambahkan, materi bahasa Indonesia yang diberikan adalah secara formal dan juga bahasa komunikatif.

Program Darmasiswa bagi mahasiswa asing bidang seni dan budaya tahun 2019/2020 yang diselenggarakan di PPPPTK Seni dan Budaya dilatarbelakangi oleh keanekaragaman dan potensi seni budaya Indonesia yang perlu untuk dikenalkan oleh masyarakat internasional. Tujuannya sebagai sarana untuk mempererat kerjasama dan pemahaman budaya serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris bagi pengajar dan staf, sehingga akan berdampak kepada dikenalnya Indonesia di mata dunia Internasional. ■ Herlin



■ Peserta Darmasiswa Andrew Omninga (Papuanugini) belajar menabuh bonang

FOTO-FOTO: Maulana Abdillah Rifky

MEMIKAT WARGA JERMAN DENGAN BATIK

Diplomasi Seni dan Budaya Indonesia Tanpa Batas

INDONESIA kembali memikat warga Jerman. Sabtu (14/9/2019), sedikitnya 300 pengunjung memenuhi pusat kebudayaan Indonesia yang terletak di bagian selatan Berlin ini. Mereka sangat antusias menyaksikan berbagai kesenian tradisional Indonesia. Acara yang bertajuk *Open House Rumah Budaya Indonesia (RBI)* Berlin merupakan kegiatan rutin yang dilaksanakan setiap 2 tahun sekali oleh Atase Pendidikan dan Kebudayaan (Atdikbud) Kedutaan Besar Republik Indonesia (KBRI) di Berlin. Kegiatan ini diisi dengan pengenalan budaya Indonesia ke masyarakat Jerman, di antaranya pertunjukan tari, gamelan, pameran foto, kerajinan, makanan dan Presentasi Batik.

Presentasi Batik adalah salah satu kegiatan untuk sosialisasi serta edukasi seni dan budaya Indonesia khususnya batik.

Presentasi batik merupakan program kegiatan yang dirancang oleh peserta magang didukung oleh Atdikbud KBRI di Berlin dalam rangka pelaksanaan Program Magang Luar Negeri yang dilaksanakan oleh Biro SDM bekerjasama dengan Biro Perencanaan dan Kerjasama Luar Negeri (PKLN). Program ini menempatkan SDM terpilih dari seluruh Indonesia untuk mendukung program KBRI di seluruh dunia melalui Atdikbud dalam rangka diplomasi budaya Indonesia.

Suharjito, Pengembang Teknologi Pembelajaran (PTP) Pusat Pengembangan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga kependidikan (PPPPTK) Seni dan Budaya adalah salah satu peserta Magang Luar Negeri yang dikirimkan ke Jerman. Suharjito melakukan Presentasi Batik dimulai pada pukul 10.00 s.d 16.00 waktu Berlin. Pada



■ Duta Besar Republik Indonesia Untuk Jerman Arif Havas Oegroseno Sedang Membatik



■ Beberapa anak sedang berkreasi dengan batik.

kesempatan ini Duta Besar RI untuk Jerman Arif Havas Oegroseno beserta Ibu Sartika berkesempatan untuk mencoba membatik. Ibu Sartika mencoba membatik untuk mengobati rasa penasaran beliau, goresan demi goresan ia torehkan hingga selesai. Tidak ketinggalan Havas juga menginginkan untuk mencoba merasakan bagaimana membatik.

Rasa penasaran warga Jerman tentang batik juga terobati disini, mereka bisa mencoba merasakan bagaimana membatik tulis. Bukan hanya orang dewasa yang penasaran dengan batik, anak-anak juga

tergugah daya ciptanya untuk mencoba membuat karya dengan teknik batik.

Presentasi Batik adalah salah satu program yang saya rancang dalam rangka pelaksanaan Magang Luar Negeri kali ini. Beberapa Program yang dilaksanakan untuk diplomasi budaya kali ini diantaranya:

Batik Goes To School

Program ini ditujukan untuk sekolah international yang ada di Jerman. Ini bertujuan memperkenalkan batik sejak usia dini.

Kegiatan ini dimulai

dengan melakukan penawaran ke beberapa Sekolah yang ada di Jerman untuk menyediakan tempat dan waktu untuk



■ Siswa-Siswi Kelas 5 BBIS Sedang Konsentrasi Membatik.



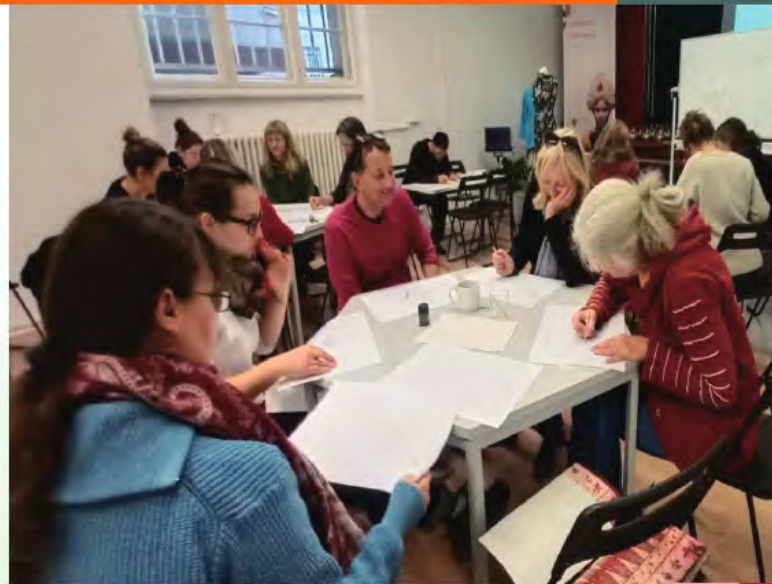
■ Salah Satu Peserta Dengan Karya Terunik

kegiatan sosialisasi dan edukasi tentang batik ke Sekolah. Dua Sekolah yang bekerjasama dengan KBRI adalah 1) *Berlin Brandenburg International School* (BBIS), pelaksanaannya 6 September 2019, 2) *Charlotte-Pfeffer Schule*, dilaksanakan pada 2 Oktober 2019.

BBIS adalah sekolah internasional yang menanamkan kebebasan berekspresi dalam berkesenian. Mengutip pernyataan salah satu guru seni BBIS program ini dirasa sangat cocok untuk mencoba menanamkan kebebasan anak dalam berkarya seni.

Sebanyak 50 siswa yang turut berpartisipasi dalam kelas *Batik Goes To School*. Mereka adalah siswa kelas 5. Peserta ini belajar bagaimana membuat desain motif batik, membatik dan mewarnai batiknya sendiri. Ketika semua tahapan terlewati para siswa terlihat senang dengan pengalaman mereka hari ini. Seperti kesan yang diutarakan Alexander *"I like it because it's very nice and very useful for my life."*

Dia sangat puas dengan hasil karyanya. Selain itu, dia juga sangat senang karena meski dia belum pernah pergi ke Indonesia namun dia sudah dapat merasakan pengalaman yang sangat berharga untuk membuat batik yang sejak 2 Oktober 2009 ditetapkan oleh UNESCO sebagai Warisan



■ Peserta menggambar motif sendiri

Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Nonbendawi.

Ungkapan senada dilontarkan oleh Nathan Schrom. Pria asal Amerika Serikat yang sudah tinggal di Jerman cukup lama ini menyebutkan bahwa kegiatan seni membatik ini sesuatu yang spesial bagi para siswa. Sedangkan *Charlotte-Pfeffer Schule* adalah salah satu Sekolah Luar Biasa yang ada di Berlin. Guru dan siswa sekolah tersebut untuk pertama kalinya mendapat pengetahuan tentang batik, mereka sangat



■ Peserta membatik sendiri

siswinya dapat berkarya seni batik mengingat keterbatasan fisik yang mereka miliki.



■ Hasil karya peserta Kelas 1

Batik Sebagai Warisan Budaya Indonesia

Program ini diselenggarakan khusus dalam memperingati hari batik yang jatuh pada 2 Oktober. Program ini berbentuk Workshop mengenal teknik Shibotik (Shibori dan Batik), teknik ini menggabungkan dua teknik pewarnaan kain yaitu teknik Shibori atau Jumputan dengan teknik batik dalam satu karya. Targetnya adalah untuk mengenalkan batik sebagai warisan budaya asli Indonesia yang telah diakui oleh Unesco sejak 2 Oktober 2009. Kegiatan ini dilaksanakan tanggal 5 dan 6 Oktober 2019. Ada 4 kelas yang terdiri dari terdiri dari kela para Ibu Duta Besar dari seluruh dunia dan pejabat yang ada di Jerman, kelas Diaspora atau orang Indonesia yang bekerja di Jerman, kelas WNA yang ada di Jerman, dan kelas mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di Jerman.

Pembelajaran kali ini dilaksanakan dengan mengintegrasikan antara seni dan teknologi dengan memanfaatkan pembelajaran *on line* dengan Kahoot. Peserta menggunakan perangkat pintar mereka dalam menjawab dan mengikuti kuis pembelajaran *on line* yang telah saya siapkan sebelumnya. Tentu saja peserta dengan nilai tertinggi menjadi pemenang dan berhak mendapatkan hadiah.

■ **Suharjito**



■ Peserta Sedang Bermain Game Pembelajaran Kahoot

FOTO-FOTO: SUHARJITO

TRADISI GAREBEG BESAR IDUL ADHA 1440 H

Gunungan Langsung Ludes Jadi Rayahan Warga



■ Gunungan yang diusung para abdi dalem dalam Hajad Dalem Garebeg Besar

Foto: Surya Adi Lesmana

HAJAD Dalem Garebeg Besar sebagai tradisi Idul Adha 1440 H Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat digelar setiap tahun. Saat Hari Idul Adha 1440 H pada Agustus lalu, Kraton Ngayogyakarta kembali menggelar acara rutin tersebut dengan mengeluarkan gunungan. Hajad Dalem Garebeg Besar berlangsung Senin Wage 10 Besar 1952 Be/12 Agustus 2019.

Tahun ini ada 7 gunungan yang dibagikan di tiga tempat berbeda. Lima gunungan yakni Gunungan Kakung, Gunungan Estri, Gunungan Darat, dan Gunungan Pawuhan dibagikan di halaman Kagungan Dalem Masjid Gedhe Kauman, Gunungan Gepak dibagikan di

Pendhopo Kawedanan Pengulon di utara Masjid Gedhe. Dua Gunungan Kakung lainnya masing-masing dibagikan di Puro Pakualaman dan Kepatihan. Gunungan ini berisi hasil bumi. Setelah didoakan, gunungan lantas diperebutkan masyarakat. Sebelum diperebutkan masyarakat, prosesi gunungan dimulai dari dalam kraton dan dikawal oleh prajurit kraton menuju ke tempat yang sudah ditentukan.

Sepuluh bregada prajurit Keraton Yogyakarta yang mengawal yakni Bregada Wirabraja, Dhaeng, Patangpuluh, Jagakarya, Prawirotama, Nyutra, Ketanggung, Mantrijero, Surakarsa dan Bugis. Bregada Surakarsa

mengawal lima gunung hingga tiba di Masjid Gedhe, sedangkan Bregada Bugis mengawal Gunung Kakung hingga tiba di Kapatihan. Delapan bregada lainnya membentuk pagar betis dari sisi utara ke selatan pada bagian tengah Alun-Alun Utara. Bregada Pakualaman yakni Dragunder dan Plangkir mengawal Gunung Kakung yang dibawa ke Puro Pakualaman. Pengiringnya yaitu pasukan gajah dari Gembira Loka Zoo.

Penghageng Tepas Tandha Yekti Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat Gusti Kanjeng Ratu (GKR) Hayu acara ini seperti halnya Hajad Dalem lain di Keraton Yogyakarta, mengacu pada perhitungan Kalender Jawa Sultan Agung. Hayu menjelaskan kata Garebeg berarti diiringi atau diantar banyak orang. Ini merujuk pada gunung yang diiringi para prajurit dan abdi dalem dalam perjalanannya dari keraton menuju Masjid Gedhe Kauman.

"Garebeg atau yang umumnya disebut 'Grebeg' berasal dari kata 'gumrebeg', mengacu kepada deru angin atau keramaian yang ditimbulkan pada saat berlangsungnya upacara tersebut," katanya. Hajad Dalem Garebeg Kraton Ngayogyakarta digelar tiga kali dalam setahun yakni Garebeg Mulud, Garebeg Sawal dan Garebeg Besar. Garebeg Mulud digelar pada tanggal 12 Rabiul Awal (Mulud) untuk memperingati kelahiran Nabi Muhammad SAW.

"Garebeg Sawal digelar pada tanggal 1 Syawal untuk menandai berakhirnya bulan puasa, dan Garebeg Besar dilaksanakan pada tanggal 10 Zulhijah (Besar) untuk memperingati Hari Raya Idul Adha," katanya.

Sebelum pelaksanaan Garebeg Besar, terlebih dahulu digelar Hajad Dalem Numplak Wajik dan Gladhi Resik Prajurit. Numplak Wajik diselenggarakan pada tiga hari sebelum Garebeg Besar yakni di area Pelataran Kemagangan Kraton Yogyakarta. "Inti dari prosesi ini adalah menumpahkan wajik di badan bakal calon gunung putri. Saat prosesi berlangsung, diiringi dengan irama gejog lesung dari Abdi Dalem Keparak.

Seperti tahun-tahun sebelumnya, masyarakat tumpah ruah menyambut gunung yang dibawa para abdi dalem. Setelah didoakan, mereka langsung berebut isi gunung. Hanya dalam sekejap, gunung langsung ludes tanpa sisa. Ada pula turis mancanegara yang turut berusaha mendapatkan hasil bumi yang terdapat pada gunung. Sebagian warga berkeyakinan, hasil bumi yang mereka perebutkan tersebut bisa membawa keberkahan. Karena itu pula mereka rela berdesak-desakan bahkan hingga berebutan demi mendapatkan isi gunung.

■ Surya Adi Lesmana



Menyiapkan gunung dari sayuran dan buah-buahan

Foto: Surya Adi Lesmana

**Dr. Dra. SARJILAH, M.Pd**

Wanita Pertama Pimpin PPPPTK Seni dan Budaya

■ Dr. Dra. Sarjilah, M.Pd

FOTO: Maulana Abdillah Rifky

Dr. Dra. SARJILAH, M.Pd menjadi wanita pertama yang menjabat kepala Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Seni dan Budaya Yogyakarta. Tantangan dan tanggung jawab besar pun disandang ibu dari empat anak ini untuk memimpin kantor yang punya tugas dan fungsi utama membina, mengembangkan, meningkatkan SMK khusus di bidang seni dan kriya tersebut.

"Saya akan mengemban amanah ini dengan sebaik mungkin dan penuh tanggung jawab. Tentu dukungan dan kerja sama dari semua warga di PPPPTK Seni dan Budaya ini sangat saya butuhkan untuk bersama-sama membangkitkan dan memajukan lembaga ini. Tanpa suport dari semuanya, saya tidak berarti apa-apa," tandas Sarjilah.

Sarjilah telah dilantik menjadi kepala PPPPTK Seni dan Budaya oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Prof. Dr. H. Muhadjir Effendi, MAP di Plaza Insan Berprestasi Kemendikbud Jakarta pada 6 September lalu, sekaligus serah terima

jabatan dari Plt Kepala PPPPTK Seni dan Budaya Dr. Daswatia Astuty, M.Pd.

Sarjilah tercatat sebagai kepala PPPPTK Seni dan Budaya yang ke-8. Tujuh kepala sebelumnya, semuanya laki-laki. Istri dari Edi Marsana yang sehari-hari mengajar di SMK Negeri 1 Depok Sleman ini langsung berkeliling ke unit-unit dan studio-studio saat pertama kali masuk kantor di PPPPTK Seni dan Budaya untuk kula nuwun, sekaligus mengenal lingkungan kantor dan karyawan-karyawannya.

Sebelum diangkat menjadi kepala PPPPTK Seni dan Budaya, wanita yang akrab disapa Bunda Jilly ini, pernah menjabat kepala Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP) DIY. Dunia pendidikan seakan sudah menjadi bagian dari hidupnya sejak masih menjadi widyaiswara selama 12 tahun. Dan kini wanita kelahiran 13 April 1965 ini, fokus pada pendidikan seni dan budaya.

Seni dan budaya sebenarnya bukan hal asing lagi bagi Sarjilah. Darah seni mengalir dari ayahandanya, almarhum Margawidada.

Semasa hidupnya, sang ayah adalah seorang yang aktif membantu keluarga karawitan TVRI Yogyakarta. Sarjilah juga dilahirkan di lingkungan yang punya akar budaya kuat, yakni di daerah Purwokinanti yang berdekatan dengan Pura Kadipaten Pakualaman.

Seni yang ditekuninya salah satunya seni tari. Sejak duduk di bangku Sekolah Dasar (SD), Sarjilah kecil sudah mengikuti kursus tari bersama-sama teman di rumah, dilanjutkan mengikuti ekstra tari saat di SMP dan SMA. Ketrampilannya ini lebih sebagai hobby, sehingga jarang tampil di panggung. Selain itu, baca puisi dan geguritan merupakan aktivitas yang disenangi.

Disamping mengabdikan di dunia pendidikan, wanita yang tinggal di Tirtomartani, Kalasan, Sleman, ini juga aktif di organisasi keagamaan, yakni Muhammadiyah. Selain menjadi anggota Majelis Pembinaan Kader di PP Aisyiyah, ia juga menjabat wakil bendahara Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah (Dikdasmen) Pimpinan Wilayah Muhammadiyah (PWM) DIY.

Sarjilah mulai menjadi PNS di Balai Pelatihan Guru (BPG) Sleman, Yogyakarta pada 1993 dengan jabatan pembantu pimpinan hingga BPG berubah nama menjadi



Mendikbud Prof. Dr. Muhadjir Effendy, MAP melantik Dr. Dra. Sarjilah, M.Pd sebagai kepala PPPPTK Seni dan Budaya

FOTO: Dok Kemendikbud

Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP) DIY pada 20014. Sejak 2006, Sarjilah menjadi widyaiswara hingga menjadi kepala LPMP, sebelum menjabat kepala PPPPTK Seni dan Budaya.

Selama menjadi widyaiswara maupun kepala LPMP, Sarjilah juga menduduki sejumlah jabatan lainnya, yakni Asesor Badan Akreditasi Nasional Sekolah dan Madrasah (BAN SM) DIY, Asesor Seleksi Akademis Calon Kepala Sekolah, Dosen Tamu UMY dan UAD (hingga sekarang), Tutor Unit Program Belajar Jarak Jauh (UPBJJ), ketua Pengelola Jurnal Pendidikan LPMP DIY dan Ketua Unit Psikologi LPMP DIY. ■ Janu

BIODATA

Nama	: Dr. Dra. Sarjilah, M.Pd
Tempat, Tgl. Lahir	: Yogyakarta, 13 April 1965
Alamat	: Jetis, RT. 003 RW. 035 Tirtomartani, Kalasan, Sleman
Pendidikan Terakhir	: S3
Nama suami	: Edi Marsana, M.Pd
Nama Anak	: 1. Muhammad Irfan Hidayat, S.E 2. Afifah Nurul Sa'adah 3. Muhammad Faris Al Hakim 4. Muhammad Aflahul Fahmi

Riwayat Pendidikan:

1. TK Purwokinanti, Pakualaman
2. SDN Tegalpanggung, Yogyakarta
3. SMPN 5 Yogyakarta
4. SMAN 8 Yogyakarta
5. S1: IKIP Yogyakarta (Prodi BK)
6. S2: UNY (Prodi PLS)
7. S3: UNY (Prodi PEP)



FOTO: Dok

Dr. Dra. Sarjilah, M.Pd. bersama suami dan putra putrinya

Pentingnya Pendidikan Seni Budaya untuk Membangun Generasi Berkualitas

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



Sumber gambar: <http://dp3akb.jabarprov.go.id/stop-pornografi-narkolema-narkotika-lewat-mata/>

PENGUATAN pendidikan karakter telah menjadi isu nasional yang urgen untuk dilakukan. Fenomena degradasi etika, moral, dan budi pekerti yang menggerogoti bangsa ini tergolong dalam kategori yang memprihatinkan dan mengkhawatirkan. Konsekuensi dari turunnya aspek-aspek tersebut maka diperlukan upaya penguatan pendidikan karakter bagi generasi penerus bangsa. Penguatan pendidikan karakter bisa ditempuh melalui banyak jalur, di antaranya pendidikan seni budaya yang melibatkan olah hati, olah rasa, dan olah pikir.

Secara sederhana, pendidikan karakter dapat dimaknai pendidikan tentang kemanusiaan atau pendidikan moral. Bagaimana upaya membentuk karakter anak melalui pendidikan seni dan budaya? Dalam konteks satuan pendidikan, guru perlu mendesain kegiatan pembelajaran yang dapat mengasah kreativitas dalam berkesenian sekaligus unggul dalam karakter. Upaya lainnya adalah mengikutsertakan anak dalam lomba seni. Mengikutsertakan anak

dalam lomba, misalnya lomba cipta lagu, cipta puisi, atau desain motif batik merupakan media untuk lebih mengenal dan mencintai budaya negeri. Melalui lomba ini diharapkan anak akan semakin termotivasi untuk semakin mencintai dan mengapresiasi seni dan budaya Nusantara.

Di satu sisi, berbagai upaya dilakukan untuk menguatkan karakter generasi penerus. Di sisi lain, indikator-indikator penurunan etika, moral, dan budi pekerti sering kita temui dalam kehidupan sehari-hari, baik yang kita saksikan secara langsung maupun yang kita baca dan dengar di berbagai media massa maupun media sosial. Menurut data dari SEMAI 2045; terdapat 93 anak dari 100 anak usia Sekolah Dasar (SD) telah mengakses pornografi, sejumlah 21 anak remaja dari 100 anak remaja yang melakukan aborsi, 5 anak remaja dari 100 remaja tertular penyakit seksual menular, 63 dari 100 remaja melakukan hubungan seks di luar nikah, kasus perkosaan terjadi di 34 provinsi, kekerasan seksual di sekolah terjadi

di 19 provinsi, kasus incest (perkawinan sedarah) terjadi di 23 provinsi, serta setiap bulan sebanyak 135 anak menjadi korban kekerasan.

Para generasi muda tersebut hidup di era digital yang menghadapi realita di era modern. Jika dicermati dan kita lakukan analisis, penyebabnya bermacam-macam. Salah satunya yang mungkin tidak disadari oleh para orang tua adalah pemberian fasilitas berupa gawai kepada anak. Anak yang belum cukup umur ketika mendapatkan fasilitas “mewah” berupa keleluasaan menggunakan gawai tanpa pengawasan dari orang tua ditambah fasilitas kebebasan untuk mengakses internet tentu ada konsekuensinya, baik positif maupun negatif.

Dampak positif pemakaian gawai adalah anak lebih fasih dengan teknologi, terutama teknologi informasi, menambah wawasan anak, memperbanyak relasi atau teman tanpa dibatasi jarak dan waktu. Konsekuensi negatifnya adalah terjadinya peristiwa yang tentu tidak diinginkan oleh semua orang tua yakni anak bisa memperoleh aneka konten tanpa filter. Sangat mungkin terjadi ketika anak sedang asyik browsing di dunia maya, tiba-tiba saja muncul entah iklan atau tayangan yang tidak pantas dilihat tanpa tahu dari mana sumbernya. Bisa juga anak mendapatkan share video dari teman grupnya atau saudara. Sebagai contoh, baru-baru ini ada kasus asusila yang terjadi pada seorang anak dan direkam. Video tersebut secara bebas beredar lewat aplikasi pesan yang paling populer, yaitu Whatsapp tanpa bisa dicegah. Selain itu, kemungkinan anak secara tidak sengaja mengakses situs porno besar terjadi. Mesin pencari, misalnya Google bisa saja mengarahkan ke situs berbau porno tanpa disadari. Tidak mustahil juga sang anak yang merupakan digital native memiliki kemampuan membuka situs yang telah diblok dengan menggunakan server tertentu.

Ketika anak secara tidak sengaja melihat tayangan atau iklan yang tidak pantas tersebut, kira-kira bagaimana reaksi sang anak? Biasanya pada awalnya anak akan merasa jijik, malu, dan risi. Namun ternyata menurut Maslow setiap manusia secara alami memiliki kebutuhan fisiologis yang paling dasar yaitu makan, minum, tidur, seks, dan lain-lain (Maslow, dalam McLeod, 2018). Rasa penasaran anak bisa sewaktu-waktu muncul terutama di waktu luang. Akibatnya anak akan kembali mengakses tontonan

yang seharusnya belum patut dilihat. Bahayanya jika anak mengalami kecanduan tayangan yang tidak pantas, anak tersebut disebut mengidap penyakit “narkolema” (narkotika lewat mata). Apa yang terjadi selanjutnya jika anak terjangkit penyakit “narkolema”?

Otak manusia memiliki bagian depan yang disebut *Prefrontal Cortex* (PFC) yang membedakan antara manusia dengan binatang. Fungsi dari PFC adalah untuk berfikir, melakukan analisis dan penilaian, serta memecahkan masalah. Ketika anak sudah kecanduan tayangan (video, games, gambar/ foto) porno, bagian otak PFC yang merupakan pusat kognitif akan mengalami kelainan atau kerusakan yang berpotensi menyebabkan kontrol emosi terganggu atau rusak. Bisa dibayangkan apa yang akan terjadi dan apa dampak yang timbul akibat disfungsi bagian PFC pada anak.

Proses penyembuhan anak terhadap adiksi pornografi tidak semudah membalikkan tangan. Proses pemulihan pastilah bertahap dan kemungkinan-kemungkinan anak untuk kembali terjerumus bisa terjadi. Melakukan kontrol diri merupakan kunci orang tua agar anak tetap berada dalam kendali orang tua. Jadikan diri kita menjadi teman dan sahabat terbaik anak sehingga jika anak lepas kontrol, dia akan bercerita kepada orang tua dan orang tua bisa memberikan bantuan segera, misalnya dengan mengalihkan perhatiannya dengan hal-hal yang positif yang disukai anak, misalnya menyalurkan ke hobi yang bermanfaat, misalnya bermain gamelan, menyanyi, menari, dan lain-lain.

Ternyata menurunnya etika, moral, dan budi pekerti pada generasi muda disebabkan oleh berbagai hal. Upaya-upaya konstruktif perlu dilakukan untuk menyelamatkan mereka dari jurang kehancuran. Orang tua dan atau pendidik perlu melakukan upaya-upaya antisipasi. Jangan sampai niat dan wujud curahan kasih sayang dari orang tua atau pendidik dilimpahkan dengan cara yang tidak tepat. Bagaimana cara mendidik anak dalam lingkup keluarga agar anak menjadi anak yang berkarakter baik? Orang tua yang baik adalah orang tua yang mampu menyelaraskan antara kebutuhan dan keinginan sang anak. Banyak orang tua (termasuk saya) yang masih menganggap anak adalah versi “mini” dari kita. Biasanya orang tua memiliki kecenderungan untuk fokus pada peningkatan mengejar prestasi

akademik dengan mengesampingkan keinginan atau potensi anak. Misalnya saja anak diikuti aneka les pelajaran meskipun anak mungkin kurang suka; sedangkan peran orang tua lebih penting bagi tumbuh kembang anak. Orang tua yang terbiasa dan menciptakan suasana rumah yang hangat, selalu positif dalam memandang setiap masalah, membiasakan komunikasi dua arah dapat membuat anak memiliki rasa percaya diri yang tinggi, optimis, dan selalu berprasangka baik. Pepatah mengatakan “action speaks louder than words” yang bermakna keteladanan orang tua adalah kunci dari keberhasilan menciptakan generasi yang berkarakter sesuai harapan.

Lalu bagaimana upaya membentuk karakter baik pada siswa dalam satuan pendidikan? Pendidikan seni dan budaya di sekolah dapat menjadi sarana melatih atau membimbing anak agar menjadi siswa yang berkarakter baik. Dalam pembelajaran seni musik sekaligus seni tari siswa diajarkan menyanyi dengan gerakan menari. Lagu-lagu yang dipilih tentu saja lagu yang syairnya sesuai dengan perkembangan anak. Untuk pendidikan usia dini hingga pendidikan dasar anak bisa diberikan lagu “Anak Gembala” untuk menanamkan nilai-nilai karakter rajin, tak pernah malas, dan tak kenal lelah mengerjakan tugas. Untuk anak remaja hingga dewasa contoh yang bisa dikenalkan untuk gerak lagu adalah “Hokey Pokey” atau “If You’re happy” untuk menumbuhkan nilai-nilai optimis, percaya diri, kerja sama, dan sportivitas. Lagu-lagu tersebut bukan hanya sekedar dihafalkan namun juga memaknai isi lagu tersebut. Lagu-lagu daerah pun bisa diberikan ke anak misalnya gerak lagu “Yo Pra Kanca” atau “Menthog Menthog” untuk menaburkan nilai-nilai solidaritas, saling menghargai, dan saling menghormati.

Seni karawitan juga dapat menjadi media yang tepat untuk menyuntikkan nilai-nilai karakter pada siswa. Ketika anak belajar memukul gamelan, ternyata banyak nilai moral yang terkandung; antara lain nilai-nilai kolaborasi yang mencerminkan pendidikan abad ke-21. Ketika siswa memukul salah satu instrumen, dia harus bekerjasama dengan siswa lain agar menghasilkan perpaduan instrumen yang harmonis. Selain itu siswa juga belajar memiliki tanggung jawab karena dia harus memainkan instrumen dalam ketukan tertentu dan harus tepat. Siswa juga belajar untuk bersikap disiplin dengan adanya

ketentuan untuk memainkan instrumen sesuai notasinya pada waktu tertentu bukan hanya asal sesuai hatinya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni budaya dapat menjadi media untuk memasukkan dan membangun karakter anak. Hal penting yang harus digarisbawahi adalah ketika anak melakukan aktivitas pembelajaran seni budaya tersebut dilakukan dalam keadaan senang yang didukung dengan situasi yang kondusif. Ketika anak merasa nyaman dalam mengekspresikan diri baik dalam kegiatan menyanyi, menari, atau bermain gamelan diharapkan anak akan menjadi pribadi yang mandiri dan bebas dalam berkreasi. Generasi penerus bangsa perlu diarahkan agar menjadi pribadi yang berkualitas untuk mewujudkan generasi produktif yang berkualitas di era emas Indonesia. ■



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

Referensi:

- McLeod, Saul. 2018. *Maslow's Hierarchy of Needs*. Diunduh dari <https://www.simplypsychology.org/maslow.html> pada tanggal 9 Agustus 2019.
- Padmadewi, L.P. Artini, P.K. Nitiasih. (2017). *Techniques for Building Character and Literacy for 21st Century Education*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 173.
- Santosa, T. Elizabeth. 2015. *Raising Children in Digital Era*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Semai.org. 2015. Diunduh dari tautan <https://www.youtube.com/watch?v=hk-DRHKg4OA> tanggal 7 Agustus 2019.

Pentingnya Peran LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya dalam Menyukkseskan Revitalisasi SMK

Oleh: Cahya Yuana, S.Sos, M.Pd

KONFERENSI Tingkat Tinggi (KTT) G20 di Osaka Jepang tanggal 28 s.d. 29 Juni 2019 menghasilkan beberapa kesepakatan. Kesepakatan itu tertuang dalam dokumen deklarasi pemimpin G20 Osaka yang berisi 43 poin kesepakatan. Kesepakatan meliputi perkembangan ekonomi, teknologi, infrastruktur, kesehatan global, kesetaraan, turisme, *illegal fishing*, perubahan iklim, tenaga kerja, dan anti-korupsi. Isu ketenagakerjaan diangkat oleh pemerintah Indonesia. Hal ini menunjukkan konsistensi pemerintah dalam pengembangan Sumber Daya Manusia.

Berbicara tentang ketenagakerjaan di Indonesia tentu tidak bisa lepas dengan Sekolah Kejuruan. Sekolah Kejuruan adalah sekolah yang menyiapkan lulusannya memasuki dunia kerja. Memasuki dunia kerja mengandung dua arti yaitu sebagai tenaga kerja atau sebagai pencipta dunia kerja. Sayangnya data dari BPS menunjukkan pengangguran terbesar masih disumbang oleh lulusan SMK. Menteri Tenaga Kerja Hanif Dhakiri menyatakan lulusan SMK menjadi penyumbang tertinggi tingkat pengangguran terbuka. Angkanya mencapai 11.24% pada tahun 2018. Pengangguran yang besar ini yang menjadi dasar pemerintah melakukan program revitalisasi SMK melalui Inpres nomor 9 tahun 2016..

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) tentunya mempunyai peran yang strategis terkait program Revitalisasi SMK. Ada enam hal yang harus dilakukan oleh Kemendikbud yaitu membuat peta jalan pengembangan SMK; menyempurnakan dan menyeleraskan kurikulum SMK dengan kompetensi sesuai kebutuhan pengguna lulusan (*link and match*); meningkatkan jumlah dan kompetensi bagi pendidik dan tenaga kependidikan SMK; meningkatkan kerja sama dengan Kementerian/Lembaga, Pemerintah Daerah, dan dunia usaha/industri; meningkatkan akses sertifikasi lulusan SMK dan akreditasi SMK; dan membentuk Kelompok Kerja Pengembangan SMK.

PPPPTK Seni dan Budaya sebagai UPT di bawah Kemendikbud ikut berperan dalam program revitalisasi SMK. Berdasar Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 16 tahun 2015, PPPPTK mempunyai tugas melaksanakan pengembangan dan pemberdayaan pendidik dan tenaga kependidikan sesuai dengan bidangnya. Untuk itu PPPPTK Seni dan Budaya melaksanakan peningkatan jumlah dan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan SMK. PPPPTK Seni dan Budaya mengembangkan Pelatihan Berbasis Kompetensi (PBK) bagi guru kejuruan di SMK Seni dan Budaya dan calon guru yang nanti akan mengajar mata pelajaran produktif di SMK Seni dan Budaya. Tahapan akhir dari pelatihan berbasis kompetensi adalah uji kompetensi. Uji kompetensi ini untuk mengukur apakah kompetensi yang dimiliki guru sudah sesuai dengan kebutuhan industri. Uji Kompetensi dilakukan oleh Lembaga



Uji Kompetensi Program Keahlian Kriya Kulit

FOTO: Dokumentasi PPPTK S

Sertifikasi Profesi (LSP). Sejak tahun 2016 PPPPTK Seni dan Budaya mendirikan LSP dengan nama LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya.

Eksistensi LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya

Keberadaan Lembaga Sertifikasi Profesi diatur dalam Peraturan Badan Nasional Sertifikasi Profesi Nomor : 2/BNSP/III/2014. Pasal 3.7 menyatakan LSP adalah lembaga pelaksana kegiatan sertifikasi kompetensi kerja yang mendapatkan lisensi dari BNSP. Sedangkan yang dimaksud dengan sertifikasi kompetensi adalah proses pemberian sertifikat kompetensi yang dilakukan secara sistematis dan obyektif melalui uji kompetensi yang mengacu kepada standar kompetensi kerja nasional Indonesia, standar internasional dan/atau standar khusus. Berdasar pada Peraturan BNSP nomor 2/BNSP/III/2014 ada empat jenis LSP yaitu LSP Pihak Ketiga, LSP Pihak Kedua, LSP Pihak Kesatu Industri, dan LSP Pihak Kesatu Lembaga Pendidikan dan/atau Pelatihan.

LSP pihak ketiga adalah LSP yang didirikan oleh asosiasi industri dan atau asosiasi profesi dengan tujuan melaksanakan sertifikasi kompetensi kerja untuk sektor dan atau profesi tertentu sesuai ruang lingkup yang diberikan oleh BNSP. LSP pihak kedua adalah LSP yang didirikan oleh industri atau instansi dengan tujuan utama melaksanakan sertifikasi kompetensi kerja terhadap sumber daya manusia lembaga induknya, sumber daya manusia dari pemasoknya dan /atau sumber daya manusia dari jejaring kerjanya, sesuai ruang lingkup yang diberikan oleh BNSP. LSP pihak kesatu Industri adalah LSP yang didirikan oleh industri atau instansi dengan tujuan utama melaksanakan sertifikasi kompetensi kerja terhadap sumber daya manusia lembaga induknya, sesuai ruang lingkup yang diberikan oleh BNSP. Sedangkan LSP pihak kesatu lembaga pendidikan dan /atau pelatihan adalah LSP

yang didirikan oleh lembaga pendidikan dan atau pelatihan dengan tujuan utama melaksanakan sertifikasi kompetensi kerja terhadap peserta pendidikan/pelatihan berbasis kompetensi dan /atau sumber daya manusia dari jejaring kerja lembaga induknya, sesuai ruang lingkup yang diberikan oleh BNSP.

Berdasar pengertian LSP di atas maka ada dua implikasi terkait dengan keberadaan LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya. Implikasi ini perlu mendapat perhatian baik dari pengelola LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya maupun dari manajemen PPPPTK seni dan Budaya. Implikasi berpengaruh terhadap ruang lingkup dan bagaimana tata kelola untuk LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya.

Implikasi pertama terkait dengan siapa yang bisa mengikuti uji kompetensi di LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya. Sesuai dengan definisi LSP pihak kedua, LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya hanya dapat melakukan uji kompetensi untuk SDM yang dimiliki oleh PPPPTK Seni dan Budaya dan SDM yang merupakan jejaring dari PPPPTK Seni dan Budaya. SDM PPPPTK Seni dan Budaya berarti semua karyawan bisa mengikuti uji kompetensi di LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya sesuai dengan skema uji kompetensi yang sudah dilisensi oleh BNSP. Dalam skema uji kompetensi yang sudah disetujui oleh BNSP guru atau calon guru di SMK Seni dan Budaya adalah jejaring kerja PPPPTK Seni dan Budaya. Oleh sebab itu Selain karyawan PPPPTK Seni dan Budaya, LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya hanya bisa melakukan uji kompetensi kepada guru atau calon guru kejuruan pada SMK Seni dan Budaya. Apabila LSP P2 akan memperluas jaringan maka perlu mengubah skema uji kompetensi.

Implikasi kedua LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya keberadaannya tidak bisa lepas dari PPPPTK Seni dan Budaya. Tugas dan fungsi LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya merupakan bagian dari tugas dan fungsi PPPPTK Seni dan Budaya. LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya tidak bisa berbadan hukum sendiri. Secara legal formal keberadaan LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya di bawah PPPPTK Seni dan Budaya. LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya oleh karena itu tidak bisa mengelola anggaran sendiri. LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya juga tidak bisa melakukan kerja sama untuk pelaksanaan uji kompetensi secara mandiri dari sekolah. Pelaksanaan kerjasama uji kompetensi tetap dalam payung PPPPTK Seni dan Budaya. Pada saat ini mulai banyak guru yang berkeinginan untuk bisa mengikuti uji kompetensi secara mandiri. Sehubungan dengan itu perlu dipertimbangkan kemungkinan uji kompetensi bisa menjadi salah kegiatan yang masuk dalam kegiatan PNBSP.

Penguatan Eksistensi LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya

LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya mempunyai fungsi yang sangat penting. Keberadaan LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya adalah wujud nyata peran PPPPTK Seni dan Budaya dalam mensukseskan program revitalisasi SMK. Penguatan tata kelola oleh karena itu perlu terus dilakukan untuk memperkuat eksistensi LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya. Burn dan Stalker (Musfialdy, 2012) menyatakan bahwa suatu organisasi tidak akan berfungsi dengan efektif apabila struktur organisasinya tidak disesuaikan dengan lingkungannya. Lingkungan organisasi terbagi menjadi dua yaitu lingkungan internal dan lingkungan eksternal. Penguatan eksistensi LSP P2 PPPPTK Seni dan

Budaya oleh karena itu juga perlu menyentuh pada dua level lingkungan tersebut.

Penguatan lingkungan internal terkait dengan bagaimana LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya menata kembali sistem organisasinya baik dari sisi tata kelola, pengelolaan sarana, pengelolaan SDM, dan pengelolaan anggaran. Penguatan lingkungan eksternal adalah mengintensifkan koordinasi dengan manajemen PPPPTK Seni dan Budaya. Keberadaan LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya sangat tergantung kebijakan PPPPTK Seni dan Budaya. Pada hakikatnya LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya tidak mempunyai *resources* sendiri. Semua *resources* yang ada di LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya adalah *resources* yang dimiliki PPPPTK Seni dan Budaya. Komunikasi yang intensif perlu dibangun antara pengelola LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya dengan manajemen PPPPTK Seni dan Budaya sehingga roda organisasi LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya dapat berjalan dengan optimal. Pada saat ini masih banyak persoalan yang menjadi pekerjaan rumah LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya. Belum semua kompetensi keahlian mendapatkan lisensi, masa berlaku sertifikat asesor dan masa lisensi LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya yang akan segera berakhir adalah persoalan yang harus segera dipecahkan antara pengelola LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya dengan manajemen PPPPTK Seni dan Budaya. ■

Daftar Referensi

- <https://www.liputan6.com/bisnis/read/4001418/ktt-g20-hasilkan>
- <https://ekonomi.kompas.com/read/2018/11/08/182900326/lulusan-smk-penyumbang-penggangguran-tertinggi-ini-kata-menaker-?page=all>
- Musfialdy, 2012. *Organisasi dan Komunikasi Organisasi*, e-journal, <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Kutubkhanah/article/view/255>
- Instruksi Presiden, Nomor 9 Tahun 2016 tentang Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan Dalam Rangka Peningkatan Kualitas dan Daya Saing Sumber Daya Manusia Indonesia
- Peraturan Badan Nasional Sertifikasi Profesi Nomor : 2 / Bnsp / III / 2014, Tentang pedoman Pembentukan lembaga Sertifikasi Profesi
- Peraturan Menteri Tenaga Kerja Dan Transmigrasi Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2014 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelatihan Berbasis Kompetensi.



Cahya Yuana, S.Sos., M.Pd.

Widyaiswara PPPPTK Seni dan Budaya
Ketua LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya

SEKELUMIT TENTANG GAMELAN JAWA

Makna dalam Suara

Oleh : Drs. Kartiman, M.Sn

GAMELAN merupakan salah satu produk budaya Jawa yang eksistensinya sudah tidak diragukan lagi. Keberadaannya berbaur dengan beberapa aspek kehidupan masyarakat, baik bersifat ritual, sosial, maupun kebutuhan estetis. Dalam konteks ritual, gamelan sering digunakan sebagai media komunikasi dengan sang Pencipta. Penjabaran pengakuan antara Pencipta dengan yang dicipta sebagai manifestasi hubungan antara kawula dengan Gusti. Pengungkapan batin bahwa hidup ada yang menghidupkan dan harus menghidupi "*urip kudu urub*". Kejadian dalam kehidupan adalah bagian dari sebab-akibat "*sapa nandur bakal gundhuh*".

Gamelan merupakan benda "bisu", namun di dalam "ke-bisuan-nya" mengandung makna dan penuh misteri yang dapat diinterpretasikan menurut kebutuhan atau kegunaannya. Secara visual gamelan merupakan sekumpulan beberapa ricikan yang masing-masing memiliki spesifikasi dan keunikan. Secara audio gamelan merupakan sekumpulan bunyi indah yang dapat merangsang audiens untuk berimajinasi melebihi batas kewajaran.

Gamelan merupakan satu kesatuan alat musik tradisi "*ricikan*" dengan berbagai bentuk dan ukuran, serta memiliki spesifikasi sesuai karakter dan keunikan yang dimiliki. Proses pembuatannya dengan memadukan antara kekuatan fisik dan non fisik. Kekuatan fisik berhubungan dengan kekuatan lahiriah, sedangkan non fisik berhubungan dengan kekuatan batiniah.

Gamelan oleh masyarakat pendukungnya diyakini mempunyai aura yang dapat memancarkan magis tertentu. Setiap ricikan mempunyai karakter dan warna suara "*timbre*" yang berpotensi menggerakkan batin penikmatnya sesuai daya interpretasi masing-masing. Kekuatan magis yang dihasilkan antara gamelan satu dengan lainnya tidaklah sama. Bahkan tidak semua gamelan dapat memancarkan aura, tergantung kualitasnya. Ukuran kualitas tidak hanya terletak pada bahan dasarnya, melainkan dipengaruhi juga oleh "proses" pembuatannya.

Gamelan sebagai pusaka sering digunakan untuk kegiatan-kegiatan tradisi yang sudah berlangsung secara turun-temurun. Kekuatan dan keunikannya menjadi daya tarik tersendiri, sehingga sering dijadikan sebagai bahan atau obyek kajian secara tekstual, dan/atau kontekstual.

Pengertian Gamelan

Gamelan dipahami sebagai suatu benda yang berbunyinya dengan cara dipukul. Pemahaman ini berdasarkan mayoritas ricikan dalam satu perangkat

gamelan yang membunyikannya dengan cara dipukul. Menurut Soeroso (1985/1986: 2), pengertian gamelan dapat ditinjau melalui 2 sisi, yaitu bahasa dan makna. Berdasarkan tinjauan bahasa, gamelan berasal dari kata "*gamel*" yang artinya pukul, dan akhiran "an" sebagai pembentuk kata benda, sehingga gamelan merupakan *ricikan* yang berbunyinya dengan cara dipukul. Berdasarkan tinjauan makna, gamelan merupakan kelompok-kelompok *ricikan* yang membentuk kesatuan jenis tabuhan.

Istilah dipukul dalam gamelan berbeda dengan dipukul pada istilah umum. Dipukul dalam gamelan diartikan sebagai menabuh, yaitu membunyikan ricikan gamelan yang keras lembut, dan tekniknya sudah ditentukan, sehingga menimbulkan suara enak bila didengarkan. Menabuh merupakan kombinasi antara olah fisik dan olah rasa, disatukan dalam wujud aktifitas fisik dengan mengedepankan olah rasa.

Sebagaimana etnis yang lain, keberadaan gamelan Jawa memiliki sejarah yang cukup panjang. Pengertian Jawa dalam artikel ini bukan dalam kapasitas wilayah atau geografis, melainkan dalam kapasitas gaya seni. Dalam dunia seni pertunjukan tradisi (seni karawitan, seni tari, dan seni pedalangan), penyebutan etnis Jawa hanya digunakan untuk menyebut gaya Surakarta dan Yogyakarta, sedangkan daerah lain berdiri sebagai etnis tersendiri meskipun masih dalam wilayah pulau Jawa. Di Jawa bermukim beberapa etnis, seperti etnis Betawi, etnis Sunda, etnis Cirebonan, etnis Banyumas, etnis Banyuwangi, dan lainnya. Setiap etnis mempunyai bentuk dan gaya berkesenian maupun "atribut" lain yang berhubungan dengan kesenian, termasuk di dalamnya gamelan. Jadi gamelan Jawa dalam artikel ini adalah gamelan yang berhubungan dengan konsep karawitan gaya Surakarta dan gaya Yogyakarta, baik musikalitas maupun non musikalitasnya.

Konsep Gamelan

Keberadaan gamelan Jawa sangat berhubungan erat dengan konsep musikalitas pendukungnya. Korelasinya dapat dirunut dari karakteristik maupun keunikannya. Sebagai sumber bunyi, gamelan memiliki beberapa sisi menarik sebagaimana tersebut di bawah ini.

• Fisik Gamelan

Sebagian besar *ricikan* gamelan Jawa berbentuk *bilah* dan *pencon*, dimainkan menggunakan satu tangan atau dua tangan. Penataannya dengan



Wiyaga sedang memainkan gamelan

FOTO: Dokumentasi PPPTK SB

mengurutkan nada terendah menuju nada tertinggi. Khusus untuk ricikan bonang (bonang penembung, bonang barung, dan bonang penerus), penataannya dengan menggunakan konsep "*lanang wedok*". Pencon bonang lanang yang disebut *brunjung* diletakkan di deretan atas, sedangkan *pencon bonang wedok* yang disebut *dempok* diletakkan di deretan bawah.

Konsep estetis gending berdampak pada jalinan kerja ricikan dalam skala luas maupun sempit. Skala luas merupakan jalinan kerja ricikan dalam lingkup unit gamelan, sedangkan skala sempit merupakan jalinan kerja ricikan dalam lingkup unit ricikan atau keluarga ricikan. Dalam satu unit gamelan terdapat beberapa unit ricikan yang disatukan sebagai keluarga, seperti: (1) keluarga bonang, terdiri bonang penembung, bonang barung, dan bonang penerus; (2) keluarga gender, terdiri dari slenthem, gender barung, dan gender penerus; (3) keluarga demung, terdiri saron demung, saron barung, dan saron penerus; (4) keluarga gong, terdiri kempul, gong suwukan (*siyem*), dan gong gede; keluarga kendang, terdiri kendang alit (*ketipung*), kendang ciblon (*batangan*), dan kendang ageng (*bem*); (5) keluarga kenong, terdiri kempyang, kethuk, dan kenong.

Setiap ricikan dalam satu unit gamelan memiliki konsep kerja sesuai dengan tugasnya dalam sajian gending. Konsep kerja yang digunakan dengan mengacu pada kapasitas ricikan dalam menciptakan harmoni bunyi melalui pola permainan yang sudah terstruktur berdasarkan kebutuhan garap gending. Proses kerja ricikan dilakukan dengan membagi ruang untuk saling berkomunikasi dalam bingkai toleransi garap yang saling mendukung dan memberi ruang berekspresi dalam menampilkan keunikan garap maupun pola permainan yang dimiliki.

Konsep kerja ricikan dalam suatu penyajian gending akan menghasilkan struktur tabuhan sesuai

dengan hak dan kewajibannya. Menurut Judith Baker (Zainuddin Fananie, 2000: 134), bahwa struktur tabuhan beberapa ricikan gamelan Jawa berkaitan erat dengan kepercayaan *asta-wara*, yaitu siklus kalender bulan dan sistem pengetahuan Jawa. siklus ketukan gong dapat dibagi menjadi setengah kenong, seperempat kempul, seperdelapan kethuk, seperambelas saron, dan sepertigapuluh bonang barung.

Interpretasi Judith Baker dapat dibuktikan pada hubungan antara pola permainan ricikan dengan perhitungan kalender Jawa. Dalam penyajiannya, setiap ricikan memiliki durasi waktu tertentu, kadang bersamaan dengan ricikan lain, atau sendiri-sendiri. Untuk bentuk gending tertentu, ricikan gong dalam suatu sajian gending memiliki durasi waktu paling lama, selanjutnya *ricikan* kenong, kempul, kethuk, saron, dan lainnya. Dalam kalender Jawa, struktur tabuhan tersebut dapat diinterpretasikan dari tahun, menjadi bulan, kemudian minggu, dan akhirnya menjadi hari.

Sejalan dengan konteks siklus tersebut, komposisi gamelan tidak hanya dapat dilihat dari persoalan estetikanya saja, seperti melodi, harmoni, dan dinamika, yang ada di dalamnya. Lebih jauh adalah konsepsi dibalik keharmonisan dan keteraturan siklus gamelan dapat diibaratkan sebagai sebuah perjalanan panjang, perjalanan suci menuju Tuhan. Setiap ketukan gong diibaratkan simbol tercapainya satu tingkat (*maqam*) tertentu setelah orang beralih dari suasana dzikir dan sunyi secara bergantian (Kuntowijoyo, 1985: 74).

• Penataan Ricikan

Sistem kerja dalam seni karawitan adalah kolektifitas, yaitu kerjasama antara ricikan satu dengan lainnya dalam menginterpretasikan garap gending. Untuk mendapatkan hasil maksimal, maka penataan ricikan harus mempertimbangkan

kemudahan ricikan dalam menjalin komunikasi demi terwujudnya hasil sajian yang utuh dan saling melengkapi. Sebelum penggunaan sound system seperti sekarang, dahulu pementasan karawitan hanya mengandalkan kemampuan "*peniti*" gamelan dalam menata ricikan. Penataan ricikan dilakukan dengan cara mengelompokkan beberapa *ricikan* sesuai karakter dan fungsinya dalam suatu penyajian.

• Pengelompokkan Ricikan

Pengelompokkan ricikan dilakukan dengan mempertimbangkan fungsi ricikan dalam penyajian gending. Berdasarkan tugasnya, ricikan dikelompokkan menjadi 2 (dua), yaitu ricikan bagian lagu dan ricikan bagian irama. Setiap kelompok dibagi menjadi 2 (dua), yaitu ricikan sebagai *pamurba* dan ricikan sebagai *pemangku*. *Pamurba* artinya pemimpin, dan *pemangku* artinya yang membantu pemimpin atau yang dipimpin.

Pamurba lagu dilakukan oleh ricikan yang mempunyai otoritas menentukan arah lagu bagi ricikan lain dan vokal. Dalam karawitan gaya Surakarta dan Yogyakarta sebagai *pamurba* lagu adalah ricikan rebab untuk jenis klenengan (gaya Surakarta) atau lirihan (gaya Yogyakarta), serta ricikan bonang barung untuk jenis bonangan (gaya Surakarta) atau soran (gaya Yogyakarta). Khusus ricikan rebab, disamping sebagai *pamurba* lagu juga difungsikan sebagai *pamurba* *yatmaka*, yaitu yang memberi ruh gending. Kewenangan utama *pamurba* lagu adalah menentukan arah garap gending, yaitu menuntun ricikan lain dalam menginterpretasikan kehendak balungan gending ke dalam pola permainan ricikan sesuai tuntutan atau konsep garap gending yang sudah disepakati.

Pamurba irama dilakukan oleh ricikan yang mempunyai otoritas dalam mengendalikan irama. Dalam karawitan gaya Surakarta maupun gaya Yogyakarta sebagai *pamurba* irama adalah ricikan kendang. Kewenangan yang dimiliki adalah menentukan cepat lambatnya laya, menentukan penggunaan irama, dan menentukan garap gending. Dalam menjalankan kewenangannya, ricikan kendang dibantu oleh ricikan struktural (ketuk, kenong, kempul, dan gong). Fungsi ricikan struktural, disamping membantu ricikan kendang dalam menjaga stabilitas laya, juga sebagai penanda bentuk gending, dan membentuk harmoni gending.

• Laras dan Nada yang Digunakan

Gamelan Jawa menggunakan laras sebagaimana yang digunakan dalam karawitan Jawa. Dalam satu unit gamelan Jawa ageng terbagi menjadi 2 (dua), yaitu gamelan berlaras slendro dan gamelan berlaras pelog. Keduanya memiliki kesamaan dalam jumlah ricikan, bentuk, dan nama ricikan. Perbedaannya terletak pada bunyi yang dihasilkan, dan jumlah nada yang digunakan. Secara visual, gamelan laras slendro memiliki 5 (lima) nada, yaitu 1

(*ji*), 2 (*ro*), 3 (*lu*), 5 (*ma*), dan 6 (*nem*), sedangkan gamelan laras pelog memiliki 7 (tujuh) nada, yaitu 1 (*ji*), 2 (*ro*), 3 (*lu*), 4 (*pat*), 5 (*ma*), 6 (*nem*), dan 7 (*pi*). Khusus untuk gamelan laras pelog, nada-nada tersebut hanya dapat dijumpai pada ricikan bonang (bonang penembung, bonang barung, dan bonang penerus), dan balungan (demung, saron barung, dan saron penerus).

Perbedaan bunyi keduanya disebabkan oleh perbedaan interval yang dimiliki. Berpedoman konsep teori laras pada karawitan Jawa, gamelan laras slendro memiliki interval sama rata, sedangkan gamelan laras pelog memiliki interval yang tidak sama rata. Khusus untuk gamelan laras slendro, konsep teori tersebut belum sepenuhnya memiliki kebenaran. Pengalaman praktik dan hasil pengukuran interval beberapa gamelan laras slendro membuktikan bahwa interval laras slendro tidak sama rata.

Pengalaman praktik dapat dibuktikan melalui posisi jari pada waktu memainkan rebab. Ternyata pada waktu memainkan rebab, antara posisi jari satu dengan lainnya tidak berjarak sama. Berdasarkan hasil praktik ini membuktikan bahwa interval laras slendro tidak murni berjarak sama rata, tetapi mendekati sama rata. Apabila dipaksakan harus sama rata, maka hasilnya jadi tidak enak di telinga, atau "blero".

Hasil pengukuran gamelan-gamelan laras slendro juga dapat digunakan untuk membuktikan bahwa interval laras slendro tidak sama rata. Beberapa gamelan laras slendro yang terdapat di keraton maupun milik masyarakat umum ternyata memiliki interval yang tidak sama. Penyebabnya adalah proses pembuatan gamelan yang hanya mengandalkan kepekaan telinga, serta rasa indah yang ingin dimunculkan pembuat gamelan terhadap gamelan hasil karyanya, sehingga dibuatlah gamelan dengan embat yang berbeda. ■



Drs. Kartiman, M.Sn

Widyaiswara Studio Seni Karawitan
PPPPTK Seni dan Budaya

Eksistensi Batik Setelah Ditetapkan Unesco Sebagai Warisan Budaya

Oleh : Tri Widy Astuti, S.H, M.H

UNESCO secara resmi menetapkan batik Indonesia sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Non Bendawi (*Masterpieces of the Oral and the Intangible Heritage of Humanity*) pada tanggal 2 Oktober 2009 disusul penetapan hari batik pada tanggal yang sama oleh pemerintah. Menurut Unesco, batik Indonesia sarat dengan teknik, simbol dan budaya dalam kehidupan manusia dari sejak lahir sampai meninggal. Batik merupakan identitas budaya masyarakat Indonesia yang tersirat melalui simbol warna dan desain batik. Hal itu merupakan ekspresi kreativitas dan spiritualitas masyarakat Indonesia. Pengakuan secara internasional tersebut merupakan batu loncatan yang sangat strategis bagi eksistensi batik di Indonesia. Perjalanan sejarah batik telah berevolusi dari penggunaan yang hanya terbatas bagi kalangan keraton sekarang meluas ke kalangan masyarakat umum. Batik pun sekarang mempunyai nilai ekonomis dalam masyarakat.

Batik mempunyai keterkaitan yang erat dengan kehidupan bangsa Indonesia. Hal itu dilihat dari beberapa temuan sejarah seperti patung ganesha dari Bara, Blitar tahun 1239 M yang sudah mengenakan kain bermotif Kawung. Ditemukan juga patung Prajnaparamita dari Singasari yang memakai kain dengan motif Jlamprang. Hal itu menunjukkan bahwa kemungkinan batik sudah dikenal pada masa itu.

Pada tahun 1641 istilah batik teridentifikasi tertulis di daftar barang masa Hindia Belanda pada pengiriman kargo barang dari Batavia ke Bengkulu. Kata batik pada saat itu tidak menunjuk secara tepat pada kain batik yang dihias dengan malam namun menunjuk pada segala bentuk kain yang bermotif. Batik secara umum kain bergambar yang dibuat secara khusus dengan menuliskan atau menorehkan malam (lilin) pada kain, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu. Pada awalnya teknik pembuatan batik dikerjakan dibuat dengan menggunakan malam dan canting.

Kata batik sendiri sebenarnya berasal dari bahasa Jawa. Secara etimologi kata "ambatik" berasal dari kata "tik" yang berarti kecil sehingga dapat diartikan menulis atau menggambar serba rumit atau kecil-kecil. Dengan demikian kata "batik" sama artinya dengan kata menulis. Pada

saat ini kata batik mempunyai makna khusus yaitu melukis pada kain mori dengan malam yang dipanaskan dengan menggunakan canting dari tembaga.

Batik dengan motif atau ragam hias dibuat dengan teknik tertentu menggunakan canting, malam dan pewarnaan. Pewarnaan kain dengan teknik "menutup" dengan malam merupakan bentuk seni kuno. Pada masa sekitar abad 4 SM, di Mesir telah dikenal teknik membungkus mumi dengan kain yang dilapisi malam (lilin) untuk membentuk pola tertentu pada kain tersebut. Di Cina, pada masa Dinasti Tang (618-917) telah dikenal membuat pola tertentu pada kain dengan teknik pewarnaan dan malam.

Keberadaan batik dipercaya sudah ada semenjak masa Majapahit dan menjadi populer akhir abad 18 atau awal abad 19. Di dalam kitab Centini (tahun 1912) ditemukan istilah batik pada masa pemerintahan Paku Buwana V. Disebutkan bahwa pada jaman dinasti Surakarta sudah banyak dikenal motif-motif batik sehingga dapat diperkirakan bahwa pada saat itu canting sudah mulai digunakan untuk membuat batik. Pada masa itu batik dikenal sebagai batik tulis, sedang batik cap baru dikenal sekitar tahun 1920, dan saat ini dikenal pula batik printing (tekstil dengan motif batik).

Batik pada masa lalu berkaitan erat dengan kehidupan kraton. Di kraton Kasunanan Surakarta, Kasultanan Yogyakarta, atau Kraton Kasepuhan Cirebon, batik memberi fungsi yang aktif yaitu dipakai dalam bermacam-macam acara Kraton. Misalnya kain dodot yang biasa dipakai oleh raja atau pejabat di bawahnya dibuat menggunakan teknik batik dengan motif yang menyiratkan makna tertentu. Pada masa itu kemudian tumbuh pakem pengelompokan penggunaan kain batik yang digunakan raja atau keluarganya dan yang digunakan masyarakat. Ada beberapa motif yang hanya diperuntukkan bagi raja atau keluarganya seperti motif parang Barong, Udan Liris, Cemukiran atau Parang Rusak.

Motif larangan tersebut hanya dipergunakan oleh raja dan keluarganya untuk acara-acara tertentu. Masyarakat di luar kraton tidak diperbolehkan menggunakan batik dengan motif larangan. Hal itu dikarenakan ada makna simbolis



■ Proses membatik

FOTO: Dokumentasi PPPTK SB

yang terkandung dalam motif larangan. Beberapa motif larangan merupakan ciptaan raja yang mempunyai makna dan pengharapan atas kehidupan manusia.

Salah satu motif larangan yaitu motif parang rusak merupakan ciptaan Sultan Agung di Mataram. Pada waktu itu motif parang rusak hanya digunakan pada acara-acara keraton dan tidak diperkenankan dipakai sebagai pakaian harian oleh bangsawan. Motif ini mempunyai banyak penafsiran makna, salah satunya disebutkan bahwa parang rusak mengandung makna kegemaran pada peperangan. Pengertian peperangan dalam *kosmis* pikiran orang Jawa tidak hanya berarti perang secara fisik tetapi juga perang melawan hawa nafsu jahat yang ada dalam diri manusia. Pemaknaan motif parang rusak menjadi lebih luas. Perang melawan hawa nafsu merupakan perang yang tidak terlihat secara fisik namun sangat sulit dilakukan oleh manusia. Untuk mencapai tingkatan manusia yang tertinggi maka dia harus bisa mengalahkan hawa nafsunya sendiri.

Beberapa motif kain batik hanya digunakan untuk acara-acara tertentu dalam tahapan

kehidupan manusia seperti saat pernikahan, kelahiran anak dan kematian. Motif kain batik bermakna doa dan pengharapan dalam acara yang berlangsung. Masyarakat Jawa selalu menyertakan batik dalam setiap seremoni acara.

Misalnya pada prosesi lamaran sampai pernikahan, motif batik yang digunakan berbeda-beda. Pada saat lamaran, motif Satria Manah dipakai oleh wali pengantin pria ketika meminang. Makna dari motif ini adalah harapan semoga lamaran sang pria dapat diterima dengan baik oleh pihak wanita. Sementara itu wali pengantin wanita memakai batik motif Semen Rante yang melambangkan ikatan yang kokoh. Harapannya jika lamaran telah diterima, pihak wanita menginginkan hubungan erat dan kokoh yang tidak dapat lepas lagi.

Pada prosesi pernikahan, motif batik yang dipakai berbeda dengan saat prosesi lamaran. Pengantin mengenakan kain batik motif Sidomukti, yang bermakna terus menerus dan hidup berkecukupan. Motif Truntum dipakai oleh orang tua pengantin. Motif ini bermakna bahwa orang tua menuntun mempelai untuk memasuki hidup baru. Setelah selesai upacara perkawinan,

pengantin memakai kain batik bermotif Semen Gendong dengan harapan agar dapat segera menggendong bayi.

Selain untuk upacara perkawinan, batik juga digunakan dalam upacara kelahiran anak dan kematian. Misalnya motif slobog, dipakai untuk melayat orang yang meninggal. Motif ini bermakna pengharapan semoga arwah orang yang meninggal tidak mendapatkan halangan dan diterima di sisi-NYA.

Seiring perkembangan jaman, ragam hias atau motif batik juga mengalami perubahan atau pergeseran, dari motif batik tradisional hingga ke motif batik yang lebih modern. Pergeseran motif ini ternyata berdampak pada pergeseran makna. Beberapa motif larangan yang dianggap tabu dan akan mendapat "celaka" jika dipakai oleh masyarakat luar keraton mulai bergeser. Perlahan masyarakat luar keraton mulai memakai motif itu.

Hal itu disebabkan karena adanya perpindahan para keluarga bangsawan keraton untuk tinggal ke wilayah luar keraton dengan membawa tradisi batik. Perpindahan keluarga bangsawan keraton tersebut membawa tradisi batik keraton keluar keraton. Selanjutnya batik dengan motif larangan mulai dikenal masyarakat di luar keraton. Masyarakat awam mulai tertarik dengan motif batik yang dibawa keluarga bangsawan dan pada akhirnya muncul keinginan dari masyarakat untuk belajar membatik dengan meniru motif larangan tersebut. Pada masa selanjutnya motif larangan dikenal masyarakat luas dan mulai digunakan secara umum. Walaupun tetap ada beberapa motif larangan yang tetap hanya boleh dikenakan oleh kalangan raja dan keluarganya.

Selanjutnya motif tersebut dikembangkan dan dimodifikasi oleh para seniman atau pengrajin yang berasal dari kalangan rakyat biasa. Sejak saat itu batik mulai memiliki nilai ekonomis karena masyarakat mulai memproduksi batik secara masal dan diperjualbelikan. Motif atau ragam hias mulai beragam mulai dari motif klasik, motif modern dan kontemporer. Kreatifitas perancang motif batik sangat berperan dalam mengembangkan motif batik. Inovasi dan dekonstruksi motif yang sudah ada (motif pakem) diperlukan untuk menunjang perkembangan batik sehingga menjadi lebih menarik dan dapat dipakai untuk segala macam kebutuhan bagi masyarakat.

Saat batik dikukuhkan sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Non Bendawi (*Masterpieces of the Oral and the Intangible Heritage of Humanity*) oleh UNESCO, maka citra batik menjadi semakin tinggi, baik dari sisi produksi maupun kebutuhan para pengguna. Fungsi ekonomis batik mulai meningkat dengan mulai berkembangnya industri batik Indonesia. Para pengusaha batik (dengan modal kecil, menengah, besar) berusaha untuk memenuhi kebutuhan pasar dan mengolah batik dengan

beragam cara dengan motif batik-ragam hias yang beragam serta industri pakain jadi (kemeja, baju perempuan, baju anak-anak, baju muslim dan sebagainya).

Kerajinan batik yang semula hanya terbatas di beberapa daerah di pulau Jawa, kini mulai tersebar ke 27 provinsi di Indonesia dan masyarakat di tiap daerah merasa memiliki batik mereka. Misalnya, di Tarakan, Kaltim, mereka membuat batik dengan motif yang diambil dari budaya dan lingkungan sekitar seperti flora (daun tanaman atau bunga) dan fauna (jenis-jenis binatang tertentu yang khas di sana). Setiap daerah mempunyai ragam motif khas yang mencerminkan daerah tersebut. Batik dari Aceh akan berbeda motif dan warnanya bila dibandingkan batik dari Yogyakarta. Teknik pembuatan dan pewarnaan mungkin saja sama tetapi ragam motif dan maknanya berbeda. Motif batik Aceh yang paling populer adalah motif rencong, pintu Aceh dan gayo. Selain itu mulai berkembang motif batik campuran dari motif tenun Aceh. Sedangkan motif batik Yogyakarta cenderung merupakan perpaduan berbagai jenis ragam hias geometris dan berukuran besar seperti motif grompol dan tambal.

Penciptaan motif batik pada era sekarang tumbuh pesat dan menghasilkan keanekaragaman motif. Motif batik yang diciptakan tidak melulu didasarkan pada makna filosofis dan teologis namun memperhitungkan aspek keindahan atau estetika. Berbeda dengan penciptaan motif batik pada masa lalu yang sangat erat kaitannya dengan masalah perikehidupan manusia sehingga mengandung makna filosofis dan simbolis.

Nilai ekonomi produksi batik dengan ragam hias yang beragam, menjadi salah satu minat dari pengusaha batik untuk membuat kain batik menjadi bahan sandang baik untuk laki-laki maupun perempuan. Pergeseran bentuk batik yang dulunya berupa kain menjadi pakaian meningkatkan minat masyarakat untuk menggunakan batik. Masyarakat mulai melirik batik untuk dijadikan pakaian seragam untuk kantor, sekolah, institusi dan sebagainya. Perkembangan fashion yang menggunakan bahan baku kain batik juga ikut memicu meningkatnya minat masyarakat terhadap batik. Motif batik yang indah ternyata juga menarik perhatian pasar. Apalagi didukung dengan berkembangnya sistem penjualan on-line yang dapat dijadikan sarana promosi batik secara luas baik nasional maupun internasional. Media sosial dapat digunakan untuk menciptakan sebuah "tren" baru fashion batik bagi penggunaannya sehingga promosi batik menjadi tak terbatas ruang dan waktu.

Permintaan pasar yang cukup besar menjadikan batik berubah menjadi industri kreatif bagi para pengrajin dan pengusaha batik di

beberapa wilayah Indonesia. Batik berkembang menjadi komoditas yang menjanjikan. Beberapa jenis batik yang dikenal ada batik tulis, batik cap dan batik printing. Batik tulis memerlukan proses yang lama hingga siap menjadi kain. Hal itu berdampak pada harga jual yang cukup mahal sehingga hanya kalangan tertentu saja yang dapat membelinya. Untuk meraih pangsa pasar yang luas maka pengrajin dan pengusaha batik membuat terobosan baru dengan membuat batik cap dan printing. Batik cap menggunakan teknik cap yang terbuat dari bahan tembaga dan motif tertentu. Sedangkan batik printing menggunakan teknik printing (sablon). Pembuatan batik dengan teknik cap dan printing dapat menekan biaya produksi sehingga harga jual lebih terjangkau di seluruh lapisan masyarakat.

Perkembangan industri kreatif batik ini tidak bisa lepas dari tranfer nilai simbolis, fungsional dan ekonomi dari batik yang telah terjadi. Perkembangan nilai simbolis motif batik menjadi motif kreasi baru didukung kemampuan tentang pengetahuan dasar motif batik klasik serta nilai filosofi masyarakat Jawa karena motif batik klasik ini menjadi dasar penciptaan motif kreasi baru.

Nilai fungsional batik pun telah mengalami perkembangan. Penggunaan batik yang awalnya berbentuk kain dan hanya digunakan oleh kalangan tertentu saja, sekarang mulai bergeser. Masyarakat mulai menggunakan batik dalam bentuk baju dan digunakan dalam berbagai kesempatan atau peristiwa. Batik sekarang mendominasi fashion karena tidak sedikit perancang baju yang mendesain bajunya dengan memasukkan elemen batik.

Nilai ekonomi batik juga mengalami perkembangan. Seiring bertambahnya minat masyarakat terhadap batik, maka perajin dan pengusaha batik mulai bermunculan untuk memenuhi permintaan pasar. Sentra industri batik mulai tumbuh di berbagai daerah di Indonesia. Di sentra industri batik tersebut, batik diproduksi dan dijual. Selain sebagai tempat produksi batik dan penjualannya, sentra industri batik berkembang menjadi destinasi wisata bagi wisatawan lokal maupun mancanegara. Pemasaran batik tidak hanya melalui sentra industri saja, namun kini semakin melebar dengan penjualana secara on-line baik melalui media sosial, web maupun market place.

Eksistensi batik Indonesia semakin kuat dengan berkembangnya industri kreatif batik yang tetap mempertahankan nilai filosofis batik dan budaya masyarakat Indonesia. Nilai fungsional dan ekonomi batik juga ikut menopang eksistensi batik di mata dunia sebagai warisan budaya bangsa Indonesia. Penggunaan kain batik oleh para desainer dalam fashion rancangannya ikut menyumbang pamor batik. Hal

itu didukung dengan beberapa desainer Indonesia yang telah mengikutkan rancangannya dalam peragaan busana di tingkat nasional dan internasional.

Secara ekonomi, perkembangan batik telah ikut memberi kontribusi yang cukup besar terhadap perekonomian nasional. Di berbagai daerah, industri batik tumbuh dalam skala kecil dan besar yang tentu saja secara ekonomi dapat menyerap tenaga kerja dan konsumen. Secara budaya, batik dengan motif pakem tetap terjaga karena merupakan cerminan dari budaya bangsa Indonesia. Penggunaan batik yang sudah meluas dapat memperlihatkan identitas bangsa Indonesia sebagai bangsa yang berbudaya. ■

DAFTAR BACAAN

- Kawindrasusanto, Kuswadi, *Mengenal Seni Batik di Indonesia*, 1998, Yogyakarta, Taman Budaya DIY.
- Kerlogue, Fiona, *The book of Batik*, 2004, Singapore, Archipelago Press.
- Kina Karya Indonesia edisi Batik Nusantara, Jakarta, 2013
- Meliono, Irmayanti, *Batik Dan Industri Kreatif: Sebuah Proses Kreatifitas Manusia dalam Kajian Studi Humaniora*, *Paradigma Jurnal Kajian Budaya*, diunduh tanggal 30 Juli 2019, download.garuda.ristekdikti.go.id
- SP, Soedarso, *Seni Lukis Batik Riwayat Sebuah Transfer Fungsi yang Berhasil*, 1998, Yogyakarta, Taman Budaya DIY.
- Sugiyem, *Makna Filosofi Batik*, *Jurnal WUNY Tahun X Nomor 3 Tahun 2008*



Tri Widy Astuti, S.H, M.H
Staf Subbag Tatalaksana Kepegawaian

SANDIWARA NYANYI “MALIN KUNDANG”

Karya Remy Sylado dalam Kajian Interteks

Oleh: Heru Subagiyo, S.Sn.

PENULIS adalah satu profesi yang dilakukan oleh manusia dengan menggunakan fenomena, wacana, maupun cerita yang pernah didengar, dibaca maupun dilakukan sebagai bahan karyanya. Naskah lakon pertunjukan ditulis oleh seorang penulis naskah lakon berdasarkan apa yang dilihat, apa yang dialami dan apa yang dibaca atau diceritakan kepadanya oleh orang lain. Penulis kemudian mencoba menyusun rangkaian kejadian sehingga semakin lama semakin rumit sampai pada puncaknya kemudian masuk dalam penyelesaian cerita. Penting sekali bahwa dalam menyusun kejadian-kejadian atau peristiwa-peristiwa seorang penulis haruslah bersabar untuk melangkah dari satu kejadian ke kejadian lain dalam suatu perkembangan yang logis, tetapi semakin lama semakin gawat sehingga akhirnya ia sampai ke puncak yang disebut klimaks.

Sebuah karya sastra (baik puisi, naskah lakon maupun prosa) dan karya seni pertunjukan mempunyai hubungan sejarah antara karya sezaman, yang mendahuluinya atau yang kemudian. Hubungan sejarah ini bisa berupa persamaan maupun pertentangan. Dengan demikian, sebaiknya membicarakan karya sastra maupun karya seni pertunjukan itu dalam hubungannya dengan karya sezaman, sebelum atau sesudahnya. (Pradopo, 2003 : 167). Dalam konteks interteks saling mempengaruhi dan adanya keterpengaruhan karya itu adalah hal yang wajar. Bagaimanapun karya yang dibuat oleh manusia, pasti akan terpengaruh oleh karya sebelumnya, baik itu menentang, menerima, menyesuaikan maupun memperbaiki sesuai dengan keadaan jaman pembuat karya tersebut.

Konsep originalitas (keaslian) dalam karya sastra maupun karya seni pertunjukan sebenarnya tidak bisa diperdebatkan, karena karya yang hadir belakangan, menurut Julia Kristeva merupakan mosaik atau tempelan-tempelan karya sebelumnya. Hal ini juga berlaku pada sandiwaranya Nyanyi Malin Kundang yang ditulis oleh Remy Sylado yang dipentaskan oleh Teater Tanah Air. Dalam pandangan interteks, sandiwaranya Nyanyi Malin Kundang memanfaatkan legenda Malin Kundang yang berkembang di Sumatera Barat sebagai dasar penciptaan karyanya. Sandiwaranya Nyanyi Malin Kundang merupakan hasil interpretasi dan kemasan dalam media seni pertunjukan dari media sastra lisan yang berkembang pada masyarakat Sumatera Barat. Karya sastra lisan Malin Kundang merupakan *hypogram* dari sandiwaranya Nyanyi Malin Kundang yang ditulis oleh Remy Sylado.

Teks itu sendiri secara etimologis (textus, bahasa latin) berarti tenunan, anyaman, penggabungan, susunan, dan jalinan. Produksi makna yang terjadi dalam interteks yaitu melalui proses proposisi, permutasi, dan transformasi. Pendekatan interteks ini dilakukan dengan cara mencari hubungan-hubungan bermakna diantara dua teks atau lebih. Teks-teks yang dikerangkakan sebagai interteks tidak terbatas sebagai persamaan genre, interteks memberikan kemungkinan yang seluas-luasnya bagi peneliti untuk menemukan *hypogram*. Interteks dapat dilakukan antara karya sastra dengan karya sastra yang lain, karya sastra dengan mitos dan karya sastra dengan

seni pertunjukan. Hubungan yang dimaksudkan tidak semata-mata sebagai persamaan, melainkan juga sebaliknya pertentangan, baik sebagai parodi maupun negasi. (Ratna, 2004 : 173). Riffaterre (dalam Ratna, 2004:222) mendefinisikan *hypogram* sebagai struktur prateks, generator teks puitika lebih lanjut. *Hypogram* sebagai unsur cerita (baik berupa ide, kalimat, ungkapan, peristiwa dan lain-lain) yang terdapat dalam suatu teks sastra pendahulu yang kemudian teks sastra yang dipengaruhi.

Legenda Malin Kundang dimulai dari kehidupan keluarga nelayan di pesisir pantai wilayah Sumatera Barat. Kondisi ekonomi keluarga tersebut sangat memprihatinkan, maka sang ayah memutuskan untuk mencari nafkah di negeri seberang dengan mengarungi lautan luas. Ayah Malin tidak pernah kembali ke kampung halamannya sehingga ibunya harus menggantikan posisi ayah Malin untuk mencari nafkah. Malin termasuk anak yang cerdas tetapi sedikit nakal. Malin sering mengejar ayam dan memukulnya dengan sapu. Suatu hari ketika Malin sedang mengejar ayam, ia tersandung batu dan lengan kanannya terluka terkena batu. Luka tersebut menjadi bekas dilengannya dan tidak bisa hilang. Ciri bekas luka tersebut menjadi tanda yang khas bagi Malin sampai dia dewasa.

Malin merasa sangat kasihan melihat ibunya banting tulang dan kerja keras untuk mencari nafkah untuk membesarkan dirinya. Malin memutuskan untuk pergi merantau agar dapat menjadi kaya raya setelah kembali ke kampung halamannya kelak. Awalnya Ibu Malin Kundang kurang setuju, mengingat suaminya juga tidak pernah kembali setelah pergi merantau tetapi Malin tetap bersikeras sehingga akhirnya ibu rela melepas Malin pergi merantau dengan menumpang kapal seorang saudagar. Selama berada di kapal, Malin Kundang banyak belajar tentang ilmu pelayaran pada anak buah kapal yang sudah berpengalaman. Di tengah perjalanan, tiba-tiba kapal yang dinaiki Malin Kundang di serang oleh bajak laut. Semua barang dagangan para pedagang yang berada di kapal dirampas oleh bajak laut. Bahkan sebagian besar awak kapal dan orang yang berada di kapal tersebut dibunuh oleh para bajak laut. Malin Kundang beruntung, dia sempat bersembunyi di sebuah ruang kecil yang tertutup oleh kayu sehingga tidak dibunuh oleh para bajak laut.

Malin Kundang terkatung-katung di tengah laut, hingga akhirnya kapal yang ditumpanginya terdampar di sebuah pantai. Dengan tenaga yang tersisa, Malin Kundang berjalan menuju ke desa yang terdekat dari pantai. Desa tempat Malin terdampar adalah desa yang sangat subur. Dengan keuletan dan kegigihannya dalam bekerja, Malin lama kelamaan berhasil menjadi seorang yang kaya raya. Ia memiliki banyak kapal dagang dengan anak buah yang jumlahnya lebih dari 100 orang. Setelah menjadi kaya raya, Malin Kundang mempersunting seorang gadis untuk menjadi istrinya.

Berita Malin Kundang yang telah menjadi kaya raya dan telah menikah sampai juga kepada ibu Malin Kundang. Ibu Malin Kundang merasa bersyukur dan sangat gembira

anaknya telah berhasil. Sejak saat itu, ibu Malin setiap hari pergi ke dermaga, menantikan anaknya yang mungkin pulang ke kampung halamannya. Setelah beberapa lama menikah, Malin dan istrinya melakukan pelayaran disertai anak buah kapal serta pengawalnya yang banyak. Ibu Malin yang melihat kedatangan kapal itu ke dermaga melihat ada dua orang yang sedang berdiri di atas geladak kapal. Ia yakin kalau yang sedang berdiri itu adalah anaknya, Malin Kundang beserta istrinya.

Ibu Malin menuju ke arah kapal dan setelah cukup dekat serta melihat bekas luka di lengan kanan orang tersebut. Ibu Malin sangat yakin bahwa orang tersebut adalah anaknya yang selama ini merantau. Ibu Malin kemudian memeluk orang tersebut sambil menangis karena rindu pada anaknya yang telah lama tidak pernah pulang. Mendapat perlakuan seperti itu, Malin Kundang merasa risih dan marah, apalagi yang memeluk tersebut adalah wanita tua yang berpakaian lusuh dan kotor. Setelah mendorong dan memperhatikan sejenak, Malin Kundang semakin marah, meskipun ia mengetahui bahwa wanita tua yang memeluk itu adalah ibunya. Malin merasa malu bila hal itu diketahui oleh istrinya dan juga anak buah kapalnya.

Mendapat perlakuan seperti itu dari anaknya, ibu Malin Kundang sangat marah. Ia tidak menduga anaknya menjadi anak durhaka. Tidak berapa lama kemudian Malin Kundang kembali pergi berlayar dan di tengah perjalanan datang badai dahsyat menghancurkan kapal Malin Kundang. Ditengah kekacauan itu, diwaktu yang sama dan tempat yang lain ibu Malin Kundang sedang berdoa. Karena kemarahannya yang memuncak, ia pun berteriak "Oh Tuhan! jika benar ia Malin anakku, kukutuk dia jadi batu!" Tepat setelah itu tubuh Malin Kundang perlahan menjadi kaku dan lama-kelamaan akhirnya berbentuk menjadi sebuah batu karang. Sampai saat ini Batu Malin Kundang masih dapat dilihat di sebuah pantai bernama pantai Air Manis, di selatan kota Padang, Sumatera Barat.

Prinsip Intertekstual yaitu karya sastra baru akan bermakna penuh dalam hubungannya dengan karya sastra lain, baik dalam hal persamaannya maupun pertentangannya. Pendekatan interteks ini pada akhirnya harus masuk ke dalam wilayah hypogram. *Hypogram* adalah modal utama dari pendekatan interteks dalam kajian sastra dan ini akan melahirkan karya berikutnya. (Riffaterre, 1978:23). Jadi, hypogram adalah karya sastra yang menjadi latar penciptaan karya lain. Menurut Julia Kristeva, tiap teks merupakan mozaik kutipan-kutipan dan merupakan penyerapan serta transformasi teks-teks lain. Maksudnya, tiap teks itu mengambil hal-hal yang bagus dari teks lain, berdasarkan tanggapannya dan diolahnya kembali dalam karyanya.

Hal ini juga dilakukan oleh Remy Sylado ketika menyusun teks lakon Sandiwara Nyanyi Malin Kundang. Sebagai seorang penulis lakon, pasti Remy Sylado sudah pernah mendengar dan membaca tentang legenda Malin Kundang yang berkembang di Sumatera Barat. Demi kepentingan pementasan dan tujuan yang ingin dikomunikasikan, maka dilakukan penyesuaian-penyesuaian cerita. Meski Remy Sylado tidak sepenuhnya menjadikan legenda Malin Kundang yang berkembang di Sumatera Barat sebagai bahan cerita lakon Sandiwara Nyanyi Malin Kundang, tetapi legenda tersebut sebagai hypogram. Penyesuaian cerita ini dilakukan karena yang ingin dikomunikasi dalam pementasan ini tentang bahayanya narkoba yang memang sudah dirancang sebelumnya.

Remy Sylado sebagai penulis lakon dalam sandiwara nyanyi Malin Kundang memanfaatkan legenda Malin Kundang yang berkembang di masyarakat Sumatera Barat sebagai dasar penciptaannya, sehingga memunculkan karya baru sesuai dengan apa yang hendak dikomunikasikan. Hal ini seperti alasan Julia Kristeva

tentang interteks bahwa pertama; proses penulisan karya oleh seorang pengarang tidak bisa dihindarkan dari berbagai jenis rujukan, kutipan dan pengaruh dari karya yang telah ada. Kedua; sebuah teks tersedia hanya melalui proses pembacaan, dan kemungkinan adanya penerimaan atau penentangan hal itu terletak pada pengarang melalui proses pembacaan (Worton, 1990:1).

Legenda Malin Kundang yang berkembang di Sumatera Barat merupakan *hypogram* dari lakon sandiwara Nyanyi Malin Kundang yang ditulis oleh Remy Sylado. Apabila lakon sandiwara Nyanyi Malin Kundang ini akan dipentaskan oleh kelompok teater, maka lakon tersebut mengalami tafsir ulang, dan lakon tersebut sebagai *hypogram*. Pasti ada beberapa kesamaan dan perbedaan yang terdapat pada legenda Malin Kundang yang berkembang di Sumatera Barat dan pementasan lakon Sandiwara Nyanyi Malin Kundang. Penemuan perbedaan dan persamaan yang ada, merupakan esensi dari pendekatan interteks, dimana teks yang lama akan menjadi hypogram dari teks sesudahnya. Jadi teks-teks karya sastra sekarang sudah tidak bisa disebut dengan teks asli atau original, karena teks yang berkembang belakangan hanya bagian dari pengembangan teks yang lama. ■

DAFTAR PUSTAKA

- Ginanjar Rahardi, 2008. *Legenda Malin Kundang*. IndoCepren Sites, 29 Januari 2008. Diunduh tanggal 10 Maret 2014.
- Kristeva, Julia. 1980. *Desire in Language a Semiotic Approach to Literature and Art*. Oxford: Basil Blackwell.
- Prodopo, Rachmat Djoko. 2003. *Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2004. *Penelitian sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riffaterre, Michael. 1978. *Semiotic of Poetry*. London: Methuen & Co. Ltd. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Worton, Michael dan Judith Still. 1990. *Intertextuality and Practices*. New York: Manchester University Press.



Heru Subagiyo, S.Sn.
Widyaiswara Seni Teater
PPPPTK Seni dan Budaya, Yogyakarta

Mendorong Kepala Sekolah dan Warga Sekolah Menjadi Pribadi yang Kreatif dan Inovatif

Oleh: **Dra. Wiwin Suhastari, M.M.**



Sumber: http://gg.gg/KSkreatif_inovatif

DUALISME tugas kepala sekolah selain sebagai pemimpin adalah sebagai manager pada satuan pendidikan. Seorang kepala sekolah dituntut memiliki ilmu pengetahuan yang luas dan memadai di bidang pekerjaan yang menjadi wewenang dan tanggung jawabnya. Kepala sekolah diwajibkan memiliki kemampuan dalam bidang wirausaha.

Mengapa demikian? Bidang kewirausahaan adalah dunia nyata yang dihadapi sehari-hari dan bukan dunia pura-pura atau hanya sekedar mimpi atau sekedar pengetahuan semata. Ketika kepala sekolah memiliki kemampuan yang mumpuni dalam bidang kewirausahaan, diharapkan berdampak pada kemampuan untuk menggiring para guru dan tenaga kependidikan lainnya sehingga imbas akhirnya para lulusan di satuan pendidikan menjadi lulusan yang kreatif dan inovatif. Kemampuan berwirausaha mampu mendorong seseorang (dalam hal ini kepala sekolah) menjadi pribadi yang prestatif, yang bermakna memiliki kemampuan dan kemauan untuk terus meningkatkan prestasi dari waktu ke waktu.

Menguasai bidang kewirausahaan, berupa nilai-nilai kewirausahaan, jiwa kewirausahaan, sangat penting bagi kepala sekolah. Nilai-nilai apa saja yang perlu ditumbuhkan dalam diri kepala sekolah, pendidik, tenaga kependidikan, dan peserta didik di satuan pendidikan untuk mewujudkan sekolah yang mampu berdiri sendiri dengan mengembangkan potensi secara optimal. Apa saja upaya yang perlu diambil oleh kepala

sekolah untuk bersinergi dengan pihak eksternal pendidikan yaitu komite, wali murid/orang tua, lembaga kemasyarakatan, DUDI, lembaga pemerintahan, dan lain-lain untuk mendukung kegiatan pengembangan sekolah sehingga kualitas sekolah makin membaik dari waktu ke waktu terutama dalam bidang pengelolaan pendidikan di satuan pendidikan.

Mengingat pentingnya menguasai kompetensi kewirausahaan oleh kepala sekolah dan telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 13 tahun 2007 tentang standar Kepala Sekolah/Madrasah, maka diharapkan kepala sekolah akan memiliki kemampuan untuk:

1. Menciptakan inovasi yang berguna bagi pengembangan sekolah/madrasah.
2. Bekerja keras untuk mencapai keberhasilan sekolah/madrasah sebagai organisasi pembelajar yang efektif.
3. Memiliki motivasi yang kuat untuk sukses dalam melaksanakan tugas pokok dan fungsinya sebagai pemimpin sekolah/madrasah.
4. Pantang menyerah dan selalu mencari solusi terbaik dalam menghadapi kendala yang dihadapi sekolah/madrasah.
5. Memiliki naluri kewirausahaan dalam mengelola kegiatan produksi/jasa sekolah/madrasah sebagai sumber belajar peserta didik.

Perlu digarisbawahi bahwa ranah kompetensi kewirausahaan yang dimaksud adalah semangat, nilai-

nilai, dan jiwa kewirausahaan untuk kemaslahatan orang banyak dan bersifat sosial dan non-profit, bukan untuk kepentingan komersial. Aspek-aspek yang ditekankan adalah aspek karakteristik dan sifat-sifatnya yaitu terwujudnya kepala sekolah yang memiliki kemampuan kreatif, inovatif, bekerja keras, memiliki visi misi yang visioner, mampu menjadi teladan yang baik bagi warga sekolah, memiliki motivasi yang tinggi, bersifat pantang menyerah, dan mampu menjadi manager yang baik yang mengedepankan solusi terbaik atau win win solution bagi semua pihak, serta memiliki jiwa kewirausahaan; bukan menjadikan satuan pendidikan sebagai sarana memenangkan kepentingan diri atau kelompoknya. Karakter-karakter demikian perlu dimiliki oleh kepala sekolah dengan tujuan mengembangkan sekolah untuk menggapai keberhasilan dengan mengedepankan tugas pokok dan fungsi sebagai pemimpin dan manager atau orang yang memiliki karakter solutif untuk menghadapi kendala yang terjadi di sekolah serta mengelola kegiatan produksi/jasa sekolah sebagai sumber belajar. Nilai-nilai yang dikembangkan adalah

1. Nilai utama mandiri, dengan subnilai kerja keras, tidak mudah menyerah, kreatif, dan inovatif.
2. Nilai utama integritas, dengan subnilai jujur dan komitmen.

Di era kreatif milenial saat ini, orang memiliki pandangan dan anggapan yang berbeda dengan orang zaman dulu. Dahulu, orang menganggap bahwa bakat yang dimiliki seseorang adalah modal penentu atau faktor yang paling menentukan bagi orang tersebut. Dahulu orang menganggap bahwa kemampuan menggambar hanya bisa dilakukan oleh mereka yang memiliki bakat menggambar saja. Namun jika kita ingat-ingat kembali dahulu ada acara di TVRI sekitar tahun 1980-an, ada acara "Mari Menggambar" yang dipandu oleh pak Tino Sidin, ternyata menggambar bisa diajarkan. Acara ini merupakan contoh bahwa menggambar merupakan keterampilan yang menjadi bagian dari kompetensi seseorang yang bisa diajarkan kepada siapapun. Sehubungan dengan hal tersebut, dapat dianalogkan bahwa kreativitas dan inovasi juga bisa diajarkan melalui pendidikan dan pelatihan. Tujuan dari pendidikan dan pelatihan untuk menjadi pribadi yang inovatif dan kreatif adalah mendorong atau memotivasi orang yang awalnya enggan menjadi rajin, yang awal mulanya tidak kreatif dan tidak inovatif menjadi kreatif dan inovatif. Apakah misi ini mudah untuk dilakukan? Langkah-langkah apa yang perlu ditempuh untuk memotivasi para kepala sekolah agar bisa menjadi pribadi yang kreatif dan inovatif? Apakah ketika kepala sekolah telah menjadi pemimpin dan manager yang kreatif dan inovatif akan mampu "menarik" para guru beserta seluruh warga satuan pendidikan sehingga mereka mampu melakukan pekerjaan sehari-hari secara lebih kreatif dan inovatif? Sungguh merupakan cita-cita besar nan mulia.

Ada sebuah kepercayaan atau keyakinan yang mengatakan bahwa ibu yang berfikir positif berpotensi memiliki anak yang bermental baik atau positif. Demikian juga seorang kepala sekolah yang kreatif, berpotensi menularkan virus baik berupa kreativitas kepada guru dan semua warga sekolah. Kemampuan untuk melakukan inovasi berpotensi mendorong seseorang untuk melahirkan inovasi baru. Kesimpulannya adalah, keberhasilan pada sesuatu akan memicu keberhasilan yang lain. Dalam konteks

kewirausahaan yang dilakukan di satuan pendidikan, ketika dihubungkan dengan kreativitas dan inovasi baik yang dilakukan oleh kepala sekolah maupun guru, tenaga pendidik lainnya, serta warga sekolah lainnya perlu digarisbawahi bahwa proses lebih penting daripada hasil. Diperlukan upaya dari segenap warga satuan pendidikan untuk memacu proses pertumbuhan kreativitas dan inovatif secara terjadwal dan terpantau. Diperlukan upaya terus menerus dengan frekuensi yang sering, banyak, dan padat. Suatu proses mewujudkan kreativitas dan inovatif adalah upaya manusia, namun hasil merupakan karunia dari Yang Di Atas.

Mewujudkan lingkungan yang ramah dengan aspek kreativitas dan inovatif di satuan pendidikan memang bukan perkara mudah. Apakah ada dukungan dari dinas pendidikan baik berupa sarana dan prasarana? Apakah panutan kepala sekolah, yakni pengawas juga telah berprestasi? Bagaimana dengan kepala sekolah, guru-guru, tenaga kependidikan, warga sekolah sudahkan berupaya maksimal untuk berprestasi? Pertanyaan-pertanyaan ini sangat penting karena misinya adalah terwujudnya satuan pendidikan yang berprestasi sehingga melahirkan lulusan yang kreatif dan inovatif. Diperlukan peran aktif dari berbagai pihak baik pihak internal dan eksternal. Pihak internal seperti yang kita ketahui bersama adalah kepala sekolah, guru, laboran, petugas perpustakaan, tenaga administrasi, dan peserta didik. Sedangkan pihak eksternal adalah komite sekolah, orang tua/wali murid, lembaga masyarakat, serta dunia usaha dan dunia industri (DUDI). Perlu kolaborasi yang solid bagi kedua belah pihak yang bisa terwujud dengan peran aktif dalam berbagai bidang misalnya pemberian bantuan sarana dan prasarana, dukungan moral dan komitmen bersama, pemberian saran atau kritik yang membangun, fasilitasi kegiatan, berperan dalam kegiatan pengembangan sekolah, dan lain-lain. ■

Referensi:

Sutarman, Edy Pudianto, dan Samsuri. 2018. *Pengembangan Kewirausahaan*. Surakarta: LPPKS, Kemdikbud.



Dra. Wiwin Suhastari, M.M.
Widyaiswara PPPPTK Seni dan Budaya

Permainan Anak Tradisional Sebagai Pembentuk Karakter Anak

Oleh Dr. Diah Uswatun Nurhayati, M.Sn



■ Permainan anak-anak alis

FOTO: kissparry.blogspot.com

LAGU permainan anak tradisional yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia, mengandung berbagai hal yang mencerminkan kehidupan masyarakat pada masa lampau. Melalui lagu-lagu tempo dulu yang pernah dinyanyikan di kampung-kampung atau di desa-desa, anak-anak belajar mengenal nilai-nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan sebagai pedoman untuk pergaulan dan memainkan peran sesuai kedudukan sosial yang nantinya mereka lakukan.

Permasalahan permainan anak tradisional didasarkan atas adanya fenomena yang terjadi akhir-akhir ini bahwa dalam era globalisasi, berbagai ragam budaya dengan sangat mudahnya dapat masuk dan mempengaruhi pola kehidupan anak-anak dalam berbagai segi dan tingkatannya. Oleh sebab itu, permainan anak tradisional perlu dikenalkan sejak dini untuk kemudian ditransmisikan kepada anak, karena hal-hal tersebut akan terkait dengan proses globalisasi yang akan terus bertambah kuat di masa yang akan datang. Permainan anak tradisional memiliki makna kultural yang penting karena dengan berbagai ciri khasnya akan menjadi pemberi identitas pada kebudayaan.

Fungsi Permainan Anak Tradisional

Supriyoko (1999) menyebutkan ada sembilan fungsi permainan anak yaitu: fungsi rekreatif, membina fisik, melatih ketrampilan, melatih ketelitian, melatih kesamaan, mengasah konsentrasi, belajar kesenian, belajar berkompetisi serta belajar menterjemahkan pesan-pesan moral. Dari ke sembilan fungsi permainan anak tradisional Jawa tersebut, kemudian dikelompokkan berdasarkan maksud dan tujuannya, yaitu: (1) mainan yang bersifat menirukan perbuatan

orang dewasa, misalnya: membuat rumah dari batu dan pasir, membuat wayang dari janur atau rumput-rumputan, dhayoh-dhayohan, mantenan, membuat pakaian boneka, pasaran dan lain sebagainya; (2) permainan untuk mencoba kekuatan dan kecakapan, seperti: *gobag sodor*, *jethungan*, *bandhulan*, berkejar-kejaran, *benthik-uncal*, *bergulung-gulung*, bergulat, *gobag bundar* dan masih banyak lagi yang sudah tidak dikenal anak-anak masa kini; (3) permainan melatih panca indra, yaitu latihan kecakapan untuk menghitung bilangan, menggambar, dan menajamkan alat penglihatan ini ada pada permainan: *gatheng*, *dakon*, *adu kecil*, *main kelereng*, *main petak umpet*, *kubuk*, *sumbar-suru*, *sumbar manuk*, *sumbar dulit*, *macanan* dan sebagainya; (4) permainan dengan latihan bahasa, berupa percakapan, perbincangan tentang dongeng, teka-teki, seperti: *pitik walik saba kebon*, *pong-pong bolong* dan teka-teki buatan sendiri yang orisinal, biasanya disinilah tumbuh kembangnya kecakapan bahasa dan

kecerdasan otak; (5) permainan dengan lagu dan wirama, dapat disebut dengan lagu-lagu dolanan anak, yang banyak jumlahnya. Lagu dan gerak *wirama* seperti: *kidang talung*, *jamuran*, *cublak-cublak suweng*, *blarak-blarak sempal*, *manuk-manuk dipanah*, *dhoktri*, *bethet thinthong*, *bibi tumbas timun*, *bang-bang-tut*, *ilir-ilir* karya Sunan Kalijaga dan sebagainya.

Permainan atau bermain, dalam bahasa Inggris dibagi menjadi dua, yaitu *play* dan *game*. Kata *game* dapat diterjemahkan menjadi pertandingan, yang bersifat kompetitif, sedangkan *play* didefinisikan oleh Huizinga (1990) dalam bukunya *Homo Ludens* sebagai bermain atau permainan untuk bermain yang bersifat rekreatif. Permainan yang bersifat rekreatif, memiliki lagu yang bercorak kedaerahan dalam permainan. Kegiatan bermain menurut Malinowski, merupakan kegiatan yang bersifat fungsional untuk proses enkulturisasi dan sosialisasi anak-anak. Enkulturisasi dimaksudkan sebagai proses penanaman nilai-nilai atau proses menjadikan nilai-nilai yang dianut oleh suatu masyarakat diterima, dipahami, diyakini kebenarannya dan kemudian dijadikan pembimbing berperilaku atau bertindak oleh warga suatu masyarakat. Sosialisasi adalah proses memperkenalkan dan membiasakan anak pada berbagai jenis individu lain, berbagai kedudukan sosial dan peran, berbagai kategori sosial, kelompok dan golongan, serta nilai, norma, dan aturan yang berlaku dalam berinteraksi dengan individu dan kelompok tersebut (Ahimsa: 1999: 13-14).

Dalam kehidupan anak-anak permainan mempunyai kedudukan dan arti sangat penting. Selama anak-anak tidak tidur atau tidak sedang melakukan sesuatu pekerjaan yang pasti, maka dia akan bermain-main. Disadari atau tidak, lingkungan

sosial apalagi lingkungan sekolah dimana anak berada, telah mengkondisikan anak agar tidak mempunyai waktu lagi untuk bermain. Hidup anak penuh dengan program-program, target-target yang dibuat oleh orang tua, padahal dunia anak adalah dunia kegembiraan yang menghibur. Dunia yang menjadi media bagi pelepasan ketegangan yang ada di dalam jiwa. Sebab, selain kegembiraan atau kesukacitaan yang didapatkan di dalam permainan, anak dirangsang untuk berkreasi, berimajinasi, menjalin hubungan dengan teman, saling peduli, suka menolong, melatih kerjasama, saling menghargai dan disiplin.

Dunia anak-anak sebenarnya adalah dunia bermain. Bahkan manusia pada hakikatnya adalah makhluk yang bermain (*homo ludens*), seperti ungkapan dari Johan Huizinga yang mengatakan bahwa: dalam hidupnya manusia selalu berusaha memenuhi segala kebutuhannya termasuk kebutuhan bermain. Permainan disamping menghibur manusia juga menyalurkan naluri berkompetisi yang secara alamiah memang ada pada diri manusia. Dalam berkompetisi itu manusia dihadapkan pada kepentingan pribadi dan kepentingan sosial. Sebagai makhluk sosial yang berakal budi manusia perlu mempertimbangkan keseimbangan kebutuhan individual dan sosial sehingga pertumbuhan kepribadian manusia sejak kanak-kanak hingga dewasa dapat berlangsung wajar, sehat jasmani dan rohani (Marsono: 1999: 2-3). Fungsi permainan anak yang lain adalah rasa sportifitas dan loyalitas, dimana anak sebagai salah satu anggota permainan, ikut menentukan permainan dan mempertanggungjawabkannya.

Dari beragam jenis permainan versi Jawa tersebut masih banyak permainan sejenisnya yang berakar di setiap golongan etnik lain yang perlu untuk diwariskan kepada anak-anak zaman sekarang. Hal ini karena jika permainan modern diterima oleh anak-anak tanpa disuntikkan kesadaran akan budaya sendiri, lebih banyak mudharatnya daripada manfaatnya. Berbagai tindak kriminal yang dilakukan anak-anak saat ini, merupakan dampak paling nyata dari buah permainan modern yang direguk anak-anak. Alat permainan modern memang mampu meningkatkan kecerdasan otak anak, tetapi dengan alat permainan modern itu ada aspek yang tertinggal, yaitu perkembangan sosial, emosional, kemampuan perasaan menahan diri terhadap orang lain. Memang diakui tingkat kecerdasan anak sekarang mengalami lonjakan luar biasa bila dibanding dengan anak-anak pada masa lalu. Kecerdasan ini merupakan stimulan dari kebiasaan melakukan penguasaan teknologi canggih seperti gadget, game dan permainan modern lainnya. Untuk mengantisipasi kemajuan teknologi agar tidak terjadi hal-hal negatif, beberapa sekolah di negara maju berusaha mendidik anak sekolah menonton televisi secara lebih kritis. William Chang dalam Kompas (19 Nopember 2007, p.6), menanggapi 'melek media', muncul kurikulum "anak-anak dan televisi: mengajar anak-anak bijaksana menonton" (Claudine Goller dari Scarborough Alternative School di Ontario). Menurut Chang, tanpa bimbingan orang tua dan pendidik anak akan mengalami disorientasi hidup.

Permainan anak tradisional dapat menjadi bekal kultural awal yang sedikit banyak mampu mempertahankan kemajemukan budaya yang terancam oleh homogenisasi kultural dari proses

globalisasi. Hubungan kebudayaan dengan permainan anak tradisional adalah: permainan tradisional merupakan hasil karya manusia, sedangkan kebudayaan menurut Koentjaraningrat (1986: 180) adalah seluruh gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat. Dananjaya (2007: 21) mengkatagorikan permainan anak sebagai salah satu bagian dari folklor, yang dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu (1) folklor lisan; (2) folklor sebagian lisan; dan (3) folklor bukan lisan. Permainan rakyat termasuk dalam folklor sebagian lisan, yang didalamnya terdapat sanjak rakyat, pertanyaan tradisional, cerita prosa rakyat, lagu-lagu rakyat dan sebagainya.

Kebudayaan lokal yang bersifat kerakyatan seperti permainan anak tradisional tersebut, akan lumpuh menghadapi dampak teknologi yang gencar ditransmisikan melalui media massa baik cetak maupun elektronik. Produk-produk kultural seperti program televisi, film dan kartun sering diserap anak-anak tanpa saringan kritis. Berbagai kebudayaan dari luar seperti Eropa dan AS, memiliki daya tarik khusus bagi anak-anak zaman sekarang. Mereka lebih cenderung menyesuaikan diri dengan budaya impor daripada menjunjung budaya tradisional. Pengaruh tontonan audio visual yang tidak terkontrol, dapat menimbulkan perilaku yang mewarnai dunia anak-anak seperti agresif dan bermusuhan. Atas dasar itulah permainan tradisional anak-anak Jawa khususnya permainan lagu dengan gerak dan wirama, perlu ditransmisikan atau diwariskan dan diajarkan kepada anak-anak, karena permainan tradisional lebih memiliki makna, baik secara estetis, musikal bahkan kultural.

Secara estetis, pengenalan nilai-nilai seni sejak kecil, dalam masa hidupnya akan mempunyai arti yang menentukan bagi seluruh kehidupannya. Rasa seni dan rasa halus sebagai bagian dari landasan spiritualnya, baik dalam perilaku maupun kehidupan sehari-hari, akan sangat mendorong anak untuk nantinya dapat menjadi warga masyarakat yang baik, yang sadar akan tata cara hidup bermasyarakat, jauh dari sifat fandolis dan destruktif.

Secara musikal bentuk lagu dan iramanya cocok dengan kemampuan perkembangan musikalitas anak-anak. Sebagai catatan khusus yang perlu diberikan mengenai aspek musikal yang seringkali ada dalam permainan-permainan rekreatif, dimana nyanyian sebagai pengiringnya adalah seperti dalam permainan *Cublak-cublak Suweng*, *Sluku-sluku Bathok*, *Ilir-ilir* maupun *Jaranan*, kelihatannya amat sederhana namun pengalaman menyanyikan sebenarnya memberikan kesiapan pada si anak untuk mengapresiasi dan menghayati nada non diatonis, dalam hal ini sistem nada slendro dan pelog dalam kesenian Jawa. Masalah penanaman nilai-nilai musikal yang dapat menumpang pada permainan anak ini sebenarnya amat strategis dalam upaya untuk mempertahankan jati diri budaya bangsa, karena dengan itu generasi demi generasi tidak akan kehilangan kemampuan untuk menghayati warisan budaya musikal dari bangsanya sendiri. Meskipun semua mahir dalam bernyanyi dan bermusik dengan sistem nada diatonis, tetapi harus mampu menangkap dan mengekspresikan musik dengan sistem nada lain, yang termasuk warisan budayanya sendiri.

Secara kultural, genre ini mendidik anak untuk

berdisiplin, tidak cenderung untuk berbuat kasar, tidak mempergunakan kekerasan, karena seseorang dengan rasa seni yang tinggi, akan mempunyai perasaan halus dalam pekertinya. Rasa inilah yang akan lebih dahulu berbicara daripada sifat-sifat agresi atau perbuatan tanpa makna dan lain-lain perilaku yang jauh dari kehalusan budi pekerti.



■ Permainan tradisional jamuran

FOTO: kissparry.blogspot.com

Hubungan Permainan Anak-anak Tradisional dengan Pendidikan karakter

Pembentukan karakter dan perkembangan watak anak-anak merupakan tanggung jawab segenap komunitas lokal. Berbagai sumbangan yang dapat disalurkan komunitas antara lain (1) dukungan dalam proses penanaman nilai-nilai dalam pribadi anak; (2) keterlibatan langsung dengan membina anak; (3) kerjasama dengan pendidikan formal untuk memerangi minuman keras, rokok dan narkoba (Lickona, *Educating for Character*, 1992: 414-417). Meningkatnya kecerdasan anak meninggalkan penyakit ditengah masyarakat sekarang. Sebagai ilustrasi, anak-anak banyak terlibat tindak kriminal seperti melakukan pencurian, tawuran pelajar, aksi corat coret dan sebagainya, yang semuanya merupakan akumulasi dari semua beban psikologi anak. Sementara kondisi psikologi anak, tidak mendapatkan perhatian yang serius dari orang tua karena sibuk dengan berbagai aktivitasnya. Orang tua sekarang banyak yang memaksakan kehendak untuk mengikutkan anak-anak kursus-kursus di luar jam sekolah, padahal anak-anak sendiri sudah dibebani banyak pekerjaan rumah. Akibatnya, anak sudah tidak mempunyai waktu lagi untuk bermain secara tradisional dengan teman-temannya di rumah, hal ini jelas menjadi larangan orangtua karena dengan bermain-main di luar rumah akan mengakibatkan anak bodoh, malas belajar dan mengganggu prestasi belajarnya. Kondisi yang demikian tentu saja akan memperburuk perkembangan anak. Padahal, di dalam permainan tradisional anak belajar mengenal nilai-nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan

sebagai pedoman untuk pergaulan sosial dan memainkan peran-peran sesuai dengan kedudukan sosial yang nantinya mereka lakukan. Eratnya anak dengan dunia bermain secara tidak langsung dapat digunakan sebagai penentu jalan hidupnya serta pembentuk kepribadiannya. (Suharsimi, 1993).

Menghadapi modernisme memang mau tidak mau harus berhadapan dengan berbagai konflik, salah satu diantaranya adalah konflik kultural. Geertz (1992: 196) menyebut fenomena konflik kultural ini sebagai ketidaksesuaian makna dengan implikasi bahwa hal itu merupakan sifat-sifat makna itu sendiri. Apakah memang makna yang terkandung di dalam permainan anak-anak tradisional sudah tidak relevan lagi dengan kondisi kultural? dan mengapa orang tua melarang anak-anak untuk bermain tradisional dan menggantikannya dengan permainan modern seperti gadget, game dan sejenisnya? Memang pada tahun 1995an mainan merk Nintendo (Jepang) telah memproduksi Video Game Player dan Super Famicon, dan telah tercatat melakukan transaksi penjualan senilai US\$ 3,9 milyar setiap tahun dari anak-anak. Demikian juga mainan anak merk matel dari USA yang memproduksi video game players Saturn dan game gear, tingkat transaksi penjualannya mencapai 3,6 miliar dolar dengan keuntungan sebesar 255,8 juta dolar (Krisdyatmoko: 1999: xiv). Sudah

mendapat pengakuan alat tersebut mampu meningkatkan kecerdasan anak, tetapi umumnya amat person sifatnya, dimana dalam bermain mereka hanya berbuat sendiri, tidak berinteraksi sosial dan terlibat emosional dengan teman-temannya. Kesendirian tersebut menyebabkan perkembangan jiwa anak tidak dapat mengerti perasaan dan tidak mampu melakukan musyawarah dengan teman lainnya. Pada akhirnya mereka menjadi generasi yang egois, serta tidak mau mengerti dan memahami kondisi lingkungan, sehingga jika kepentingannya terganggu anak mudah marah dan mengajak berkelahi. Untuk mengembalikan format dasar watak anak yang akan menjadi penerus bangsa ini, hendaknya mereka dikenalkan pada alat-alat permainan tradisional yang pernah dilakukan anak pada tempo dulu. Dalam permainan tradisional itu anak-anak terlihat interaksi dan emosi dengan teman lainnya. Dengan mereka terlibat secara emosional dengan teman yang lain, maka mereka akan berkembang menjadi generasi yang penuh tepo seliro atau dapat memahami perasaan teman lain, karena disitulah proses sosialisasi (pembudayaan) anak terbentuk sejak dini

Gaya hidup modern tidak harus diartikan dengan meninggalkan nilai-nilai tradisi, karena nilai-nilai tersebut telah terbukti mampu memberi warna gaya hidup kita, dan secara implisit dan eksplisitnya banyak terkandung di dalam permainan anak-anak tradisional. Salah satu contoh adalah pada permainan Jamuran yang dilakukan setiap bulan purnama. Dahulu permainan ini dinyanyikan dengan melingkar sambil berpegangan tangan satu sama lain, betapa menyenangkan, perasaan akan indah dan syahdunya bermain dengan teman-teman di bawah terang sinar bulan purnama. Akan tetapi, permainan tradisional

seperti itu kini sudah dijauhi anak-anak, hal ini karena para orang tua juga tidak memperkenalkannya, sehingga permainan tradisional itupun seakan sudah punah. Permainan tradisional yang mengajarkan kesahajaan, kesederhanaan dan kebersamaan itu sekarang perlu dikenalkan pada anak-anak kembali, karena mampu menyeimbangkan perkembangan anak yang penuh beban. Teori-teori tentang permainan anak tradisional seperti Rudolf Steiner dengan eurhythmy, Froebel dengan Kindergarten, Montessori dengan *aesthetische indrukken* (kesan-kesan estetik) dan *ethische indrukken* (kesan-kesan etis), dan Dewantara tentang Taman Anak dapat dijadikan acuan yang tidak perlu diragukan, karena pendapat-pendapat dari para ahli permainan anak tersebut hampir seluruhnya sudah diselidiki secara ilmu pengetahuan dan dibuktikan dengan bermacam-macam eksperimen (Dewantara: 2004: 273).

Perhatian yang diberikan dari beberapa negara Asia seperti pemerintah Jepang tentang permainan anak-anak tradisional Jawa adalah dengan didirikannya sebuah sentra kegiatan anak-anak dalam bidang seni yang dinamakan Kodomo No Shiro (istana kanak-kanak) yang berada di pusat kota metropolitan Tokyo. Berbagai alat musik dari Indonesia terpajang di istana kanak-kanak ini, dan salah satu kesenian Indonesia yang sangat disenangi oleh anak-anak Jepang adalah gamelan Jawa. Ketika di Yogyakarta diselenggarakan *The Second International Gamelan Festival* pada tahun 1995, peserta dari Jepang adalah anak-anak yang latihan di Kodomo No Shiro, yang memperagakan permainan anak-anak Jawa Lepetan (Soedarsono: 2002:92).

Penutup

Orang tua dan anak-anak adalah bagian dari suatu keluarga inti (nuclear family), yang merupakan sasaran strategis bagi upaya menempatkan manusia sebagai subyek dan obyek pembangunan. Jika sasaran itu difokuskan pada anak-anak sebagai generasi penerus, maka tingkat perkembangan pada masa kini akan berpengaruh terhadap kualitas manusia dimasa depan pada saat anak-anak menginjak usia dewasa. Berdasarkan pertimbangan bahwa anak-anak adalah generasi penerus yang akan menjadi tulang punggung dan sekaligus mewarisi pelaksanaan pembangunan nasional Indonesia, maka nilai-nilai tradisi yang ada pada permainan anak-anak tradisional dapat menjadi wahana partisipasi sumbangan pemikiran bagi upaya peningkatan kualitas anak Indonesia. Makna yang terkandung dalam permainan anak-anak tradisional sudah diakui sebagai metode yang sangat efektif untuk mengembangkan potensi dan kreativitas anak, karena secara simultan dapat mengembangkan olah pikir, olah seni, olah raga, dan olah rasa. Namun saat ini memang banyak kendala yang dihadapi bagi upaya pengembangan permainan anak tradisional, yaitu semakin tidak dikenalnya permainan oleh banyak anak. Hal ini disebabkan oleh beberapa alasan seperti: (1) masuknya permainan modern dan permainan elektronik; (2) meningkatnya acara di televisi yang lebih menarik perhatian anak; (3) kurangnya lahan untuk bermain bagi anak. Oleh karena itu permainan anak-anak tradisional perlu dilestarikan, karena terkait dengan proses globalisasi yang akan terus bertambah kuat dimasa-masa yang akan datang. ■

SUMBER BACAAN:

- Ariani, Christiyati. Dkk. 1997/1998. *Pembinaan Nilai Budaya melalui Permainan Rakyat DIY*. Depdikbud, Dirjen Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional.
- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Pelestarian Pembinaan dan Pengembangan Dolanan Anak-anak*. Makalah dalam lokakarya Dolanan Anak oleh Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional Museum Sono Budoyo, Pusat Wanita Tamansiswa Yogyakarta.
- Ahimsa-Putra. 1999. *Permainan Anak Jawa dan tantangan dalam era kesejagadan*. Naskah seminar Nasional "Dolanan Anak". UGM, Yogyakarta
- Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia*. Pustaka Utama Grafiti. Jakarta.
- Dharmamulya, Sukirman, dkk. 1981/1982. *Permainan Rakyat DIY*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Yogyakarta.
- Depdikbud. 1981/1982. *Permainan Anak-anak Daerah Istimewa Yogyakarta*. Depdikbud. Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.
- Dewantara, Ki Hajar. 2004. *Kebudayaan*. Majelis Luhur Tamansiswa. Yogyakarta.
- Geertz, Clifford. 1992. *Tafsir Kebudayaan*, Francisco Budi Hardiman (penerjemah). Kanisius. Yogyakarta.
- Hamengkubuwana X. 1999. *Dolanan Anak: Refleksi Budaya dan Wahana Tumbuh kembang Anak*. Naskah seminar Nasional "Dolanan Anak". UGM, Yogyakarta
- Krisdyatmiko (Ed.). 1999. *Dolanan Anak: Refleksi Budaya dan Wahana tumbuh kembang anak*. PLAN International Indonesia Yogyakarta.
- Koentjaraningrat. 1984. *Kebudayaan Jawa*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Soedarsono, R.M. 2002. *Seni Pertunjukan Indonesia*. Gadjahmada University Press. Yogyakarta.
- Tashadi (Ed.). 1992/1993. *Transformasi Nilai melalui Permainan Rakyat DIY*. Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional, Yogyakarta.
- William Chang. *Anak ditengah Imperialisme Kultural dalam Kompas* (19 Nopember 2007, p.6).



Dr. Diah Uswatun Nurhayati, M.Sn
Widyaiswara seni musik
di PPPPTK Seni Budaya Yogyakarta.

SIGALE-GALE

Sang Penghibur

■ Para pengunjung ikut menari pada pertunjukan Sigale-gale di Desa Wisata Tomok FOTO-FOTO: Janu Riyanto

DIBERI nama Sigale-gale oleh Raja Rahat yang artinya si lemah lembut atau si gemulai. Mungkin yang dimaksud oleh si pemberi nama jika Sigale-gale bergerak menari untuk menghibur, maka gerakannya lemah lembut atau gemulai mengikuti irama musik *Gondang, ihutan, odap, sarune bolon, pagora, garantung, taganing, hapetan* yang bunyinya berpadu harmonis dan dinamis.

Banyak cerita yang menghidupkan Sigale-gale, namun cerita terpopuler adalah Sigale-gale diciptakan untuk menghibur Raja Rahat, raja Pulau Samosir yang kehilangan putera mahkotanya, Pangeran Manggale yang gugur dalam perang mempertahankan kerajaannya.

Kesedihan raja kehilangan putera semata wayangnya begitu mendalam sehingga membuat sang raja jatuh sakit. Oleh rakyatnya diupayakan untuk menghiburnya, dengan membuat patung yang wajahnya mirip Pangeran Manggale yang dimasukkan roh Manggale didalamnya, sehingga dapat bergerak seperti manusia. Jika raja bersedih, Sigale-gale menari menghiburnya, raja sangat terhibur bahkan ikut *manortor*/menari bersama Sigale-gale.

Dalam perkembangan selanjutnya Sigale-gale bukan saja jadi penghibur Raja Rahat namun juga jadi penghibur semua orang tua yang meninggal dan tidak punya keturunan. Membuat Sigale-gale menari menghibur pada keluarga-keluarga bangsawan, dalam drama penghiburan itulah harta orang yang tidak punya keturunan dihabiskan guna

mencegah orang lain mengambilnya. Betapa artinya anak laki-laki untuk masyarakat Batak, sebagai pelanjut keturunan.

Sigale-gale pun mengukuhkan diri menjadi penghibur dari zaman ke zaman yang tak tergantikan. Di zaman ini Sigale-gale menghibur para pelancong yang datang mengunjungi kampung adatnya Tomohok.

Sesungguhnya Sigale-gale hanya sebuah patung kayu sederhana, yang dipahat mirip manusia dengan ukuran bisa seukuran manusia. Tampilannya menggunakan ikat kepala dari kain ulos, yang menggunakan cara ikat suku batak, Tapanuli utara.

Memakai baju hitam dengan model teluk belanga, ada dua kantong didepan bajunya. Menggunakan selendang yang diikatkan menyilang di dada. Memakai sarung untuk menutupi bagian tubuh bawahnya, sarung dengan tenunan yang seirama dengan ikat kepalanya. Berwajah tirus khas prototipe suku Batak, berhidung mancung dengan bibir yang tipis. Sigale-gale memang termasuk kategori patung laki-laki yang menarik.

Sigale-gale sangat terkenal namanya, tersohor dalam dan luar negeri. Banyak wisatawan peminatnya, yang berharap dapat bertemu dan *manortor* bersamanya.

Kemampuan *manortor* Sigale-gale tak diragukan lagi tahan sepanjang waktu yang diinginkan dengan kualitas *manortor* yang baik hanya saja untuk menemuinya harus menyediakan

waktu yang cukup karena Sigale-gale berkediaman di Tomohok, di Pulau Samosir yang berada di tengah Danau Toba.

Prapat salah satu kota yang dapat diakses jika ingin berkunjung ke Tomohok tempat Sigale-gale manortor. Parapat dapat ditempuh melalui udara dan darat. Jika menggunakan jalur udara ada penerbangan langsung Bandara Silangit dari Bandara Halim Perdanakusuma atau dari Bandara Soekarno Hatta ke Bandara Kualanamu di Medan dari Bandara Si Langit dilanjutkan dengan naik mobil sekitar 1 jam 40 menit menuju kota Prapat.

Apabila menggunakan jalur darat, maka perjalanan dari kota Medan dapat ditempuh sekitar 3-4 jam karena jaraknya 176 km. dapat menggunakan transport umum atau transport pribadi. Tiba di Prapat kita dapat segera naik alat transportasi laut yang tersedia. Ada banyak ragamnya, di antaranya dengan kapal kayu untuk penumpang dengan membayar tarif Rp 25.000 pulang-pergi.

Menunggu waktu kapal berangkat, bisa menikmati ketangkasan anak-anak pesisir dalam berenang dan menyelam mengejar uang koin yang dilemparkan dari pinggir dermaga.

Anak-anak negeri berusia 9-10 tahun, bertelanjang dada dengan kulit yang sudah berwarna legam terbakar sinar matahari mengajak para pelancong untuk melemparkan uang koin ke dalam laut sehingga mereka bisa mempertontonkan ketangkasan yang mereka miliki.

Ketangkasan menyelam dan berenang yang ditempa oleh alam yang tak diragukan, para pelancong koin puas dengan tontonan yang sesungguhnya mereka bayar sendiri.

Sayangnya susah menghentikan jika tontonan itu dianggap cukup, sebab anak-anak itu berhasrat untuk mendapatkan koin sebanyak-banyak membuat lakon anak-anak penyelam koin itu sangat agresif meminta bahkan separuh memaksa supaya lemparan koin jangan dihentikan, terus ..terus ... lempar...lempar !

Melihat kondisi alat transportasi itu, hanya kapal kayu bermesin yang di desain lantainya, diubah



■ Pelabuhan penyeberangan Tomok sebagai pintu masuk ke Pulau Samosir

sehingga jadi kapal khusus untuk penumpang, ada kursi diletakkan tepat ditengah lantainya berjejer-jejer seperti duduk dalam kelas yang menghadap kedepan. Bisa memuat 20-25 orang dengan diberi atap dari terpal plastik sebagai pelindung dari hujan dan matahari.

Kapal melaju perlahan, ada yang membagikan pelampung, namun jumlahnya tidak cukup, hanya beberapa orang yang dapat, beberapa penumpang yang tidak dapat ngotot harus punya pelampung, dibiarkan saja tanpa penyelesaian

Pelayaran yang tidak mengindahkan prosedur keselamatan penumpang sekalipun hanya pelayaran berjarak pendek...tidak mampu belajar dari musibah tenggelamnya kapal penumpang yang menelan korban ratusan jiwa ditempat yang sama.

Alam lagi bersahabat, angin hanya bertiup semilir perlahan mengiringi perjalanan, goyangan ombak juga hanya perlahan sehingga memberi kenyamanan dari atas kapal untuk mulai menikmati perjalanan ini.

Dari atas kapal, pelancong bisa menikmati pemandangan yang sangat indah, Lukisan alam yang memadu semua keiinginan yang pelancong hasratkan. Allah benar-benar sangat bermurah hati dengan memberikan alam yang semenarik ini. Terasa ada keterbatasan bahasa untuk mengungkapkan keindahannya.

Semua paduan ada di sini. Ada wisata bahari yang indah ditawarkan dengan air danau yang berwarna toska dan biru tua mengisyaratkan betapa murni tak tercemar airnya namun juga sangat dalam.

Perahu-perahu bermesin dan tidak bermesin hilir mudik di atasnya memberi pesona yang indah. Kombinasi perahu layar diatas gelombang air adalah kombinasi yang elok yang sangat primitif. Tempat yang cocok untuk menikmati ski air, naik boat, berenang, dan memancing ikan.

Ada wisata pegunungan ditawarkan. Berlayar di Danau Toba sama dengan menyusuri pulau Samosir, sehingga bisa menikmati keindahan pulau



■ Para pengunjung tiba di Pelabuhan Tomok setelah menyeberangi Danau Toba dari Pelabuhan Parapat

ini dari atas perahu.

Panorama bukit yang tengkurap diam-diam diatas punggung punggung Pulau Samosir meliuk-liuk naik turun tak ada ujungnya, kemudian di lembah-lembah bukit itu tersembul perkampungan-perkampungan kecil dengan rumah-rumah tradisional, kadang-kadang ada tersembul menara-menara gereja di antara rimbunan pohon-pohon yang nampak dari kejauhan.

Tepi tepi bukitnya adalah pantai-pantai yang membentang sepanjang Pulau Samosir. Pinggiran pantai itu jadi tempat parkir bagi pemilik perahu, beragam jenis dengan warna yang bermacam ukuran, di lambungnya ada tulisan nama-nama sang pemilik. Mereka memilih namanama wanita untuk nama perahu itu.

Jika cuma mau sekedar berjemur dipantai atau berenang dan berperahu maka tempat ini juga surganya. Seberapa kuat keinginan kita terlayani dengan alam yang ada. Pantai-pantai yang indah sepanjang tahun ada disitu.

Di perkampungan itu, ada makanan tradisional, nyanyian nyanyian sunyi tentang keindahan alamnya dan kesunyian yang menderap, dan bisa dipastikan ada kelaraan getaran cintai yang tak sampai. Ada alat-alat musik tradisional yang mengiringi lagu dan tentu ada bahasa dan adat istiadatnya tersendiri.

Tempat-tempat seperti ini kaya dengan cerita-cerita, selalu ada cerita kasih tak sampai. Cerita cinta menghiasi bumi ini ada sepanjang sejarah dengan versi yang berbeda-beda.

Di sini juga bahkan ada cerita cinta terlarang, yang menceritakan bagaimana anak manusia memperjuangkan cintanya, sehingga rela dikejar sampai di ujung bukit, harusnya mereka berdua jatuh ke dalam jurang lautan namun alam

mengasihinya memberi tebing untuk menahan keduanya, namun kekuatan kutukan yang dilontarkan membuat anak manusia itu berubah menjadi batu, cerita latar belakang ini menghidupkan batu gantung yang ada disitu.

Danau Toba, danau memang danau yang berukuran besar memiliki panjang 100 kilometer dan lebar 30 km, dengan kedalaman 1130 m, danau terbesar di Indonesia bahkan di Asia tenggara. Sangat terkenal dengan keindahan alam dan cerita-cerita mistis yang dimiliki. Ini yang membuatnya jadi magnet wisatawan mengunjunginya.

Kapal tiba di dermaga penyeberangan Tomohok, memerlukan berjalan kaki melewati pasar kerajinan untuk sampai keperkampungan adat Tomohok. Pasar ini menjual kerajinan batak, tenun tangan khas syal merah dan hitam yang disebut ulos yang masih digunakan hingga saat ini, kalender batak



Lorong menuju Desa Wisata Tomok yang dipadati penjual cinderamata



■ Patung Sigale-gale di depan rumah adat Batak

dari rotan, ukiran kayu dan lain-lain.

Setelah sampai kekampung adat Tomohok, lumayan jauh dan cukup melelahkan, akhirnya bisa bertemu dengan Sigale-gale sang penghibur itu. Sigale-gale sudah siap menantikan para peminatnya di depan rumah adat, berdiri atas podium yang dibuat khusus untuk dia tempati berdiri, ada ukiran-ukiran khas Batak diukir disepanjang podium itu.

Patung kayu sederhana berpakaian tradisional dengan wajah yang kaku tanpa ekspresi. Di Toraja ada patung kayu yang juga seperti ini berpakaian adat Toraja namanya Tau-Tau, digunakan ketika pesta kematian.

Arena pertunjukan berada di halaman depan rumah adat Batak Tomohok yang berjejer rapih. Ada kursi-kursi berjejer untuk tempat duduk pertunjukan. Semacam panggung penonton dengan atap dari plastik. Sangat ironi, di perkampungan adat yang semuanya tradisional tapi pelancong duduk dengan kursi plastik dan atap panggung dari plastik terasa bahwa tidak seaman lagi.

Ada pemandu yang menyapa dengan ucapan selamat datang, membuka pertunjukan itu, kemudian menjelaskan Sigale-gale dengan sangat lancar tentu. Hal ini disebabkan seringnya informasi ini diulang-ulang dihadapan pengunjung. Sangat lancar, ada ajakan untuk ikut menari/*manortor* dengan aturan menggunakan selendang dan ikat kepala dari tenunan ulos.

Pengunjung ikut melakukannya, memasang pengikat kepala dan menyampirkan selendang ulos itu di bahu. Ikut berjejer sesuai yang dikehendaki pemandu. Pada umumnya pengunjung yang datang

mengikuti juga ajakan sang pemandu.

Musik mulai dimainkan dan Sigale-gale bergerak sesuai gerakan yang dilakukan oleh sang dalang dengan menarik benang-benang yang berhubungan dengan anggota badan Sigale-gale. Dalang duduk dibelakang Sigale-gale tersembunyi dari pemandangan depan. Sigale-gale bergerak dengan kaku,

Pemandu mengajari pengunjung gerakan-gerakan sederhana *manortor* dan penunjang dengan spontan mengikuti irama musik dan *manortor* dengan gembira. Pengunjung larut dengan irama yang dinamis dan menghentak-hentak itu. Tangan ditangkupkan didepan dada, digerakkan dengan kaku sekaku gerakan patung kayu Sigale-gale.

Mengikuti gerakan yang ditiru dari pemandu, bergerak berkeliling-keliling, berputar-putar didepan Sigale-gale. Pengunjung bisa merasakan keunikan *manortor* bersama sang penghibur Sigale-gale.

Menurut pandangan mereka, upacara ini dianggap sebagai upacara keagamaan parbegu upacara yang didasarkan pada kepercayaan terhadap begu dari orang yang sudah meninggal, dalam rangka pemakaman yang disebut papurpur.

Upacara tersebut dilakukan dalam rangka mengusir petaka meninggal tanpa memiliki keturunan dan untuk menenangkan roh agar arwahnya tidak penasaran.

Sampai sekarang ada kepercayaan di masyarakat Batak bahwa pembuat patung Sigale-gale harus menyerahkan jiwanya pada patung-patung buatannya supaya patung bisa bergerak seperti hidup itulah sebabnya banyak orang tidak bersedia membuat patung Sigale-gale

Tarian *Manortor* mulai memuncak, pengunjung bergembira bersama dan meneriakkan horas berulang dengan melambai-lambaikan selendang. Siapa sangka kantong Sigale-gale harus diisi dengan uang, ini jelas bukan keinginan Sigale-gale, pemandu mencontohkan mengepit uang di antara jari tangannya yang sedang *manortor*, semua peserta *manortor* memaklumi,

Serentak tangan yang dinaikkan sudah ada duit yang terjepit disela-sela anak jarinya. Tarian mulai ditambah dengan gerakan memasukkan uang ke kantong Sigale-gale. Tiga kali putaran baru sang pemandu merasa puas dengan uang yang dimasukkan. Kantong baju Sigale-gale sudah menggembung isinya. Nilai uang itu tdk seberapa sebenarnya, namun jika lakon memberi uang dikantong Sigale-gale sudah dilakukan pada jaman dulu, bisa bayangkan bahwa anak negeri ini suka bermain-main dengan memasukkan uang secara sembunyi-sembunyi dikantong, betapa beratnya tugas menghentikan kebiasaan yang begini yang sudah di pindahkan dari generasi ke generasi.

Musik berhenti yang sekaligus tarian berhenti Horas...Horas teriak pengunjung. Semua senang setelah mengikuti proses penghiburan itu.

Pertunjukan usai. Pemandu mengucapkan terima kasih, dan pengunjung membubarkan diri dengan sukarela. ■ **Daswatia Astuty**

RUMAH LIMAS DI SUMATERA SELATAN

**Berusia Ratusan Tahun
Kaya Filosofi**

■ Rumah Limas di Museum Balaputera Dewa Palembang

RUMAH Limas menjadi icon rumah tradisional di Sumatera Selatan yang kaya akan filosofi. Salah satu rumah limas yang diyakini masih terjaga keasliannya adalah yang berada di kawasan Museum Negeri Sumatra Selatan (Balaputera Dewa Palembang) yang dikelola Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Pemerintah Provinsi Sumatera Selatan.

Rumah Limas yang gambarnya bisa dilihat pada uang Rp. 10.000 itu, sudah berusia ratusan tahun. Rumah ini dibangun tanpa menggunakan paku, tetapi memakai pasak dan bisa dibongkar pasang. Rumah ini didirikan oleh bangsawan Palembang bernama Pangeran Syarif Abdurrahman Al Habsi pada tahun 1836.

Rumah Limas ini pada zaman penjajahan Belanda difungsikan sebagai sebuah museum. Sebagian koleksinya dibawa ke Anjungan Sumatera Selatan di Taman Mini Indonesia Indah (TMII), Jakarta. Rumah ini tercatat sudah berpindah lokasi hingga 8 kali. Hal ini memungkinkan, mengingat rumah ini dibangun dengan sistem knock down sehingga bisa dibongkar pasang dan

berpindah tempat.

Menurut penjaga Rumah Limas Sudiyanto, sebelum dipindah ke kompleks Museum Balaputera Dewa pada tahun 1985, rumah ini terletak di belakang Kantor Walikota Palembang. "Rumah Limas ini tadinya terletak di pinggir sungai Musi," jelasnya.



■ Kamar tidur Rumah Limas

Ditambahkannya, Rumah Limas tersebut merupakan bagian dari koleksi museum yang dibuka untuk umum. Rumah ini pun banyak dikunjungi wisatawan, baik domestik maupun mancanegara. Bahkan pernah dikunjungi Ratu Beatrix dan anaknya yang bernama Pangeran Willem pada tahun 1993.

Rumah berbentuk panggung itu, semuanya berbahan baku kayu. Untuk pondasinya digunakan kayu ulin yang jika terendam air maka akan semakin kuat. Sedangkan untuk bagian rumah lainnya terbuat dari kayu meranti, trembesi, serta kayu mahoni. Meski usianya sudah ratusan tahun, masih terawat dengan cukup baik. Bentuk rumah ini memang dirancang khusus untuk menghindari banjir dan menjaga dari serangan binatang buas, sehingga penghuninya bisa merasa nyaman menempati.

Bagian dalam Rumah Limas terdiri dari tiga tingkat. Namun, hal ini bukan menandakan suatu kasta tertentu. Rumah

Limas memang bertingkat-tingkat. Tapi itu bukan untuk menunjukkan kasta, namun biasanya yang letaknya di bawah untuk anak muda dan di atas orang tua.

Selain bentuknya unik, juga bisa dijumpai berbagai bentuk ornament di rumah ini yang punya filosofi masing-masing. Misalnya di bagian atap, ada ornamen berbentuk seperti tanduk kambing. Ada yang berjumlah 5, perlambang rukun Islam, yang jumlahnya 6 mengisyaratkan rukun iman, 4 sahabat nabi, 3 itu matahari bintang dan bulan, 2 adam dan hawa. Bagian teras rumah dikelilingi pagar kayu berjeruji yang disebut tenggalung. Makna filosofis pagar ini untuk menahan supaya anak perempuan tidak keluar dari rumah.

Bagian dalam rumah terdapat ruangan-ruangan, seperti ruang tamu, beberapa ruang tidur dan ruang makan. Juga terdapat koleksi barang antik/kuna, seperti radio, jam duduk dan piano jaman dulu yang masih bisa dibunyikan. ■ **Heri Susanto**



■ Ruang tengah Rumah Limas lengkap dengan meja makan

FOTO-FOTO: Heri Susanto

SMK NEGERI 3 SUKAWATI

Siapkan SDM dengan Kompetensi yang Kompetitif



■ Sebagian Bangunan SMKN 3 Sukawati

MENYIAPKAN Sumber Daya Manusia (SDM) yang beriman, bertaqwa, berbudaya dan memiliki kompetensi keahlian yang kompetitif menjadi salah satu misi SMK Negeri 3 Sukawati, Gianyar Bali. Untuk mewujudkannya, sekolah yang sebelumnya bernama Sekolah Menengah Karawitan Indonesia (SMKI) Negeri Denpasar ini, terus meningkatkan kualitas proses belajar dan mengajarnya.

Kepala SMK Negeri 3 Sukawati I Gusti Ngurah Serama Semadi, SSP, M.Si menjelaskan, proses belajar dan mengajar di sekolah yang diimpinnya bertujuan menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja dan memberikan diklat pengembangan sikap secara profesional. Disampingnya menyiapkan siswa agar memiliki etos kerja yang tinggi dan siap untuk berwirausaha sesuai dengan bidang keahliannya.

Tujuan lainnya, menyiapkan siswa untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi, meningkatkan kemampuan siswa untuk mengembangkan pengetahuan teknologi dan ketrampilan serta meningkatkan kemampuan siswa agar mampu berinteraksi dengan lingkungan, masyarakat berdasarkan nilai keimanan, kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, bertaqwa, berbudaya, peduli lingkungan sosial, inovatif, kerja keras, mandiri, sopan dan memiliki kompetensi yang kompetitif sebagai anggota masyarakat.

Awal berdirinya sekolah itu adalah tanggal 30 September 1960 dengan nama KOKAR Bali (Konservatori Karawitan Indonesia). Dari nama KOKAR Bali pada tahun 1976 berubah nama menjadi SMKI Negeri Denpasar. Kemudian pada tahun 1997 SMKI Negeri Denpasar berubah nama menjadi SMK Negeri 3



■ Aula Utama / Panggung Tertutup

Sukawati berdasarkan Nomenklatur Nomor 036 /0/1997

Perubahan nama itu tidak lepas dari perjuangan dan pengabdian yang gigih para perintisnya, seperti Prof. Dr. Ida Bagus Mantra, I Nyoman Rembang, I Nyoman Kaler, I Gusti Putu Made Geria bersama-sama dengan sejumlah seniman sejawat dan budayawan yang tentu tak akan pernah terhapus dari

sejarah kelahirannya. Profesionalisme serta kesenimanan para pengelolanya mempercepat dinamika pemekaran lembaga pendidikan kesenian ini dikalangan masyarakat Bali dan bahkan keberadaannya pun tersebar ke manca Negara.

Drs. I Gusti Bagus Nyoman Panji, I Gusti Agung Ngurah Supartha, SST, I Wayan Kaya, I Nyoman Sumandhi, MA., Drs. I Ketut Warsa, Drs. I Ketut

Wardana dan Drs. I Ketut Suandi Gunastra, M.Pd.H. secara bergantian merupakan mantan Kepala Sekolah SMK Negeri 3 Sukawati dari sejak berdirinya hingga 2014. I Gusti Ngurah Serama Semadi, SSP.M.Si. menerima tongkat kepemimpinan lembaga ini sejak 21 Januari 2014.

SMK Negeri 3 Sukawati memiliki 4 program



■ Uji Kompetensi Siswa



Foto-foto: Dokumentasi SMK N 3 Sukowati

NO.	KOMP. KEAHLIAN	NILAI	SK. PENETAPAN
1.	Seni Tari Bali	95 (Amat Baik)	231/BAP-SM/LL/X/2015
2.	Seni Karawitan Bali	95 (Amat Baik)	231/BAP-SM/LL/X/2015
3.	Seni Pedalangan Bali	93 (Amat Baik)	231/BAP-SM/LL/X/2015
4.	Seni Musik Non Klasik	89 (Amat Baik)	231/BAP-SM/LL/X/2015

keahlian, yakni Seni Tari Bali, Seni Karawitan Bali, Seni Pedalangan Bali dan Seni Musik Non Klasik. Program keahlian Seni Karawitan Bali menjadi unggulan di sekolah ini dan paling banyak peminatnya.

Tujuan Program Keahlian Seni Tari menyiapkan tamatan untuk menjadi tenaga kerja setingkat seniman madya dalam bidang seni tari, memiliki pengetahuan, ketrampilan dan sikap profesional serta mampu mengembangkan seni tari Tujuan ini secara bertahap akan dimonitor, dievaluasi dan dikendalikan setiap kurun waktu tertentu, untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL) Sekolah Menengah Kejuruan bidang seni dan kerajinan yang dibakukan secara nasional.

Tujuan Kompetensi Keahlian Seni Karawitan menyiapkan tamatan untuk menjadi

tenaga kerja setingkat seniman madya dalam bidang seni pertunjukan yang memiliki pengetahuan, memiliki pengetahuan, ketrampilan dan sikap profesional serta mampu mengembangkan seni Karawitan. Sedang tujuan Program Keahlian Seni Pedalangan menyiapkan tamatan untuk menjadi tenaga kerja setingkat seniman madya dalam bidang seni pedalangan, memiliki pengetahuan, ketrampilan dan sikap profesional untuk bisa mengembangkan seni pedalangan.

Tujuan Program Keahlian Seni Musik menyiapkan tamatan untuk menjadi seniman setingkat madya dalam bidang seni musik, memiliki pengetahuan, ketrampilan dan sikap profesional dalam bidang seni musik. ■ **Indra Putu**



■ Penutupan PKB (Pesta Kesenian Bali)



■ Pelatihan Tamu Asing



SMKN 3 KASIHAN

Konsisten Hasilkan Lulusan Berkualitas

SEMENJAK berganti nama menjadi SMK N 3 Kasihan tahun 1997, sekolah yang berdiri pada tahun 1963 dengan nama Sekolah Seni Rupa Indonesia (SSRI) dan tahun 1977 berganti nama menjadi Sekolah Menengah Seni Rupa (SMSR) tetap konsisten menghasilkan lulusan berkualitas sesuai kompetensinya masing – masing. Desain Komunikasi Visual atau disingkat DKV adalah salah satu dari kompetensi keahlian yang ada di SMKN 3 Kasihan, jurusan tersebut merupakan kompetensi keahlian favorit dengan indikasi animo pendaftar lulusan SMP yang sangat tinggi.

Ekspektasi calon siswa SMKN 3 Kasihan yang mendaftar tentunya tidak lepas dari luasnya bidang pekerjaan atau bidang usaha yang dapat menyerap lulusan DKV. Di antaranya dunia Periklanan/Advertising, Percetakan/Printing, Fotografi, Videografi, Penerbit/Publisher, Visual Merchandising, Desain Grafis sampai dengan sablon bisnis Clothing, dan masih banyak lagi profesi atau pekerjaan yang membutuhkan lulusan DKV.

Kurikulum DKV di level SMK terus mengalami perubahan dan pengembangan, hal ini merupakan hal yang wajar mengingat DKV merupakan salah satu disiplin ilmu yang bersifat progresif. Guru pengajar di kompetensi keahlian ini juga dituntut untuk meng-updated ilmu yang ada didalamnya. Seperti penggunaan software computer sebagai aplikasi pendukung dalam berkarya, trend desain sesuai selera pasar, kemudian pembekalan karakter yang disiapkan agar siap bekerja.

Di luar kurikulum banyak sekali ajang kompetisi yang dapat diikuti oleh siswa DKV dengan hadiah yang menggiurkan, baik yang diselenggarakan secara formal oleh instansi pemerintah ataupun oleh swasta atau non instansi pemerintah. Kompetisi tersebut sangat efektif dalam membantu siswa meningkatkan kompetensi yang dimiliki, bukan sekedar memburu hadiah juara namun

setiap kompetisi selalu mencari siapa yang terbaik sehingga memacu siswa untuk meningkatkan kompetensinya. Kompetisi yang diselenggarakan oleh instansi pemerintah dalam hal ini kemendikbud beserta instansi dibawahnya adalah Lomba Kompetensi Siswa atau disingkat LKS, Festival Lomba Seni Siswa Nasional. Kedua kompetisi tersebut selalu diadakan setiap tahunnya dengan jenjang mulai dari tingkat sekolah, kabupaten, provinsi dan nasional.

Selama kurun waktu lebih dari 5 tahun ini siswa DKV dari SMKN 3 kasihan, selalu mendominasi juara LKS di tingkat provinsi. Bidang lomba yang diikuti adalah *Graphic Design Technology* (GDT), nama bidang lomba tersebut mengacu pada *World Skill Competition* (WSC), WSC adalah kompetisi tingkat dunia atau internasional. Perhelatan akbar LKS selalu melibatkan yuri dari perusahaan atau dunia industri sebagai praktisi dan akademisi dari perguruan tinggi ternama, sehingga menjadi upaya SMK untuk melakukan sinkronisasi dengan dunia industri dan perguruan tinggi sekaligus meningkatkan kompetensi dari siswa mereka. Selain LKS dan WSC, ada juga kompetisi ASEAN SKILL COMPETITION atau disingkat ASC. Berbeda dengan LKS atau WSC, ASC penyelenggaraannya dibawah naungan Kementerian TenagaKerjaan. Siswa SMK memiliki kesempatan seleksi daerah ASC dengan syarat telah lulus dari SMK dan berusia di bawah 21 tahun. SMKN 3 Kasihan telah menorehkan catatan manis di beberapa ajang tersebut di atas, melalui siswa - siswa atau alumni – alumninya. Adalah Ganjar Satrio yang merupakan siswa SMKN 3 Kasihan yang berhasil menjuarai LKS bidang lomba GDT pada tahun 2011 (Juara 1 Tingkat Provinsi), 2012 (Juara 1Tingkat Nasional) dan 2013 meraih emas (WSC – tingkat dunia).

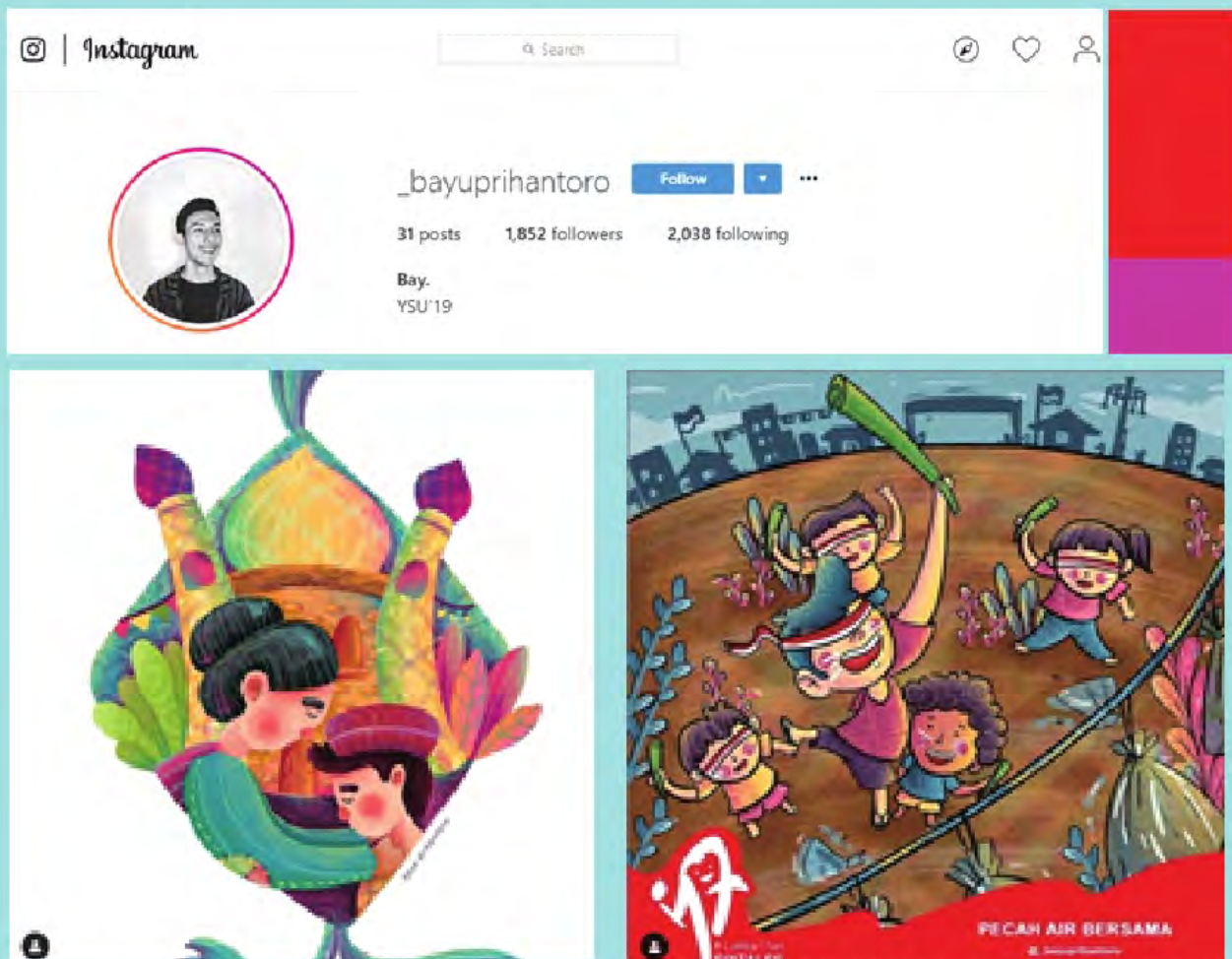
Dari prestasi tersebut Ganjar meraih beasiswa kuliah di Universitas Bina

Nusantara Jakarta, dan selain menjadi praktisi DKV sekaligus freelancer desainer grafis sekarang dia mendapat peran sebagai yuri LKS, kemudian expert ASC dan WSC mendapat kepercayaan dari Kemendikbud dan Kemenaker. Setelah itu di tahun – tahun berikutnya siswa SMKN 3 Kasihan meskipun belum ada yang bias menembus WSC, namun prestasi siswanya masih pantas untuk dibanggakan. Yang terakhir adalah Bayu Prihantoro, alumni tahun 2019 ini sekarang telah berhasil menembus seleknas ASC 2019 dan berhak mengikuti Training di Jakarta selama 10 bulan.

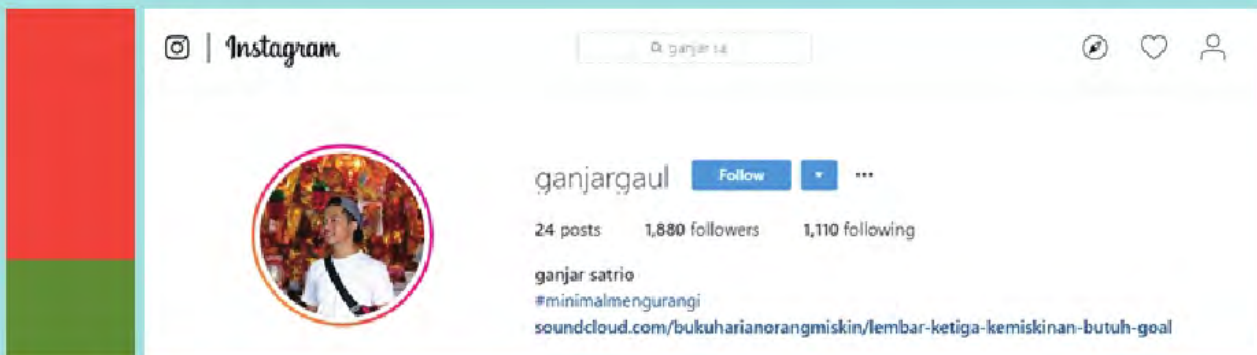
Dua alumni siswa SMKN 3 Kasihan di atas adalah contoh kecil dari sekian banyak siswa SMK khususnya dari Jurusan DKV yang meraih prestasi. Menghadapi era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) sekaligus Revolusi Industri 4.0 sekarang ini, selain kompetensi profesional atau Hard skill dari siswa dalam disiplin ilmu DKV juga ada 4 kompetensi yang harus dimiliki. 4 Kompetensi itu adalah Kreativitas (*Creativity*) , Berpikir Kritis (*Critical*

Thinking) , Komunikasi (*Communication*) dan Kolaborasi (*Collaboration*). Kreativitas akan lebih terasah ketika seseorang memiliki kemampuan berpikir kritis sekaligus dapat mengkomunikasikan karyanya sehingga membuka peluang dalam kolaborasi dengan pihak lain yang terkait.

Siswa yang kreatif akan dengan mudah dan cepat dalam menemukan atau mengembangkan ide – ide baru, dalam hal ini terkait dengan konsep karya yang akan didesain. Siswa yang mampu berpikir kritis, maka dia akan memecahkan masalah dengan cara yang dapat dipertanggungjawabkan yaitu melalui pola pikir logis dan mengevaluasi setiap apa yang akan menjadi kesimpulannya. Komunikasi merupakan kompetensi dalam menyampaikan pesan baik verbal maupun non verbal, meliputi pengetahuan, keterampilan serta sikap. Kolaborasi menanamkan kemampuan bersosialisasi dan dapat bekerjasama dengan orang lain atau anggota tim.



■ Akun instagram dari Bayu Prihantoro (alumni siswa DKV SMKN 3 Kasihan 2019)



■ Akun instagram dari Ganjar Satrio (alumni siswa DKV SMKN 3 Kasihan 2012)

Dua gambar di atas merupakan contoh Implementasi kompetensi keterampilan abad 21 yang wajib dimiliki oleh siswa SMK, dalam penggunaan sebuah akun media sosial instagram, seseorang atau siswa dapat melatih keterampilan berkomunikasi dengan netizen yang mengakses dan merespon karya yang mereka unggah. Sebelum keterampilan komunikasi, siswa juga akan berpikir kritis dalam menciptakan karya sebelum diunggah. Pada proses tersebut kreativitas siswa akan tergali dan semakin terasah, karena karyanya akan dilihat oleh banyak orang baik yang sudah kenal maupun belum mereka kenal. Harga diri dan kredibilitas yang terbangun memunculkan sebuah identitas, yang sangat mungkin menjadi ajang mempromosikan diri melalui karya – karya DKV dengan konsekuensi logis adanya interaksi yang saling menguntungkan. Tidak sedikit job atau project yang berawal dari pengenalan di media sosial, hal ini menunjukkan bahwa komunikasi dan kolaborasi merupakan keterampilan yang sangat vital, selain kreativitas dan berpikir kritis.

Pada gambar 1, Bayu mengunggah hasil

karya desain yang bertema hari raya idul fitri dan hari kemerdekaan RI, dengan gaya desain karakter khas dirinya konsep sederhana namun kuat karena mengambil dari tradisi dimasyarakat dan masih banyak lagi karya – karya yang diunggah (beberapa karya diantaranya project komersil). Kemudian pada gambar 2, Ganjar juga mengunggah karya kreatif yang lebih bersifat kritik sosial, seperti tema pencemaran laut dan penggunaan daun untuk kemasan makanan. Originalitas karya yang mengambil ide – ide sederhana dari lokal konten, ilustrasi Ratu laut kidul yang melegenda dan kemasan ketupat yang identik dengan hari Raya Idul fitri. Efektivitas media sosial dalam hal melatih siswa untuk menggali potensi diri melalui karakter khas dari karya – karya mereka, dalam kegiatan belajar mengajar mewajibkan setiap siswa memiliki akun media sosial untuk mengunggah karya mereka. Selain memudahkan guru dalam melakukan analisis penilaian, juga siswa akan lebih termotivasi dalam menciptakan karya yang tidak biasa – biasa saja demi publikasi, promosi dan eksistensi mereka. ■ **Gunawan, S.Sn**



FOTO: Janu Riyanto

■ **MENDIKBUD Prof. Dr. Muhadjir Effendy, MAP (tengah) foto bersama dengan rombongan PPPPTK Seni dan Budaya, Majelis Luhur Taman Siswa dan Paguyuban Putra Wayah Pamong Taman Siswa**



FOTO: Janu Riyanto

MENDIKBUD Prof. Dr. Muhadjir Effendy, MAP (paling kiri) saat menerima rombongan PPPPTK Seni dan Budaya dan Majelis Luhur Taman Siswa di ruang kerjanya pada 2 Juli 2019. PPPPTK Seni dan Budaya bersama Majelis Luhur Taman Siswa dan Paguyuban Putra Wayah Pamong Taman Siswa mengusulkan lagu Hymne Pendidikan yang diciptakan Narwan Sutarmas sebagai Lagu Nasional dan Lagu Resmi Kemendikbud.



FOTO: Maulana Abdillah Rifky

■ **PARA Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Kemendikbud di DIY saat me-launching Unit Layanan Terpadu (ULT) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) di DIY pada tanggal 12 Agustus 2019.**



FOTO: Maulana Abdillah Rifky

SAJIAN tarian dari SMK Negeri 1 Kasihan Bantul menyemarakkan Launching Unit Layanan Terpadu (ULT) Kemendikbud di DIY pada tanggal 12 Agustus 2019 di Aula Ki Hadjar Dewantara, PPPPTK Matematika.



FOTO: Maulana Abdillah Rifky

KABAG Umum PPPPTK Seni dan Budaya Drs. Joko Sarosa, M.Or saat mengunjungi Unit Layanan Terpadu (ULT) Kemendikbud di DIY saat di- launching pada tanggal 12 Agustus 2019.



KEPALA PPPPTK Seni dan Budaya Dr. Dra. Sarjilah, M.Pd bersama Plt. Kepala PPPPTK Seni dan Budaya Dr. Dra. Daswatia Astuti, M.Pd saat acara pisah sambut pada tanggal 8 Oktober 2019 di ruang sidang baru.

FOTO: Maulana Abdillah Rifky



KEPALA PPPPTK Seni dan Budaya Dr. Dra. Sarjilah, M.Pd, Plt. Kepala PPPPTK Seni dan Budaya Dr. Dra. Daswatia Astuti, M.Pd, pejabat struktural dan koordinator widyaiswara foto bersama saat acara pisah sambut pada tanggal 8 Oktober 2019 di ruang sidang baru.

FOTO: Maulana Abdillah Rifky



FOTO: Maulana Abdillah Rifqy



FOTO: Maulana Abdillah Rifqy

■ **BIMTEK** Penulisan Modul Pelatihan Berbasis Kompetensi bagi penulis dan editor oleh Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Seni dan Budaya. Berlangsung 24 sampai 26 Juni 2019 diikuti oleh 57 peserta yang terdiri dari calon penulis dan editor dari widyaiswara, Pengembang Teknologi Pembelajaran (PTP) dan beberapa praktisi.

■ **DISEMINASI** Pemanfaatan Rumah Belajar untuk Pembelajaran Online oleh Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Seni dan Budaya, bekerjasama dengan Pustekkom Kemedikbud pada 12 Juni 2019. Kegiatan dibuka Kepala Bidang Multimedia Pustekkom Drs. Gatot Pramono, didampingi Kepala Bagian Umum PPPPTK Seni dan Budaya Drs. Joko Sarosa, M.Or.



FOTO: Maulana Abdillah Rifqy



FOTO: Maulana Abdillah Rifqy

■ **BNSP** menyelenggarakan Finalisasi Dokumen Uji Kompetensi Teknis yang berlangsung dari tanggal 23 Juli - 26 Juli 2019, dihadiri 34 orang. Workshop persiapan pelaksanaan pleno dibuka secara resmi oleh Kepala Bagian Umum PPPPTK Seni Dan Budaya Drs. Joko Sarosa, M.Or di ruang sidang baru PPPPTK Seni dan Budaya.

■ **BIRO** Sumber Daya Manusia (SDM) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengadakan asesmen pegawai 2019 di Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Seni dan Budaya. Peserta merupakan Pegawai Negeri Sipil yang berjumlah 166 orang, berasal dari beberapa instansi seperti PPPPTK Seni dan Budaya, PPPPTK Matematika, Balai Pelestarian Cagar Budaya Jawa Tengah, BPNB, dan Museum Benteng Vredeburg.



■ **MAHASISWA** Universitas Muhammadiyah Malang saat mengunjungi PPPPTK Seni dan Budaya untuk lebih mengenal pendidikan seni budaya.

FOTO: Maulana Abdillah Rifqy



■ PPPPTK Seni dan Budaya bersama dengan UPT Kemendikbud DIY mengikuti kegiatan aubade 2019. Kegiatan yang berlangsung 14 agustus 2019 diikuti pula oleh ribuan peserta yang berasal dari 37 grup paduan suara di daerah DIY. Bertempat di Balairung Universitas Gadjah Mada (UGM) aubade 2019 bertajuk Pancasila diikuti sekitar 1.211 orang yang terdiri dari SD, SMP, SMA, Mahasiswa dan Veteran.



■ KEPALA PPPPTK Seni Budaya Dr. Dra. Sarjilah, M.Pd menerima katalog produk yang dipamerkan hasil karya peserta Program Pemberdayaan Masyarakat Pedesaan melalui Magang Kriya Tekstil dan Kayu di PPPPTK Seni dan Budaya, bekerja sama dengan Pemkab Ogan Hilir Sumatera Selatan pada 13



■ HASIL karya peserta Program Pemberdayaan Masyarakat Pedesaan melalui Magang Kriya Tekstil dan Kayu di PPPPTK Seni dan Budaya, bekerja sama dengan Pemkab Ogan Hilir Sumatera Selatan pada 13 September 2019.



■ KEPALA PPPPTK Seni Budaya Dr. Dra. Sarjilah, M.Pd menyerahkan Surat Keputusan (SK) kepada karyawan PPPPTK Seni dan Budaya terkait Penataan SDM di Lingkungan PPPPTK Seni dan Budaya pada 19 September 2019 di ruang sidang baru.

FOTO: Maulana Abdilllah Rifqy



■ **KEPALA PPPPTK Seni dan Budaya Dr. Dra. Sarjilah, M.Pd** pada hari Senin, 30 September 2019 menyerahkan sertifikat asesor LSP PPPPTK Seni dan Budaya. Sertifikat yang diserahkan merupakan sertifikat metodologi. Berdasarkan ketentuan Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP), setiap asesor harus memiliki sertifikat metodologi dan sertifikat kompetensi teknis.



FOTO: Maulana Abdillah Rifqy

■ **ATDIKBUD KBRI Canberra** saat berkunjung ke PPPPTK Seni dan Budaya, diterima jajaran pejabat struktural dan perwakilan widyaiswara PPPPTK Seni dan Budaya di ruang sidang kantor pusat.

■ **KEPALA PPPPTK Seni dan Budaya Dr. Dra. Sarjilah, M.Pd** menyerahkan cinderamata kepada At dikbud KBRI Canberra.



■ **ATDIKBUD KBRI Canberra** foto bersama dengan jajaran pejabat struktural dan perwakilan widyaiswara PPPPTK Seni dan Budaya.



■ SMPN 1 Kras Kediri Jawa Timur mengadakan eduwisata untuk yang kedua kalinya di PPPPTK Seni dan Budaya. Eduwisata yang berlangsung 1 Oktober 2019 diterima secara langsung oleh Kepala PPPPTK Seni dan Budaya Dr. Dra. Sarjilah. M.Pd. yang didampingi oleh Kepala Bidang Program dan Informasi Sigit Purnomo, M.Pd.



■ SISWA-siswi SMPN 1 Kras Kediri Jawa Timur saat belajar angklung di PPPPTK Seni dan Budaya.



■ KUNJUNGAN para dosen Universitas Negeri Malang diterima pejabat dtruktural dan perwakilan widyaiswara di PPPPTK Seni dan Budaya.



Selamat atas dilantiknya

Dr. Dra. Sarjilah, M. Pd

sebagai

Kepala Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan
Pendidik dan Tenaga Kependidikan
Seni dan Budaya Yogyakarta
oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan
Prof. Dr. H. Muhadjir Effendi, MAP
di Plaza Insan Berprestasi Kemendikbud Jakarta,
Jumat, 6 September 2019