

MODUL PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN



Kelompok
Kompetensi



Edisi
Revisi
2018

**SENI BUDAYA SENI RUPA
SMA**

TERINTEGRASI
PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

PEDAGOGI
KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK
PROFESIONAL
WAWASAN SENI BUDAYA NUSANTARA



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
2018

PEDAGOGI :KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK

1. Penulis : Drs. Taufiq Eko Yanto
2. Editor Substansi : Winarto, M.Pd
3. Editor Bahasa : Dra. Irene Nusanti, M.A.
4. *Reviewer* : Digna Sjamsiar, S.Pd. M.Pd.B.I.
Bambang Setya Cipta, S.E, M.Pd.
5. Perevisi : Drs. Taufiq Eko Yanto

PROFESIONAL : WAWASAN SENI BUDAYA NUSANTARA

1. Penulis : Dr. Kasiyan, M.Hum
2. Editor Substansi : Dr. Hajar Pamadhi, M.A. (Horns)
3. Editor Bahasa : Dra. Suyanti, M.Pd
4. *Reviewer* : Drs. M. Fajar Prasudi, M.Sn
Dra. Tri Suerni, M.Sn
5. Perevisi : Dr. Basuki Sumartono, M.Sn

Desain Grafis dan Ilustrasi:
Tim Desain Grafis

Copyright © 2018

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengopi sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



SAMBUTAN

Peran guru profesional dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai kunci keberhasilan belajar siswa. Guru profesional adalah guru yang kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan berkarakter prima. Hal tersebut menjadikan guru sebagai komponen yang menjadi fokus perhatian pemerintah pusat maupun pemerintah daerah dalam peningkatan mutu pendidikan terutama menyangkut kompetensi guru.

Pengembangan profesionalitas guru melalui Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan merupakan upaya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan dalam upaya peningkatan kompetensi guru. Sejalan dengan hal tersebut, pemetaan kompetensi guru telah dilakukan melalui Uji Kompetensi Guru (UKG) untuk kompetensi pedagogik dan profesional pada akhir tahun 2015. Peta profil hasil UKG menunjukkan kekuatan dan kelemahan kompetensi guru dalam penguasaan pengetahuan pedagogik dan profesional. Peta kompetensi guru tersebut dikelompokkan menjadi 10 (sepuluh) kelompok kompetensi. Tindak lanjut pelaksanaan UKG diwujudkan dalam bentuk pelatihan guru paska UKG sejak tahun 2016 dan akan dilanjutkan pada tahun 2018 ini dengan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai agen perubahan dan sumber belajar utama bagi peserta didik. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru dilaksanakan melalui Moda Tatap Muka.

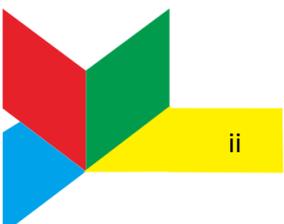


Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) dan, Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LP3TK KPTK) merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertanggung jawab dalam mengembangkan perangkat dan melaksanakan peningkatan kompetensi guru sesuai bidangnya. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan tersebut adalah modul Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan melalui Pendidikan dan Pelatihan Guru moda tatap muka untuk semua mata pelajaran dan kelompok kompetensi. Dengan modul ini diharapkan program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan memberikan sumbangan yang sangat besar dalam peningkatan kualitas kompetensi guru.

Mari kita sukseskan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan melalui Pendidikan dan Pelatihan Guru ini untuk mewujudkan Guru Mulia karena Karya.

Jakarta, Juli 2018
Direktur Jenderal Guru
dan Tenaga Kependidikan,

Dr. Supriano, M.Ed.
NIP. 196208161991031001





KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas selesainya Modul Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) bagi Guru jenjang Sekolah Menengah Atas mata pelajaran Seni Budaya. Modul ini merupakan dokumen wajib untuk pelaksanaan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru merupakan tindak lanjut dari hasil Uji Kompetensi Guru (UKG) 2015 dan bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam melaksanakan tugasnya sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

Sebagai salah satu upaya untuk mendukung keberhasilan program diklat, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) pada tahun 2018 melaksanakan review, revisi, dan pengembangan modul pasca-UKG 2015. Modul hasil review dan revisi ini berisi materi pedagogi dan profesional yang telah terintegrasi dengan muatan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dan Penilaian Berbasis Kelas yang akan dipelajari oleh peserta Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan.

Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru jenjang Sekolah Menengah Atas ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi peserta diklat PKB untuk dapat meningkatkan kompetensi pedagogi dan profesional terkait dengan tugas pokok dan fungsinya sebagai guru mata pelajaran Seni Budaya. Peserta diklat diharapkan dapat selalu menambah pengetahuan dan keterampilannya dari berbagai sumber atau referensi lainnya.

Kami menyadari bahwa modul ini masih memiliki kekurangan. Masukan, saran, dan kritik yang konstruktif dari pembaca sangat diharapkan untuk penyempurnaan modul ini di masa mendatang. Terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu terwujudnya modul ini. Semoga Program Pengembangan Keprofesian



Berkelanjutan ini dapat meningkatkan kompetensi guru demi kemajuan dan peningkatan prestasi pendidikan anak didik kita.

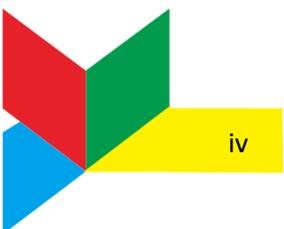
Yogyakarta, Juli 2018

Kepala PPPPTK Seni dan Budaya,



★ Drs. M. Muhadjir, M.A.

NIP 195905241987031001





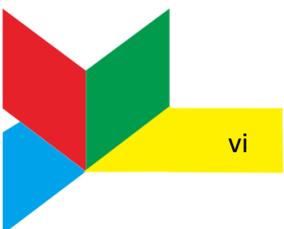
DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| SAMBUTAN..... | i |
| KATA PENGANTAR..... | iii |
| DAFTAR ISI..... | v |
| DAFTAR GAMBAR..... | vii |
| DAFTAR TABEL..... | viii |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Tujuan..... | 2 |
| C. Peta Kompetensi | 3 |
| D. Ruang Lingkup..... | 3 |
| E. Cara Penggunaan Modul | 4 |
| KEGIATAN PEMBELAJARAN 1 | 13 |
| KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK..... | 13 |
| A. Tujuan..... | 13 |
| B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi | 13 |
| C. Uraian Materi | 14 |
| D. Aktivitas Pembelajaran | 42 |
| E. Latihan / Kasus / Tugas | 47 |
| F. Rangkuman | 47 |
| G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut | 48 |
| H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus..... | 49 |
| KEGIATAN PEMBELAJARAN 2 | 51 |
| KONSEP KEBUDAYAAN | 51 |
| A. Tujuan..... | 51 |
| B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi | 51 |
| C. Uraian Materi | 51 |
| D. Aktivitas Pembelajaran | 58 |
| E. Latihan / Kasus / Tugas | 60 |
| F. Rangkuman | 60 |





| | |
|---|-----|
| G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut | 61 |
| H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus..... | 65 |
| KEGIATAN PEMBELAJARAN 3 | 67 |
| KONSEP SENI | 67 |
| A. Tujuan..... | 67 |
| B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi | 67 |
| C. Uraian Materi | 67 |
| D. Aktivitas Pembelajaran..... | 80 |
| E. Latihan / Kasus / Tugas | 82 |
| F. Rangkuman | 82 |
| G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut | 83 |
| H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus..... | 86 |
| KEGIATAN PEMBELAJARAN 4 | 87 |
| WUJUD SENI BUDAYA INDONESIA | 87 |
| A. Tujuan..... | 87 |
| B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi | 87 |
| C. Uraian Materi | 88 |
| D. Aktivitas Pembelajaran..... | 143 |
| E. Latihan / Kasus / Tugas | 145 |
| F. Rangkuman | 145 |
| G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut | 147 |
| H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus..... | 150 |
| PENUTUP | 155 |
| EVALUASI | 157 |
| GLOSARIUM..... | 161 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 163 |





DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|-----|
| Gambar 1. Alur Model Pembelajaran Tatap Muka | 5 |
| Gambar 2. Alur Pembelajaran Tatap Muka Penuh..... | 6 |
| Gambar 3. Alur Pembelajaran Tatap Muka model In-On-In | 8 |
| Gambar 4. Skema kompetensi piramida | 32 |
| Gambar 5. Urutan Logis Pembelajaran Saintifik | 32 |
| Gambar 6. Karya Seni Selalu Kreatif | 71 |
| Gambar 7. Potret diri karya Afandi..... | 71 |
| Gambar 8. Karya Seni Selalu Menunjukkan Eksresi..... | 72 |
| Gambar 9. Karya Seni Selalu Hidup Sepanjang Masa..... | 73 |
| Gambar 10. Ibu dan Anak karya Basuki Abdullah..... | 74 |
| Gambar 11. Seni Sebagai Fungsi Ritual | 76 |
| Gambar 12. Seni Sebagai Fungsi Pendidikan..... | 77 |
| Gambar 13. Seni sebagai fungsi komunikasi | 77 |
| Gambar 14. Seni Sebagai Fungsi Hiburan..... | 78 |
| Gambar 15. Seni sebagai fungsi artistic..... | 78 |
| Gambar 16. Seni Sebagai Fungsi Terapan..... | 79 |
| Gambar 17. Seni Sebagai Fungsi Kesehatan | 80 |
| Gambar 18. Karya Seni Lukis Khas Bali | 91 |
| Gambar 19. Karya seni patung | 91 |
| Gambar 20. Karya Seni Grafis | 92 |
| Gambar 21. Karya Desain Produk Kemasan | 93 |
| Gambar 22. Logo sebagai Hasil Desain Grafis | 94 |
| Gambar 23. Karya Hasil Desain Interior..... | 95 |
| Gambar 24. Proses Pembuatan Karya Kriya | 96 |
| Gambar 25. Batik Parang | 97 |
| Gambar 26. Wayang..... | 100 |
| Gambar 27. Keris..... | 101 |
| Gambar 28. Unsur Gerak dalam Tari | 105 |





| | |
|---|-----|
| Gambar 29. Ruang dalam Tari..... | 107 |
| Gambar 30. Tenaga dalam Tari | 108 |
| Gambar 31. Ekspresi dalam Tari | 109 |
| Gambar 32. Sekelompok Pengiring Tari Barong | 110 |
| Gambar 33. Tari Tradisional, Tari Merak..... | 111 |
| Gambar 34. Tari Primitif..... | 112 |
| Gambar 35. Tari Bakulan..... | 113 |
| Gambar 36. Tari Klasik Bedhaya | 114 |
| Gambar 37. Tari Non Tradisional..... | 115 |
| Gambar 38. Gamelan Jawa | 117 |
| Gambar 39. Salah Satu Alat Musik Diatonis | 120 |
| Gambar 40. Musik Tanjidor..... | 121 |
| Gambar 41. Gambelan Bali..... | 122 |
| Gambar 42. Gamelan Jawa | 123 |
| Gambar 43. Angklung Udjo..... | 126 |
| Gambar 44. Alat Musik Sampe Kalimantan Timur..... | 127 |
| Gambar 45. Proses memainkan peran | 131 |
| Gambar 46. Pemain dalam Teater | 137 |
| Gambar 47. Deddy Mizwar (Sutradara Indonesia) | 138 |
| Gambar 48. Proses Rias dalam Teater..... | 138 |
| Gambar 49. Tata Busana Betawi | 139 |
| Gambar 50. Tata Lampu dalam Teater | 139 |
| Gambar 51. Musik Pengiring Teater | 140 |
| Gambar 52. Penonton di Pinggir Panggung Teater..... | 141 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1. Daftar Lembar Kerja Modul | 12 |
| Tabel 2. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Pendekatan Ilmiah..... | 33 |
| Tabel 3. Tingkatan Bertanya | 37 |





PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

“Bhineka Tunggal Ika” merupakan semboyan Indonesia yang selalu menjadi prinsip berbangsa. Keberbeda-bedaan diantara wilayah di Indonesia hakikatnya menjadi keberagaman yang menyatukannya menjadi satu kesatuan bangsa Indonesia. Keindahan akan keberagaman merupakan salah satu keunikan dan ikon adalah kebanggaan bagi bangsa Indonesia. Keberagaman yang terdapat di setiap wilayah salah satunya adalah seni budaya.

Seni budaya di Indonesia sangat beragam dan berjumlah sangat banyak hingga pada hakikatnya harus terus dijaga jangan sampai diklaim oleh negara lain maupun terlupakan oleh diri sendiri. Maka dari itu, diperlukan sebuah usaha untuk menumbuhkan pemahaman mengenai seni budaya nusantara. Dalam upayanya seni budaya Indonesia tidak dapat serta merta dipahami secara kognitif semata, namun didalamnya diperlukan sebuah penghayatan yang mendalam. Hal ini dikarenakan Indonesia sebagai wilayah timur yang kental akan berbagai kepercayaan. Dengan demikian, dalam penciptaan seni budaya dalam suatu daerah dibuat dengan berbagai pemaknaan yang sangat mendalam dan filosofis. Orang-orang Indonesia mampu menciptakan sebuah maha karya yang luar biasa hebat dengan berbagai simbolik dengan makna yang terkandung di dalamnya. Berdasarkan hal tersebut menuntut adanya usaha untuk memberikan pembelajaran kepada setiap warga negara untuk mempelajari seluruh kebudayaan yang ada di Indonesia.

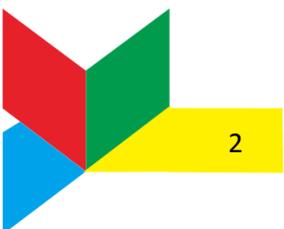
Modul ini dibuat dengan tujuan agar peserta diklat dapat memiliki sikap penghayatan dan pengalaman serta bangga terhadap karya seni budaya sebagai rasa syukur terhadap anugerah Tuhan. Selain itu, peserta diklat



juga diharapkan dapat menunjukkan sikap yang pro-aktif dan peduli terhadap lingkungan dan sesama, serta menghargai seni budaya nusantara. Maka dari itu, dalam modul ini berisi materi yang berkaitan erat dengan pengertian kebudayaan, pengertian seni, serta wujud seni budaya di Indonesia.

B. Tujuan

Setelah mempelajari dengan seksama modul kelompok kompetensi A ini baik melalui uraian bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pedagogi tentang karakteristik peserta didik dan kemampuan profesional dalam bidang wawasan seni budaya nusantara dengan memperhatikan aspek kerjasama, disiplin, perbedaan pendapat, dan pengelolaan kebersihan ruang secara kolaboratif.



C. Peta Kompetensi



D. Ruang Lingkup

Kegiatan Pembelajaran 1 : Karakteristik Peserta Didik

1. karakteristik belajar peserta didik yang berkaitan dengan kebiasaan atau cara belajar peserta didik
2. jenis kecerdasan peserta didik yang berkaitan dengan teori-teori pendidikan untuk mencapai efektivitas kegiatan pembelajaran
3. permasalahan kesulitan belajar peserta didik
4. alur pembelajaran saintifik



Kegiatan Pembelajaran 2 : Konsep Kebudayaan

1. konsep kebudayaan menurut tokoh dari Barat
2. konsep kebudayaan menurut Ki Hajar Dewantara
3. pengertian kebudayaan secara umum

Kegiatan Pembelajaran 3 : Konsep Seni

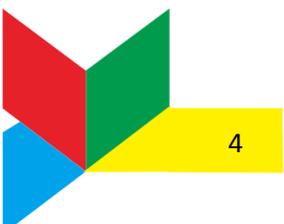
1. pengertian seni
2. ciri-ciri sifat dasar seni
3. struktur seni
4. fungsi seni

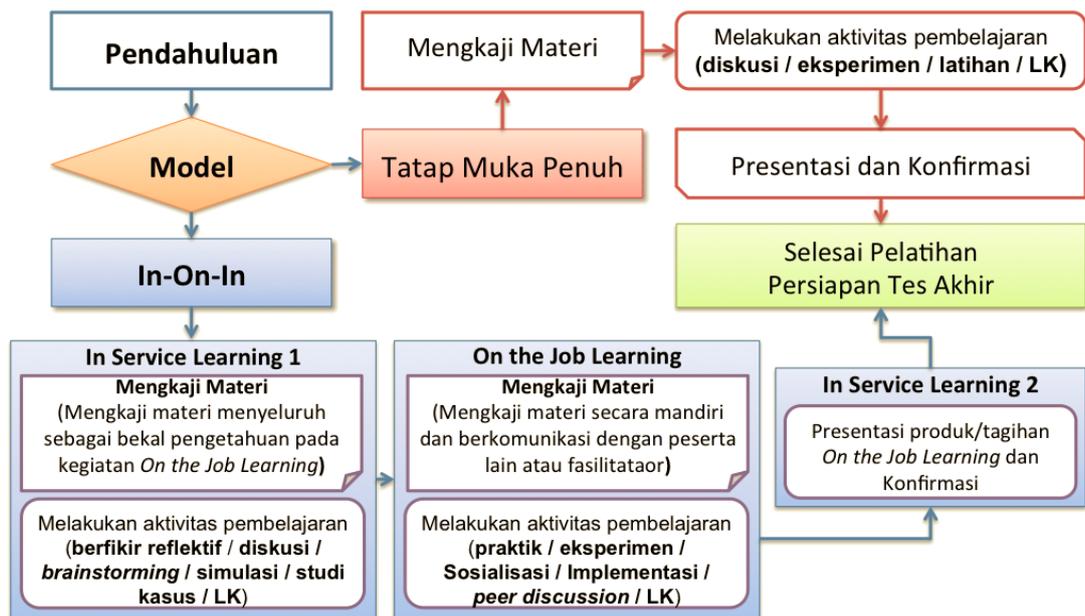
Kegiatan Pembelajaran 4: Wujud Seni Budaya Indonesia

1. konsep wujud seni budaya nusantara
2. wujud seni budaya nusantara dalam bentuk seni rupa
3. wujud seni budaya nusantara dalam bentuk seni musik
4. wujud seni budaya nusantara dalam bentuk seni tari
5. wujud seni budaya nusantara dalam bentuk teater

E. Cara Penggunaan Modul

Secara umum, cara penggunaan modul pada setiap Kegiatan Pembelajaran disesuaikan dengan skenario setiap penyajian mata diklat. Modul ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran guru, baik untuk moda tatap muka dengan model tatap muka penuh maupun model tatap muka In-On-In. Alur model pembelajaran secara umum dapat dilihat pada bagan dibawah.



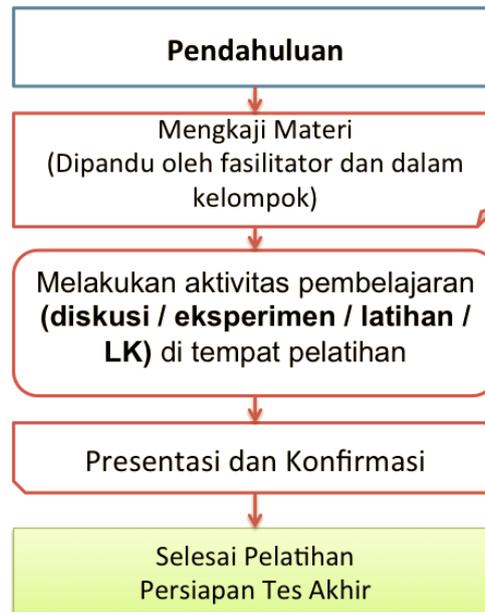


Gambar 1. Alur Model Pembelajaran Tatap Muka

1. Deskripsi Kegiatan Diklat Tatap Muka Penuh

Kegiatan pembelajaran diklat tatap muka penuh adalah kegiatan fasilitasi peningkatan kompetensi guru melalui model tatap muka penuh yang dilaksanakan oleh unit pelaksana teknis dilingkungan Ditjen. GTK maupun lembaga diklat lainnya. Kegiatan tatap muka penuh ini dilaksanakan secara terstruktur pada suatu waktu yang di pandu oleh fasilitator.

Tatap muka penuh dilaksanakan menggunakan alur pembelajaran yang dapat dilihat pada alur dibawah.



Gambar 2. Alur Pembelajaran Tatap Muka Penuh

Kegiatan pembelajaran tatap muka pada model tatap muka penuh dapat dijelaskan sebagai berikut:

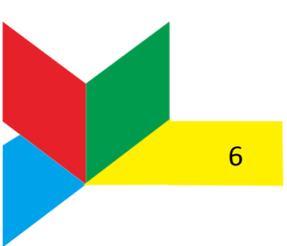
a. Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan fasilitator memberi kesempatan kepada peserta diklat untuk mempelajari :

- 1) latar belakang yang memuat gambaran materi
- 2) tujuan kegiatan pembelajaran setiap materi
- 3) kompetensi atau indikator yang akan dicapai melalui modul.
- 4) ruang lingkup materi kegiatan pembelajaran
- 5) langkah-langkah penggunaan modul

b. Mengkaji Materi

Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi A Seni Budaya aspek Seni Rupa, fasilitator memberi kesempatan kepada guru sebagai peserta untuk mempelajari materi yang diuraikan secara singkat sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar. Guru sebagai peserta dapat mempelajari materi secara individual





maupun berkelompok dan dapat mengkonfirmasi permasalahan kepada fasilitator.

c. Melakukan aktivitas pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul dan dipandu oleh fasilitator. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan yang akan secara langsung berinteraksi di kelas pelatihan bersama fasilitator dan peserta lainnya, baik itu dengan menggunakan diskusi tentang materi, melaksanakan praktik, dan latihan kasus.

Lembar kerja pada pembelajaran tatap muka penuh adalah bagaimana menerapkan pemahaman materi-materi yang berada pada kajian materi.

Pada aktivitas pembelajaran materi ini juga peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mengolah data sampai pada peserta dapat membuat kesimpulan kegiatan pembelajaran.

d. Presentasi dan Konfirmasi

Pada kegiatan ini peserta melakukan presentasi hasil kegiatan sedangkan fasilitator melakukan konfirmasi terhadap materi dan dibahas bersama. pada bagian ini juga peserta dan penyaji *me-review* materi berdasarkan seluruh kegiatan pembelajaran

e. Persiapan Tes Akhir

Pada bagian ini fasilitator didampingi oleh panitia menginformasikan tes akhir yang akan dilakukan oleh seluruh peserta yang dinyatakan layak tes akhir.

2. Deskripsi Kegiatan Diklat Tatap Muka In-On-In

Kegiatan diklat tatap muka dengan model In-On-In adalah kegiatan fasilitasi peningkatan kompetensi guru yang menggunakan tiga kegiatan utama, yaitu *In Service Learning 1* (In-1), *on the job learning* (On), dan *In*





Service Learning 2 (In-2). Secara umum, kegiatan pembelajaran diklat tatap muka In-On-In tergambar pada alur berikut ini.



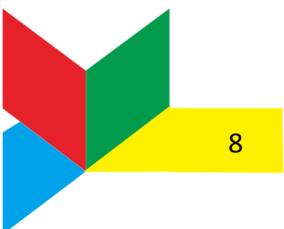
Gambar 3. Alur Pembelajaran Tatap Muka model In-On-In

Kegiatan pembelajaran tatap muka pada model In-On-In dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan disampaikan bertepatan pada saat pelaksanaan *In service learning 1* fasilitator memberi kesempatan kepada peserta diklat untuk mempelajari :

- 1) latar belakang yang memuat gambaran materi
- 2) tujuan kegiatan pembelajaran setiap materi





- 3) kompetensi atau indikator yang akan dicapai melalui modul.
- 4) ruang lingkup materi kegiatan pembelajaran
- 5) langkah-langkah penggunaan modul

b. *In Service Learning* 1 (IN-1)

1) Mengkaji materi

Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi A Seni Budaya aspek Seni Rupa, fasilitator memberi kesempatan kepada guru sebagai peserta untuk mempelajari materi yang diuraikan secara singkat sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar. Guru sebagai peserta dapat mempelajari materi secara individual maupun berkelompok dan dapat mengkonfirmasi permasalahan kepada fasilitator.

2) Melakukan aktivitas pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul dan dipandu oleh fasilitator. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan atau metode yang secara langsung berinteraksi di kelas pelatihan, baik itu dengan menggunakan metode berfikir reflektif, diskusi, *brainstorming*, simulasi, maupun studi kasus yang kesemuanya dapat melalui Lembar Kerja yang telah disusun sesuai dengan kegiatan pada IN1.

Pada aktivitas pembelajaran materi ini peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mempersiapkan rencana pembelajaran pada *on the job learning*.

c. *On the Job Learning* (ON)

1) Mengkaji materi

Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi A Seni Budaya aspek Seni Rupa, guru sebagai peserta akan mempelajari materi yang telah diuraikan pada *in service learning*





1 (IN1). Guru sebagai peserta dapat membuka dan mempelajari kembali materi sebagai bahan dalam mengerjakan tugas-tugas yang ditagihkan kepada peserta.

2) Melakukan aktivitas pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah maupun di kelompok kerja berbasis pada rencana yang telah disusun pada IN1 dan sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan atau metode praktik, eksperimen, sosialisasi, implementasi, *peer discussion* yang secara langsung di dilakukan di sekolah maupun kelompok kerja melalui tagihan berupa Lembar Kerja yang telah disusun sesuai dengan kegiatan pada ON.

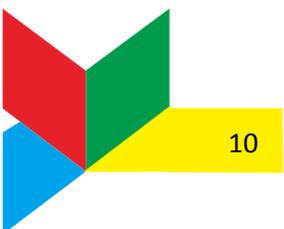
Pada aktivitas pembelajaran materi pada ON, peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mengolah data dengan melakukan pekerjaan dan menyelesaikan tagihan pada *on the job learning*.

d. *In Service Learning 2* (IN-2)

Pada kegiatan ini peserta melakukan presentasi produk-produk tagihan ON yang akan di konfirmasi oleh fasilitator dan dibahas bersama. pada bagian ini juga peserta dan penyaji me-review materi berdasarkan seluruh kegiatan pembelajaran.

e. Persiapan Tes Akhir

Pada bagian ini fasilitator didampingi oleh panitia menginformasikan tes akhir yang akan dilakukan oleh seluruh peserta yang dinyatakan layak tes akhir.





3. Lembar Kerja

Modul pengembangan keprofesian berkelanjutan kelompok kompetensi A ini terdapat materi pedagogi tentang karakteristik peserta didik dan kemampuan profesional dalam bidang desain dasar dua dimensi dan tiga dimensi, terdiri dari beberapa kegiatan pembelajaran yang didalamnya terdapat aktivitas-aktivitas pembelajaran sebagai pendalaman dan penguatan pemahaman materi yang dipelajari.

Modul ini mempersiapkan lembar kerja yang nantinya akan dikerjakan oleh peserta, lembar kerja tersebut dapat terlihat pada table berikut.





Tabel 1. Daftar Lembar Kerja Modul

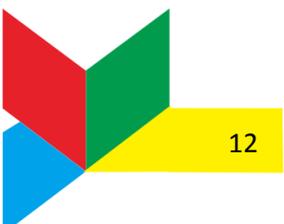
| No | Kode LK | Nama LK | Keterangan |
|----|---------|---|------------|
| 1. | LK.1.1 | Identifikasi Karakter Belajar Peserta Didik | TM, IN1 |
| 2. | LK 1.2 | Analisis Jenis Kecerdasan Peserta Didik | TM, ON |
| 3. | LK 1.3. | Alur Pembelajaran Saintifik | TM, ON |
| 4. | LK.2.1. | Identifikasi konsep kebudayaan | TM, IN1 |
| 5. | LK.3.1. | Menganalisis konsep seni | TM, ON |
| 6. | LK.4.1 | Analisis wujud seni budaya Indonesia | TM, IN1 |

Keterangan.

TM : Digunakan pada Tatap Muka Penuh

IN1 : Digunakan pada In service learning 1

ON : Digunakan pada on the job learning





KEGIATAN PEMBELAJARAN 1

KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK

A. Tujuan

Setelah mempelajari dengan seksama kegiatan pembelajaran 1 baik melalui uraian yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Anda diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam menjelaskan dan mengidentifikasi karakteristik peserta didik untuk mengelola pembelajaran secara tepat dan efektif dengan memperhatikan aspek sikap menghargai, kerja sama dan rasa tanggung jawab.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 1 ini, Anda diharapkan mampu menjelaskan dan mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. Menjelaskan berbagai karakteristik belajar peserta didik yang berkaitan dengan kebiasaan atau cara belajar peserta didik dengan memperhatikan aspek ketekunan, sikap menghargai dan rasa tanggung jawab.
2. Mengidentifikasi jenis kecerdasan peserta didik yang berkaitan dengan teori-teori pendidikan untuk mencapai efektivitas kegiatan pembelajaran.
3. Mengelola permasalahan kesulitan belajar peserta didik dengan memperhatikan sikap menghargai, kerjasama, dan tanggung jawab.
4. Mengelola alur pembelajaran saintifik dengan memperhatikan aspek ketelitian, ketekunan, tanggung jawab dan kerjasama.

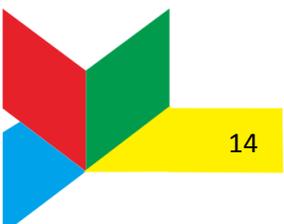


C. Uraian Materi

1. Karakteristik Belajar Peserta Didik

Apa yang terlintas dalam pikiran kita ketika mendengar istilah peserta “didik pembelajar”, karakteristik atau kebiasaan cara belajar. Mungkin pandangan kita, peserta didik tersebut adalah anak yang selalu tidak lepas dari buku, dalam kesehariannya tidak pernah kelihatan bermain, waktunya banyak dihabiskan untuk menyelesaikan tugas-tugas pelajaran, bahkan kita beranggapan anak tersebut akan memperoleh nilai yang sempurna di kelasnya. Persepsi yang demikian terjadi karena pemahaman tentang cara belajar yang dikenal selama ini. Guru sering dianggap sebagai satu-satunya sumber belajar, dimana peserta didik diharapkan untuk duduk, mendengarkan, menyimak dan mengingat semua yang disampaikan guru sehingga membuat peserta didik menjadi pasif dan tidak kreatif.

Proses belajar yang mempertimbangkan karakteristik peserta didik dapat menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang dimiliki. Pembelajaran yang demikian seharusnya lebih banyak melibatkan peserta didik untuk secara aktif mencari, menginterpretasikan, menganalisis dan mampu menerapkan informasi pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan usianya. Jika di dalam proses pembelajaran peserta didik benar-benar belajar aktif, maka sebenarnya peserta didik tersebut memperoleh pengetahuan yang baru sebagai akibat dari proses belajar yang dilaluinya. Mengajak peserta didik untuk belajar dengan cara aktif lebih bermakna daripada mengajari mereka untuk mengingat sejumlah informasi yang disampaikan atau yang diucapkan oleh guru. Proses belajar yang menuntut peserta didik lebih aktif akan menumbuhkan karakteristik baru sebagai peserta didik pembelajar. Pemahaman tentang karakter peserta didik diperlukan untuk memenuhi tuntutan perwujudan konsepsi pendidikan yang berpusat pada perkembangan peserta didik sebagai “peserta didik pembelajar” dengan konteks kehidupannya sebagaimana dimaksud dalam konsepsi pedagogi transformatif. Dengan demikian pembelajaran harus didudukkan sebagai





wahana pendewasaan peserta didik sesuai dengan perkembangan psikologisnya dan mendapatkan perlakuan pedagogis sesuai dengan fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual serta masanya.

Kebutuhan ini menjadi prioritas dalam merancang dan mengembangkan materi pembelajaran pada semua jenjang pendidikan. Oleh karena itu, implementasi pendidikan di sekolah yang selama ini lebih menekankan pada keterampilan dan pengetahuan, perlu dikembangkan dan ditekankan pada proses yang mengedepankan pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pendidikan di sekolah yang dilaksanakan dengan berbagai pendekatan dan berbagai model pembelajaran dapat mencerdaskan, mendidik dan memandirikan peserta didik. Substansi mata pelajaran tidak lagi ditekankan pada pemahaman dan penguasaan konsep teori yang jauh dari kehidupan masyarakat, melainkan pada pembelajaran yang dibutuhkan dalam kehidupan masyarakat dengan memasukkan nilai-nilai lokal sesuai dengan kondisi masyarakat. Dengan demikian, pembelajaran selain mencerminkan muatan pengetahuan sebagai bagian dari peradaban manusia, juga mencerminkan perwujudan proses pembudayaan peserta didik yang dapat menempatkan dirinya dan berperan aktif di lingkungannya.

Untuk mengetahui karakteristik peserta didik kita harus dapat melihat dari sisi potensi yang positif yang akan kita kembangkan di dalam proses pembelajaran. Beberapa karakter tersebut adalah sebagai berikut:

a. Rasa ingin tahu

Selalu memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap pengetahuan, teknologi dan seni, dan informasi baru yang ada di dunia. Mereka belajar dari berbagai sudut pandang dan cara, serta memiliki sikap proaktif dengan selalu mencari informasi menggunakan caranya sendiri.

b. Motivasi Internal

Memiliki motivasi internal, dan rasa ingin tahu merupakan kebutuhan yang muncul, karena mereka adanya tujuannya yang ingin dicapai. Seorang peserta didik pembelajar mampu melakukan kegiatan

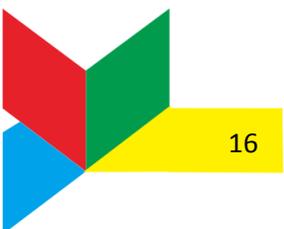




refleksi diri untuk mengenali kekuatan dan kelemahannya bahkan mampu mengukur kemajuan dalam mempelajari keterampilan maupun pengetahuan.

- c. Tahu yang seharusnya
Mengetahui apa yang seharusnya dilakukan tanpa harus sering diingatkan karena adanya motivasi untuk menyelesaikan tugas-tugasnya dan hanya sedikit motivasi dari luar untuk membuatnya menjadi disiplin.
- d. Berfikir Kritis
Memiliki kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi situasi tertentu, berjiwa mandiri, melihat sesuatu atau kejadian dari berbagai kemungkinan. Peserta didik yang memiliki kemampuan ini tidak hanya menghafal, tetapi juga bertanya “mengapa” dan menyusun jawaban berdasarkan pengamatan atau kemampuan berpikir.
- e. Memahami tanpa banyak instruksi
Memiliki kemampuan memahami dengan sedikit atau tanpa instruksi. Seorang peserta didik seperti ini memiliki kemampuan yang baik secara mandiri dalam mempelajari sebuah topik baik secara verbal, visual, atau kinestetik bahkan imajinatif. Mereka selalu bisa menemukan cara belajar melalui berbagai macam cara.
- f. Tidak mudah menyerah
Sedikit mungkin ingin menguasai sebuah konsep secara mandiri sebelum minta bantuan kepada orang lain. Karakter itulah yang membuat mereka berani mencoba dan tekun berlatih untuk menguasai sesuatu yang dapat dilakukan.

Kegiatan pembelajaran dalam rangka memfasilitasi peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran, digunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran.



2. Jenis Kecerdasan Peserta Didik

Setiap peserta didik memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Kecerdasan peserta didik dalam belajar didasari oleh beberapa jenis kecerdasan, yang dikenal dengan multi kecerdasan. Seorang guru perlu memahami berbagai jenis kecerdasan peserta didik, agar dapat menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi dalam menjembatani proses belajar peserta didik.

a. Kecerdasan Linguistik (*Linguistic Intelligence*)

Kecerdasan Linguistik merupakan kemampuan berpikir dalam bentuk kata-kata dan penggunaan bahasa untuk mengekspresikan dan memberi makna yang kompleks. Biasanya kecerdasan ini dimiliki oleh para pengarang, penyair, jurnalis, pembicara, dan penyiar berita. Beberapa karakteristik yang ada pada orang yang memiliki kecenderungan kecerdasan bahasa antara lain:

- 1) Mendengarkan dan merespon setiap suara dan berbagai ungkapan kata;
- 2) Menirukan suara, bahasa, membaca dan menulis;
- 3) Belajar melalui menyimak, membaca, menulis serta diskusi;
- 4) Menyimak secara efektif, memahami, menguraikan, menafsirkan dan mengingat apa yang diucapkan;
- 5) Membaca secara efektif, memahami, meringkas, menafsirkan atau menerangkan;
- 6) Berbicara secara efektif kepada beragam pendengar, dengan beragam tujuan, dan mengetahui cara berbicara secara sederhana, fasih, dan bergairah;
- 7) Menulis secara efektif, memahami dan menerapkan aturan-aturan tata bahasa, ejaan, tanda baca dan kosa kata yang efektif;
- 8) Memperlihatkan kemampuan untuk mempelajari bahasa lainnya;
- 9) Menggunakan keterampilan menyimak, berbicara, menulis dan membaca.



Dalam setiap pelajaran harus diciptakan lingkungan yang kaya akan bahasa tempat peserta didik berbicara, berdiskusi dan menjelaskan, serta mendorong rasa ingin tahu.

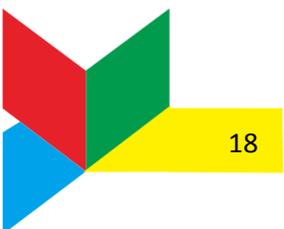
Pembentukan lingkungan pembelajaran Verbal-Linguistik dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Mengkondisikan peserta didik untuk menceritakan suatu kisah atau suatu masalah yang terkait dengan materi pelajaran;
- 2) Memberi kesempatan peserta didik untuk memimpin suatu diskusi atau debat;
- 3) Menugaskan peserta didik untuk membuat sebuah artikel;
- 4) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menghubungkan suatu artikel/cerita dengan realita atau materi pelajaran;
- 5) Menugaskan peserta didik untuk mempresentasikan suatu pokok bahasan;
- 6) Mengkondisikan kegiatan "talk show" dalam suatu program/materi;
- 7) Menyusun suatu laporan/resume/kajian pada suatu topik/ materi yang relevan.

- b. Kecerdasan Logika Matematika (*Logical Mathematic Intelligence*)
Merupakan kemampuan dalam menghitung, mengukur dan mempertimbangkan proposisi dan hipotesis, serta menyelesaikan soal-soal matematika. Kecerdasan matematika biasanya dimiliki oleh para ilmuwan, ahli matematika, akuntan, insinyur, dan pemrogram komputer.

Beberapa karakteristik peserta didik yang memiliki kecenderungan kecerdasan matematika antara lain:

- 1) Merasakan berbagai tujuan dan fungsi mereka dalam lingkungannya;
- 2) Mengenal konsep-konsep yang bersifat kuantitatif, waktu dan hubungan sebab akibat;



- 
- 3) Menggunakan simbol-simbol abstrak untuk menunjukkan realita;
 - 4) Menunjukkan keterampilan memecahkan masalah secara logis;
 - 5) Memahami pola-pola dan hubungan-hubungan;
 - 6) Mengajukan dan menguji hipotesis;
 - 7) Menggunakan bermacam-macam keterampilan matematis, seperti memperkirakan, perhitungan logaritma, menafsirkan statistik, dan informasi visual dalam bentuk grafik;
 - 8) Berpikir secara sistematis dengan mengumpulkan bukti, membuat hipotesis dan merumuskan berbagai model;
 - 9) Mengungkapkan ketertarikan dalam karir, seperti akuntansi, teknologi informasi, mesin dan ilmu kimia.

Lingkungan belajar yang harus diupayakan berupa menu-menu terkait dengan logika matematis, antara lain:

- 1) Menerjemahkan suatu pokok bahasan ke dalam rumus matematika;
- 2) Merencanakan dan memimpin suatu eksperimen;
- 3) Menggunakan analogi untuk menjelaskan;
- 4) Mengkategorikan fakta-fakta;
- 5) Merancang suatu simbol atau kode.

c. Kecerdasan Spasial (*Spatial Intelligence*)

Kemampuan membangkitkan kapasitas untuk berpikir dalam tiga dimensi seperti yang dilakukan pelaut, pilot, pemahat, pelukis, dan arsitek. Kecerdasan ini memungkinkan seseorang merasakan bayangan eksternal dan internal, melukiskan kembali, mengubah dan memodifikasi bayangan dan objek melalui ruang untuk menghasilkan suatu gambar/grafik ataupun suatu benda.

Beberapa karakteristik peserta didik yang memiliki kecenderungan kecerdasan spasial antara lain:

- 1) Belajar dengan melihat dan mengamati;
- 2) Mengarahkan dirinya pada benda-benda secara efektif dalam ruangan;

- 
- 3) Merasakan dan menghasilkan sebuah bayangan mental, berpikir dalam gambar dan memvisualisasikan detail;
 - 4) Membaca grafik, bagan, peta, dan diagram visual;
 - 5) Menikmati gambar-gambar tak beraturan, lukisan, ukuran atau objek repro lain dalam bentuk yang dapat dilihat;
 - 6) Menikmati bentukan hasil tiga dimensi, seperti objek origami, jembatan tiruan dan maket;
 - 7) Cakap dalam mendesain secara abstrak;
 - 8) Menciptakan bentuk baru dari media visual spasial.

Lingkungan belajar yang harus diupayakan berupa menu-menu terkait dengan kecerdasan spasial, antara lain:

- 1) Menciptakan sebuah pertunjukan;
- 2) Merancang sebuah poster, buletin, dan sejenisnya;
- 3) Menggunakan suatu sistem memori untuk dipelajari;
- 4) Menciptakan suatu karya;
- 5) Membuat variasi bentuk dan ukuran dari suatu objek;
- 6) Membuat suatu ilustrasi, sketsa, denah dari suatu objek;
- 7) Menggunakan proyeksi untuk mengajar.

d. Kecerdasan Kinestetik Tubuh (*Bodily Kinesthetic Intelligence*)

Kemampuan seseorang untuk menggerakkan suatu obyek dan keterampilan-keterampilan fisik yang halus. Kemampuan atau kecerdasan ini dimiliki oleh para atlet, penari, ahli bedah, dan seniman. Beberapa karakteristik peserta didik yang memiliki kecenderungan kecerdasan kinestetik antara lain:

- 1) Menjelajahi lingkungan dan sasaran melalui sentuhan dan gerakan;
- 2) Mengembangkan kerjasama dan rasa terhadap waktu;
- 3) Belajar dengan lebih baik, jika terlibat langsung dan berpartisipasi;
- 4) Menikmati secara konkrit dalam mempelajari pengalaman-pengalaman, seperti perjalanan ke alam bebas, berpartisipasi dalam bermain peran dan permainan ketangkasan;

- 
- 5) Menunjukkan keterampilan atau mendemonstrasikan keahlian dalam bidangnya.

Lingkungan belajar diupayakan berupa menu-menu yang terkait dengan kinestetik, antara lain:

- 1) Bermain peran atau menirukan;
- 2) Menciptakan suatu gerakan atau rangkaian gerakan untuk menjelaskan;
- 3) Menciptakan suatu model;
- 4) Merancang suatu produk;
- 5) Merencanakan dan menghadiri suatu perjalanan lapangan;
- 6) Membuat suatu permainan atau sejenisnya.

e. Kecerdasan Musik (*Musical Intelligence*)

Merupakan kecerdasan yang memiliki sensitivitas pada pola titian nada, melodi, ritme, dan nada seperti yang dimiliki oleh komposer, musisi, kritikus, dan pembuat alat musik, atau seorang pendengar yang sensitif. Beberapa karakteristik orang yang memiliki kecenderungan kecerdasan musikal antara lain adalah :

- 1) Mendengar dan merespon dengan ketertarikan terhadap berbagai bunyi;
- 2) Menikmati dan mencari kesempatan untuk mendengarkan musik atau suara-suara alam dalam suasana belajar;
- 3) Merespon terhadap musik secara kinestetik;
- 4) Mengenali dan mendiskusikan berbagai gaya musik, aliran dan variasi budaya;
- 5) Mengoleksi musik dan informasi mengenai musik dalam berbagai bentuk;
- 6) Mengembangkan kemampuan menyanyi atau memainkan instrumen secara sendiri;
- 7) Mengembangkan referensi kerangka berpikir pribadi untuk mendengarkan musik;
- 8) Mengembangkan improvisasi dan bermain dengan suara/bunyi.



Lingkungan belajar yang harus diupayakan berupa menu yang terkait dengan kecerdasan musikal, antara lain:

- 1) Meyajikan suatu pertunjukkan dengan iringan musik yang tepat;
- 2) Menyanyikan sebuah kritikan atau lagu;
- 3) Menyajikan kelas musik dalam waktu singkat pada suatu materi/pokok bahasan;
- 4) Menggunakan musik untuk mempertinggi semangat belajar;
- 5) Menuliskan suatu lirik lagu untuk suatu pokok bahasan/materi.

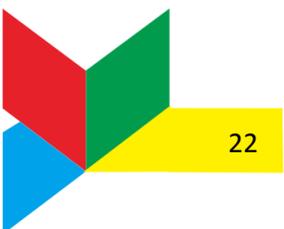
f. Kecerdasan Interpersonal (*Interpersonal Intelligence*)

Merupakan kemampuan untuk memahami dan berinteraksi dengan orang lain secara efektif, seperti yang dimiliki oleh guru, pekerja sosial, artis atau politisi yang sukses. Beberapa karakteristik orang yang memiliki kecenderungan kecerdasan interpersonal antara lain adalah :

- 1) Terikat dengan dan berinteraksi dengan orang lain;
- 2) Membentuk dan menjaga hubungan sosial;
- 3) Mengetahui dan menggunakan cara-cara yang beragam dalam berhubungan dengan orang lain;
- 4) Merasakan perasaan, pikiran, motivasi, tingkah laku dan gaya hidup orang lain;
- 5) Berpartisipasi dalam kegiatan kolaboratif dan menerima berbagai macam peran yang perlu dilaksanakan;
- 6) Mempengaruhi pendapat dan perbuatan orang lain;
- 7) Memahami dan berkomunikasi secara efektif, baik secara verbal maupun non verbal;
- 8) Menyesuaikan diri terhadap lingkungan dan grup yang berbeda;
- 9) Mempelajari keterampilan yang berhubungan dengan penengah sengketa;
- 10) Tertarik pada karir yang berorientasi secara interpersonal, seperti mengajar, pekerjaan sosial dan konseling.

Lingkungan belajar yang harus diupayakan berupa menu-menu yang terkait dengan kecerdasan interpersonal antara lain:

- 1) Memimpin suatu rapat;



- 
- 2) Bersama seorang rekan menggunakan penyelesaian masalah berat;
 - 3) Bermain peranan dengan berbagai perspektif;
 - 4) Mengatur dan ikut serta dalam sebuah kelompok;
 - 5) Mengajarkan orang lain tentang suatu hal;
 - 6) Berlatih memberi dan menerima umpan balik;
 - 7) Menciptakan suatu sistem/prosedur dari suatu kegiatan.

g. Kecerdasan Intrapersonal (*Intrapersonal Intelligence*)

Merupakan kemampuan untuk membuat persepsi yang akurat tentang diri sendiri dan menggunakan pengetahuannya untuk merencanakan dan mengarahkan kehidupan seseorang, seperti yang dimiliki oleh ahli agama, ahli psikologi dan ahli filsafat. Beberapa karakteristik orang yang memiliki kecenderungan kecerdasan intrapersonal antara lain:

- 1) Sadar akan wilayah emosinya;
- 2) Menemukan cara-cara dan jalan keluar untuk mengekspresikan perasaan dan pemikirannya;
- 3) Mengembangkan model diri yang akurat;
- 4) Termotivasi untuk mengidentifikasi dan memperjuangkan tujuannya;
- 5) Membangun dan hidup dalam suatu sistem nilai etika (agama);
- 6) Bekerja mandiri;
- 7) Mengatur secara kontinyu pembelajaran dan perkembangan tujuan personalnya;
- 8) Berusaha mencari dan memahami pengalaman batinnya sendiri;
- 9) Berusaha untuk mengaktualisasikan diri;
- 10) Memberdayakan orang lain (memiliki tanggung jawab kemanusiaan).

Lingkungan belajar yang harus diupayakan berupa menu-menu yang terkait dengan kecerdasan intrapersonal, antara lain:

- 1) Menggambarkan bahwa kemampuan yang dimilikinya dapat membantu menuju kesuksesan;
- 2) Merangkai dan mengejar suatu tujuan;

- 
- 3) Menggambarkan perasaannya tentang sesuatu;
 - 4) Menggunakan acuan belajar;
 - 5) Membuat suatu jurnal;
 - 6) Menerima umpan balik dari orang lain;
 - 7) Mengomentari atau menilai hasil pekerjaannya.

h. Kecerdasan Natural (*Naturalistic Intelligence*)

Merupakan kemampuan untuk melakukan sesuatu yang terkait dengan lingkungan alam dan merupakan kecerdasan kedelapan dari kecerdasan yang tidak termasuk dalam teori asli *Multiple Intelligences* dari Gardner. Kecerdasan ini terkait dengan sensitivitas terhadap alam dan faktor lingkungan, misalnya mudah berinteraksi dengan hewan, mampu memprediksi terjadinya perubahan alam, mudah mengenali berbagai spesies hewan maupun tumbuhan. Kecerdasan ini akan lebih mudah diwujudkan melalui pengumpulan dan penganalisaan suatu subjek yang berhubungan dengan alam.

3. Pemasalahan Kesulitan Belajar Peserta Didik

Masalah yang dihadapi peserta didik dapat mengganggu proses pembelajaran. Apabila hal yang demikian terus menerus berkelanjutan maka akan berdampak pada kegagalan peserta didik dalam mencapai tujuan belajar. Jika terjadi demikian, guru harus memberikan perhatian serta perlakuan khusus pada peserta didik tersebut. Memberikan perlakuan khusus terhadap peserta didik yang mengalami permasalahan emosional bertujuan agar peserta didik tidak terganggu aktivitas belajarnya. Irawan (2014) menyebutkan beberapa gejala-gejala yang berkaitan dengan tingkah laku peserta didik ketika mengalami masalah emosional yang dapat mengganggu belajar peserta didik, antara lain:

- a. Kemunduran kualitas kerja peserta didik secara tiba-tiba
- b. Sensitivitas terhadap kritik
- c. Perasaan tidak suka, iri hati akan keberhasilan peserta didik lain
- d. Variasi perasaan yang ekstrim dari hari ke hari

- 
- e. Derajat toleransi terhadap frustrasi yang rendah, mengharapkan pemuasan dorongan-dorongan diri dengan segera
 - f. Membuka rahasia atau berbohong agar peserta didik lain mengalami kesulitan atau untuk memperlihatkan bahwa dirinya lebih baik dari peserta didik-peserta didik lain
 - g. Mengeluh sakit padahal hasil pemeriksaan kesehatan menyatakan dirinya tidak menderita sakit
 - h. Menunjukkan hubungan sosial yang buruk dengan kelompoknya
 - i. Tidak ada usaha untuk melakukan atau mencoba sesuatu yang baru dan berbeda
 - j. Tidak mampu mengontrol tingkah laku diri

Gejala-gejala atau ciri-ciri di atas sebagai indikasi bahwa peserta didik sedang mengalami masalah atau gangguan dalam belajar yang bersifat emosional. Oleh karena itu, guru harus terus membimbing serta membantu dan memberikan perlakuan yang ekstra pada peserta didik yang sedang mengalami masalah emosional.

Guru sebagai pengelola kelas dalam merancang pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi harus mempertimbangkan permasalahan atau kesulitan belajar peserta didiknya. Pengelolaan atau manajemen pembelajaran yang baik akan menghasilkan kualitas pembelajaran yang baik pula. Sebelum disimpulkan, aspek-aspek yang dapat mempengaruhi belajar peserta didik, baik yang bersifat individu maupun kelompok, harus dikenali lebih dahulu.

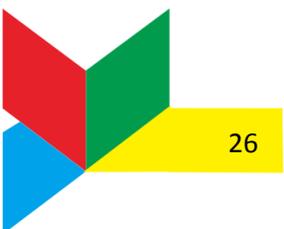
a. Pertumbuhan dan Perkembangan Individual Peserta Didik

Istilah pertumbuhan biasa digunakan untuk menyatakan perubahan-perubahan ukuran fisik yang secara kuantitatif semakin lama semakin besar atau panjang. Istilah perkembangan digunakan untuk menyatakan perubahan-perubahan dalam aspek psikologis dan sosial dimana aspek ini meliputi aspek-aspek intelek, emosi, bahasa, bakat khusus nilai dan moral serta sikap.



- 1) Pertumbuhan fisik pada dasarnya merupakan perubahan fisik dari kecil atau pendek menjadi besar dan tinggi yang prosesnya terjadi sejak sebelum lahir hingga dewasa pertumbuhan fisik ini sifatnya dapat di indra oleh mata dan dapat di ukur oleh satuan tertentu.
- 2) Perkembangan Intelektual atau daya pikir seorang peserta didik berkembang sejalan dengan pertumbuhan saraf otaknya. Dalam tahap ini, individu lebih menonjolkan sikap reflek terhadap stimular dan respon terhadap stimulan tersebut.
- 3) Perkembangan emosi berhubungan erat dengan keinginan untuk segera memenuhi kebutuhan, terutama kebutuhan primer. Jika kebutuhan itu tidak segera dipenuhi, dia akan merasa kecewa dan sebaliknya. Kecewa dan puas merupakan perasaan yang mengandung unsur senang dan tidak senang seperti pada pertumbuhan bayi. Emosi ini merupakan perasaan yang disertai oleh perubahan perilaku fisik, sebagai contoh bayi yang lapar akan menangis dan akan semakin keras tangisannya jika tidak segera disusui atau diberi makan. Perasaan marah ditunjukkan oleh reaksi teriakan keras dan jika sedang merasa gembira akan melonjak-lonjak sambil tertawa lebar dan sebagainya.
- 4) Perkembangan sosial, setiap individu tidak dapat berdiri sendiri atau membutuhkan bantuan peserta didik lain untuk dapat mempertahankan kehidupannya. Lingkungan sosial individu dalam peran perkembangannya dimulai dari lingkungan keluarga, lingkungan luar keluarga, lingkungan masyarakat.

Dalam perkembangan selanjutnya, orang yang dikenal semakin banyak dan semakin heterogen dalam berkehidupan sosial. Selanjutnya diketahui bahwa kehidupan manusia itu tidak seorang diri, harus saling membantu dan dibantu, memberi dan diberi, dan sebagainya.



- 
- 5) Perkembangan bahasa, fungsi pokok bahasa adalah sebagai alat komunikasi atau sarana pergaulan dengan sesama. Bahasa sebagai alat komunikasi dapat diartikan sebagai tanda, gerak, dan suara untuk menyampaikan isi pikiran dan perasaan kepada orang lain.
 - 6) Bakat khusus seorang peserta didik akan mudah diamati pada saat kemampuan yang dimilikinya berkembang pesat, seperti kemampuan di bidang seni, olahraga, atau keterampilan.
 - 7) Sikap, nilai, dan moral, perkembangan moral yang terjadi masih relatif terbatas. Peserta didik belum menguasai nilai-nilai abstrak yang berkaitan dengan benar-salah dan baik-buruk atau intelegnya masih terbatas. Selain itu, peserta didik belum mengetahui manfaat suatu nilai dan norma dalam kehidupannya. Semakin tumbuh dan berkembang fisik dan psikisnya, ia mulai dikenalkan dengan nilai-nilai, ditunjukkan hal-hal yang boleh dan yang tidak boleh, yang harus dilakukan dan yang dilarang. Proses ini dikenal dengan istilah sosialisasi nilai-nilai.

b. Perbedaan Individual Peserta Didik

Setiap individu memiliki variasi individual dalam perkembangan fisik maupun psikologis. Hal ini terjadi karena perkembangan itu sendiri merupakan suatu proses perubahan yang kompleks, melibatkan berbagai unsur yang saling berpengaruh satu sama lain. Perbedaan yang paling mudah dikenali adalah perbedaan fisik, seperti bentuk badan, warna kulit, bentuk muka, tinggi badan, sikap perilaku seperti kelincahan, banyak bergerak, suka bicara, pendiam, tidak aktif, dan nada suara.

Perbedaan dalam kecakapan motorik dipengaruhi oleh kematangan pertumbuhan fisik dan tingkat kemampuan berpikir seseorang yang juga berbeda. Latar belakang keluarga, baik dilihat dari segi sosial ekonomi, kultural adalah berbeda-beda. Demikian pula dengan lingkungan sekitar yang berbeda, baik



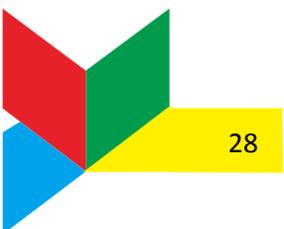
lingkungan sosial budaya maupun lingkungan fisik akan berpengaruh pada perbedaan individu peserta didik.

Perbedaan bakat, bakat adalah kemampuan khusus yang dimiliki seseorang sejak lahir. Kemampuan tersebut akan berkembang secara baik apabila mendapat rangsangan dan latihan secara tepat. Oleh karena itu bakat masing-masing individu sangat kompleks. Hal ini tergantung dari individu itu sendiri dan pemberian rangsangan maupun pelatihannya.

Perbedaan dalam kesiapan belajar, perbedaan individu tidak hanya disebabkan oleh keragaman kematangan tapi juga oleh keragaman latar belakang sebelumnya, contoh: bagi anak kelas satu sekolah dasar ditemukan umur kronologis antara 3 tahun sampai 8 tahun yang secara normal seharusnya duduk di kelas 2 atau 3, tapi kemampuan belajarnya masih sama dengan mereka yang duduk di kelas 1, hal ini menggambarkan pengaruh lingkungan keluarga yang amat buruk sehingga kemampuan dan ekspresi berbahasanya kurang baik.

c. Manfaat Memahami Karakter Belajar Peserta Didik

Mengenal dan memahami karakter peserta didik, memberikan manfaat yang banyak baik bagi peserta didik sendiri maupun bagi guru yang berperan mendampingi peserta didik, akan merasakan suasana belajar yang menyenangkan, pelayanan prima, perlakuan adil, tidak ada diskriminasi, merasakan bimbingan yang maksimal. Bagi guru, manfaat mengenal dan memahami karakter peserta didik merupakan langkah awal untuk memetakan kondisi peserta didik sesuai dengan karakter masing-masing. Guru dapat menyiapkan perencanaan pembelajaran dengan baik, memberikan pelayanan prima dan memberi tugas sesuai kebutuhan kompetensi yang ingin dicapai dan sesuai kesanggupan peserta didik. Dengan demikian guru dapat mengembangkan potensi yang dimiliki berupa minat, bakat dan





kegemarannya dan berusaha menekan potensi negatif yang mungkin muncul dari karakter peserta didik tidak baik yang dimilikinya. Begitu pentingnya mengenal dan memahami karakter peserta didik dengan guru harus meluangkan waktu bersama peserta didik dan memberikan perhatian yang maksimal dalam membimbing mereka untuk mencapai standar kompetensi yang ditentukan.

4. Alur Pembelajaran Saintifik

Alur pembelajaran dengan pendekatan saintifik/pendekatan ilmiah adalah salah satu model pembelajaran dengan proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dengan tenaga pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses pengembangan potensi dan pembangunan karakter setiap peserta didik sebagai hasil dari sinergi antara pendidikan yang berlangsung di sekolah, keluarga dan masyarakat. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan untuk bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia.

Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Untuk itu, pembelajaran harus berkenaan dengan kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan dalam proses kognitifnya. Agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, peserta didik perlu didorong untuk memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berupaya keras mewujudkan ide- idenya.

Pembelajaran pada Kurikulum 2013 menggunakan alur pembelajaran saintifik atau pendekatan berbasis proses keilmuan. Pendekatan saintifik dapat menggunakan beberapa strategi seperti pembelajaran

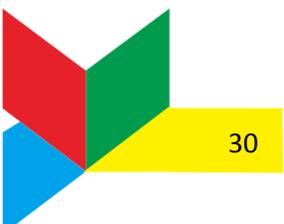


kontekstual. Model pembelajaran merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memiliki nama, ciri, sintak, pengaturan, dan budaya misalnya *discovery learning*, *project-based learning*, *problem-based learning*, *inquiry learning*. (Model model pembelajaran di atas akan dibahas pada kelompok kompetensi berikutnya).

Kurikulum 2013 menggunakan modus pembelajaran langsung (*direct instructional*) dan tidak langsung (*indirect instructional*). Pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan keterampilan menggunakan pengetahuan peserta didik melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang dalam silabus dan RPP. Dalam pembelajaran langsung peserta didik melakukan kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, menalar/mengasosiasi, dan mengomunikasikan.

Pembelajaran berlangsung menghasilkan pengetahuan dan keterampilan langsung, yang disebut dengan dampak pembelajaran (*instructional effect*). Pembelajaran tidak langsung adalah pembelajaran yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung yang dikondisikan untuk menghasilkan dampak pengiring (*nurturant effect*). Pembelajaran tidak langsung berkenaan dengan pengembangan nilai dan sikap yang terkandung dalam KI-1 dan KI-2. Hal ini berbeda dengan pengetahuan tentang nilai dan sikap yang dilakukan dalam proses pembelajaran langsung oleh mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti serta Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pengembangan nilai dan sikap sebagai proses pengembangan moral dan perilaku, dilakukan oleh seluruh mata pelajaran dan dalam setiap kegiatan yang terjadi di kelas, sekolah, dan masyarakat.

Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran Kurikulum 2013, semua kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler baik yang terjadi di kelas, sekolah, dan masyarakat (luar sekolah) dilakukan dalam rangka mengembangkan moral dan perilaku yang terkait dengan nilai dan sikap. Pendekatan pembelajaran merupakan cara pandang pendidik untuk





menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dan kompetensi yang ditentukan. Strategi pembelajaran merupakan langkah-langkah sistematis dan sistemik yang digunakan pendidik untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dan tercapainya kompetensi yang ditentukan.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya. Metode pembelajaran merupakan cara atau teknik yang digunakan oleh pendidik untuk menangani suatu kegiatan pembelajaran yang mencakup antara lain ceramah, tanya-jawab, diskusi.

Dalam mengimplementasikan pendekatan saintifik, materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu; bukan sebatas kira-kira, khayalan, legenda, atau dongeng semata. Penjelasan guru, respon peserta didik, dan interaksi edukatif guru-peserta didik terbebas dari prasangka yang serta-merta, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis. Mendorong dan menginspirasi peserta didik berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran. Berbasis pada konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggungjawabkan.

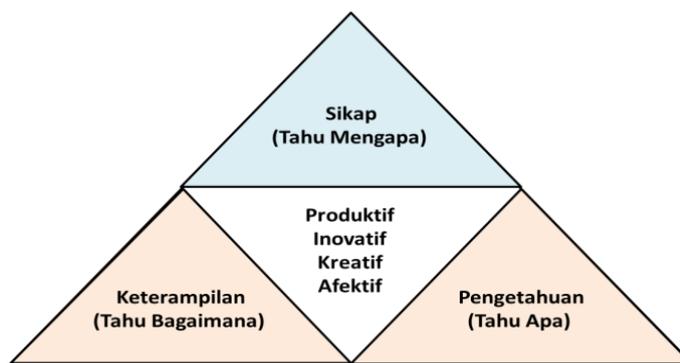
Langkah-langkah pembelajaran:

Proses pembelajaran menyentuh tiga ranah, yaitu: sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Hasil belajar melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Ranah sikap menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu mengapa.” Ranah keterampilan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu bagaimana”. Ranah pengetahuan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu apa.” Hasil akhirnya adalah peningkatan dan keseimbangan antara





kemampuan untuk menjadi manusia yang baik (*soft skills*) dan manusia dengan memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk hidup secara layak (*hard skills*) dari peserta didik yang meliputi aspek kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.



Gambar 4. Skema kompetensi piramida

Pelaksanaan pendekatan saintifik atau pendekatan berbasis proses keilmuan merupakan pengorganisasian pengalaman belajar dengan urutan logis meliputi:

- a. Mengamati;
- b. Menanya;
- c. Mengumpulkan informasi/mencoba;
- d. Menalar/mengasosiasi; dan
- e. Mengomunikasikan.



Gambar 5. Urutan Logis Pembelajaran Saintifik

Pendekatan saintifik diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik. Dalam pendekatan atau proses kerja yang memenuhi kriteria ilmiah, para ilmuan lebih mengedepankan penalaran induktif (*inductive reasoning*) dibandingkan dengan penalaran deduktif (*deductive reasoning*).



Penalaran deduktif melihat fenomena umum untuk kemudian menarik simpulan yang spesifik. Sebaliknya, penalaran induktif memandang fenomena atau situasi spesifik untuk kemudian menarik simpulan secara keseluruhan.

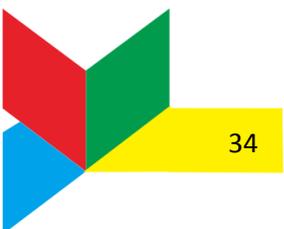
Tabel 2. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Pendekatan Ilmiah

| Langkah Pembelajaran | Deskripsi Kegiatan | Bentuk Hasil Belajar |
|---|--|---|
| Mengamati (<i>observing</i>) | Mengamati dengan indra (membaca, mendengar, menyimak, melihat, menonton, dan sebagainya) dengan atau tanpa alat | Perhatian pada waktu mengamati suatu objek/ membaca suatu tulisan/ mendengar suatu penjelasan, catatan yang dibuat tentang yang diamati, kesabaran, waktu (<i>on task</i>) yang digunakan untuk mengamati |
| Menanya (<i>questioning</i>) | Membuat dan mengajukan pertanyaan, tanya jawab, berdiskusi tentang informasi yang belum dipahami, informasi tambahan yang ingin diketahui, atau sebagai klarifikasi. | Jenis, kualitas, dan jumlah pertanyaan yang diajukan peserta didik (pertanyaan faktual, konseptual, prosedural, dan hipotetik) |
| Mengumpulkan informasi / mencoba (<i>experimenting</i>) | Mengeksplorasi, mencoba, berdiskusi, mendemonstrasikan, meniru bentuk/gerak, melakukan eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengumpulkan data dari nara sumber melalui angket, wawancara, dan memodifikasi/ menambahi/mengembangkan | Jumlah dan kualitas sumber yang dikaji/ digunakan, kelengkapan informasi, validitas informasi yang di kumpulkan, dan instrumen/alat yang di gunakan untuk mengumpulkan data. |
| Menalar/Meng | Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan, | Mengembangkan interpretasi, |





| Langkah Pembelajaran | Deskripsi Kegiatan | Bentuk Hasil Belajar |
|--|---|---|
| asosiasi <i>(associating)</i> | menganalisis data dalam bentuk membuat kategori, mengasosiasi atau menghubungkan fenomena/ informasi yang terkait dalam rangka menemukan suatu pola, dan menyimpulkan | argumentasi dan kesimpulan mengenai keterkaitan informasi dari dua fakta/konsep, interpretasi argumentasi dan kesimpulan mengenai keterkaitan lebih dari dua fakta/ konsep/teori, Menyintesis dan argumentasi serta kesimpulan keterkaitan antar berbagai jenis fakta/konsep/teori/ pendapat; mengembangkan interpretasi, struktur baru, argumentasi, dan kesimpulan yang menunjukkan hubungan fakta/konsep/teori dari dua sumber atau lebih yang tidak bertentangan; mengembangkan interpretasi, struktur baru, argumentasi dan kesimpulan dari konsep/ teori/yang berbeda dari berbagai jenis sumber. |
| Mengomunikasikan <i>(communicating)</i> | Menyajikan laporan dalam bentuk bagan, diagram, atau grafik; menyusun laporan tertulis; dan menyajikan laporan meliputi proses, hasil, dan kesimpulan secara lisan | Menyajikan hasil kajian (dari mengamatisampai menalar) dalam bentuk tulisan, grafis, media elektronik, multi media dan lain-lain |





Alur pembelajaran saintifik meliputi lima pengalaman belajar sebagaimana tercantum dalam tabel berikut.

a. Mengamati

Metode mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (*meaningful learning*). Metode sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi. Dengan metode observasi, peserta didik menemukan fakta bahwa ada hubungan antara objek yang dianalisis dengan materi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Kegiatan mengamati dalam pembelajaran dilakukan dengan menempuh langkah-langkah seperti berikut:

- 1) Menentukan objek yang akan diobservasi
- 2) Membuat pedoman observasi sesuai dengan lingkup objek yang akan diobservasi
- 3) Menentukan secara jelas data-data yang perlu diobservasi, baik primer maupun sekunder
- 4) Menentukan tempat untuk mengobservasi objek
- 5) Menentukan secara jelas bagaimana observasi akan dilakukan untuk mengumpulkan data agar berjalan mudah dan lancar
- 6) Menentukan cara dan melakukan pencatatan atas hasil observasi, seperti menggunakan buku catatan, kamera, *tape recorder*, video perekam, dan alat-alat tulis lainnya.

Secara lebih luas, alat atau instrumen yang digunakan dalam melakukan observasi dapat berupa daftar cek (*checklist*), skala rentang (*rating scale*), catatan anekdotal (*anecdotal record*), catatan berkala, dan alat mekanikal (*mechanical device*). Daftar cek dapat berupa suatu daftar yang berisikan nama-nama subjek, objek, atau faktor-faktor yang akan diobservasi. Skala rentang, berupa alat untuk mencatat gejala atau fenomena menurut tingkatannya.

b. Menanya

Pada kurikulum 2013 kegiatan menanya diharapkan muncul dari peserta didik. Kegiatan belajar menanya dilakukan dengan cara:





mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik). Menanya dapat juga tidak diungkapkan, hanya ada di dalam pikiran peserta didik. Untuk memancing, guru harus memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan pertanyaan.

Kegiatan bertanya oleh guru dalam pembelajaran juga sangat penting, sehingga tetap harus dilakukan.

- 1) Fungsi bertanya
 - a) Membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan perhatian peserta didik tentang suatu tema atau topik pembelajaran.
 - b) Mendorong dan menginspirasi peserta didik untuk aktif belajar, serta mengembangkan pertanyaan dari dan untuk dirinya sendiri.
 - c) Mendiagnosis kesulitan belajar peserta didik sekaligus mencari solusinya.
 - d) Menstrukturkan tugas-tugas dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan sikap, keterampilan, dan pemahamannya atas substansi pembelajaran yang diberikan.
 - e) Membangkitkan keterampilan peserta didik dalam berbicara, mengajukan pertanyaan, dan memberi jawaban secara logis, sistematis, dan menggunakan bahasa yang baik dan benar.
 - f) Mendorong partisipasi peserta didik dalam berdiskusi, berargumen, mengembangkan kemampuan berpikir, dan menarik simpulan.
 - g) Membangun sikap keterbukaan untuk saling memberi dan menerima pendapat atau gagasan, memperkaya kosa kata, serta mengembangkan toleransi sosial dalam hidup berkelompok.
 - h) Membiasakan peserta didik berpikir spontan dan cepat, serta sigap dalam merespon persoalan yang tiba-tiba muncul.



i) Melatih kesantunan dalam berbicara dan membangkitkan kemampuan berempati satu sama lain.

2) Kriteria pertanyaan yang baik

Kriteria pertanyaan yang baik adalah: singkat dan jelas, menginspirasi jawaban, memiliki fokus, bersifat *probing* atau divergen, validatif atau penguatan, memberi kesempatan peserta didik untuk berpikir ulang, merangsang peningkatan tuntutan kemampuan kognitif, merangsang proses interaksi

3) Tingkatan Pertanyaan

Pertanyaan guru yang baik dan benar menginspirasi peserta didik untuk memberikan jawaban yang baik dan benar pula. Guru harus memahami kualitas pertanyaan, sehingga menggambarkan tingkatan kognitif seperti apa yang akan disentuh, mulai dari yang lebih rendah hingga yang lebih tinggi. Bobot pertanyaan yang menggambarkan tingkatan kognitif dari yang lebih rendah hingga yang lebih tinggi disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3. Tingkatan Bertanya

| Tingkatan | Sub tingkatan | Kata-kata kunci pertanyaan | |
|----------------------------|----------------------------------|---|--|
| Kognitif yang lebih rendah | Pengetahuan (<i>knowledge</i>) | <ul style="list-style-type: none">▪ Apa...▪ Siapa...▪ Kapan...▪ Di mana...▪ Sebutkan...▪ Jodohkan... | <ul style="list-style-type: none">▪ Pasangkan...▪ Persamaan kata...▪ Golongkan...▪ Berilah nama...▪ Dll. |
| | Pemahaman (<i>comprehnion</i>) | <ul style="list-style-type: none">▪ Terangkanlah...▪ Bedakanlah..▪ Terjemahkanlah...▪ Simpulkan... | <ul style="list-style-type: none">▪ Bandingkan...▪ Ubahlah...▪ Berikanlah interpretasi... |
| | Penerapan (<i>application</i>) | <ul style="list-style-type: none">▪ Gunakanlah..▪ Tunjukkanlah ...▪ Buatlah...▪ Demonstrasikanlah... | <ul style="list-style-type: none">▪ Carilah hubungan...▪ Tulislah contoh...▪ Siapkanah...▪ Klasifikasikanlah... |





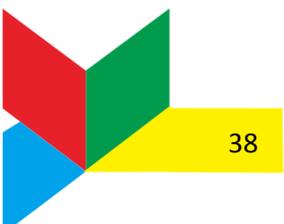
| Tingkatan | Sub tingkatan | Kata-kata kunci pertanyaan | |
|----------------------------|--------------------------------|--|--|
| Kognitif yang lebih tinggi | Analisis (<i>analysis</i>) | <ul style="list-style-type: none">▪ Lakukan Analisis....▪ Kemukakan bukti-bukti...▪ Mengapa...▪ Identifikasikan... | <ul style="list-style-type: none">▪ Tunjukkanlah sebabnya...▪ Berilah alasan-alasan... |
| | Sintesis (<i>synthesis</i>) | <ul style="list-style-type: none">▪ Ramalkanlah ...▪ Bentuk...▪ Ciptakanlah ...▪ Susunlah...▪ Rancanglah..▪ Tulislah... | <ul style="list-style-type: none">▪ Bagaimana kita dapat memecahkan ...▪ Apa yang terjadi seandainya...▪ Bagaimana kita dapat memperbaiki ...▪ Kembangkan ... |
| | Evaluasi (<i>evaluation</i>) | <ul style="list-style-type: none">▪ Berilah pendapat...▪ Alternatif mana yang lebih baik...▪ Setujukah anda...▪ Kritikilah... | <ul style="list-style-type: none">▪ Berilah alasan...▪ Lakukan penilaian...▪ Bandingkan...▪ Bedakanlah... |

c. Mengumpulkan informasi atau Eksperimen (mencoba)

Mengumpulkan informasi/eksperimen kegiatan pembelajaran antara lain:

- 1) Melakukan eksperimen;
- 2) Membaca sumber lain selain buku teks;
- 3) Mengamati objek/kejadian/aktivitas; dan
- 4) Wawancara dengan narasumber.

Untuk memperoleh hasil belajar yang nyata atau autentik, peserta didik harus mencoba atau melakukan percobaan, terutama untuk materi yang sesuai. Peserta didik harus memiliki keterampilan proses untuk mengembangkan pengetahuan tentang alam sekitar, serta mampu menggunakan metode ilmiah dan bersikap ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi sehari-hari.





Agar pelaksanaan percobaan dapat berjalan lancar, maka (1) Guru hendaknya merumuskan tujuan eksperimen yang akan dilaksanakan peserta didik, (2) Guru bersama peserta didik mempersiapkan perlengkapan yang dipergunakan, (3) Perlu memperhitungkan tempat dan waktu, (4) Guru menyediakan kertas kerja untuk mengarahkan kegiatan peserta didik, (5) Guru membicarakan masalah yang akan dijadikan eksperimen, (6) Membagi kertas kerja kepada peserta didik, (7) Peserta didik melaksanakan eksperimen dengan bimbingan guru, dan (8) Guru mengumpulkan hasil kerja peserta didik dan mengevaluasinya, bila dianggap perlu didiskusikan secara klasikal.

d. Mengasosiasi/Mengolah informasi

Dalam kegiatan mengasosiasi/ mengolah informasi terdapat kegiatan menalar. Istilah “menalar” dalam kerangka proses pembelajaran dengan pendekatan ilmiah yang dianut dalam Kurikulum 2013 untuk menggambarkan bahwa guru dan peserta didik merupakan pelaku aktif. Penalaran adalah proses berfikir logis dan sistematis atas fakta-kata empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan.

Penalaran dimaksud merupakan penalaran ilmiah, meski penalaran nonilmiah tidak selalu tidak bermanfaat. Istilah menalar di sini merupakan padanan dari *associating*; bukan merupakan terjemahan dari *reasonsing*, meski istilah ini juga bermakna menalar atau penalaran. Karena itu, istilah aktivitas menalar dalam konteks pembelajaran pada Kurikulum 2013 dengan pendekatan ilmiah banyak merujuk pada teori belajar asosiasi atau pembelajaran asosiatif. Istilah asosiasi dalam pembelajaran merujuk pada kemauan mengelompokkan beragam ide dan mengasosiasikan beragam peristiwa untuk kemudian memasukannya menjadi penggalan memori.





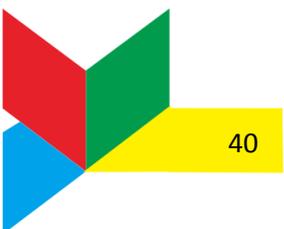
Bagaimana aplikasinya dalam proses pembelajaran? Aplikasi pengembangan aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan daya menalar peserta didik dapat dilakukan dengan cara berikut ini:

- 1) Guru menyusun bahan pembelajaran dalam bentuk yang sudah siap sesuai dengan tuntutan kurikulum.
- 2) Guru tidak banyak menerapkan metode ceramah atau metode kuliah. Tugas utama guru adalah memberi instruksi singkat tapi jelas dengan disertai contoh-contoh, baik dilakukan sendiri maupun dengan cara simulasi.
- 3) Bahan pembelajaran disusun secara berjenjang atau hierarkis, dimulai dari yang sederhana (persyaratan rendah) sampai pada yang kompleks (persyaratan tinggi).
- 4) Kegiatan pembelajaran berorientasi pada hasil yang dapat diukur dan diamati.
- 5) Setiap kesalahan harus segera dikoreksi atau diperbaiki.
- 6) Perlu dilakukan pengulangan dan latihan agar perilaku yang diinginkan dapat menjadi kebiasaan.
- 7) Evaluasi atau penilaian didasari atas perilaku yang nyata atau otentik.
- 8) Guru mencatat semua kemajuan peserta didik untuk kemungkinan memberikan tindakan pembelajaran perbaikan.

e. Mengomunikasikan

Mengomunikasikan merupakan ilmu dan praktik menyampaikan informasi atau aneka jenis pesan. Selama proses pembelajaran, guru secara konsisten mengomunikasikan pengetahuan, informasi, kepada peserta didiknya. Kegiatan mengomunikasikan merupakan proses yang kompleks. Proses penyampaian pesan yang salah menyebabkan komunikasi tidak akan berjalan efektif.

Pada konteks pembelajaran dengan pendekatan saintifik, mengomunikasikan mengandung beberapa makna, antara lain: (1) mengomunikasikan informasi, ide, pemikiran, atau pendapat; (2)





berbagi (*sharing*) informasi; (3) memperagakan sesuatu; (4) menampilkan hasil karya; dan (5) membangun jejaring.

Seperti dijelaskan di atas, salah satu esensi mengomunikasikan adalah membangun jejaring. Selama proses pembelajaran, kegiatan mengomunikasikan antara lain dapat dilakukan melalui model pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif merupakan suatu filsafat personal, lebih dari sekadar teknik pembelajaran di kelas-kelas sekolah. Esensi kolaborasi adalah filsafat interaksi dan gaya hidup manusia yang menempatkan dan memaknai kerja sama sebagai struktur interaksi yang dirancang secara baik dan disengaja untuk memudahkan usaha kolektif untuk mencapai tujuan bersama.

Pada pembelajaran kolaboratif kewenangan dan fungsi guru lebih bersifat direktif atau manajer belajar. Sebaliknya, peserta didik yang harus lebih aktif. Peserta didik berinteraksi dengan empati, saling menghormati, dan menerima kekurangan atau kelebihan masing-masing. Dilihat dari pendekatan pembelajaran proses pembelajaran di atas merupakan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik (*student-centered approach*). Dengan cara semacam ini akan tumbuh rasa aman sehingga memungkinkan peserta didik menghadapi aneka perubahan dan tuntutan belajar secara bersama-sama.

Pengalaman personal, bahasa komunikasi, strategi dan konsep pembelajaran sesuai dengan teori, serta menautkan kondisi sosiobudaya dengan situasi pembelajaran. Di sini, peran guru lebih banyak sebagai pembimbing dan manajer belajar ketimbang memberi instruksi dan mengawasi secara ketat. Pada pembelajaran kolaboratif, guru berbagi tugas dan kewenangan dengan peserta didik untuk hal-hal tertentu. Cara ini memungkinkan peserta didik menimba pengalaman mereka sendiri, berbagi strategi dan informasi, menghormati antarsesama,





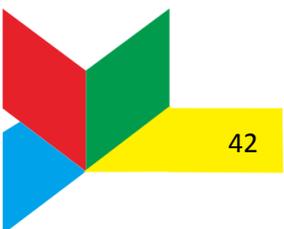
mendorong tumbuhnya ide-ide cerdas, terlibat dalam pemikiran kreatif dan kritis serta memupuk dan menggalakkan mereka dan mengambil peran secara terbuka dan bermakna.

Pembelajaran yang dirancang untuk membangun karakter misalnya tentang menghargai kerja sama dan bertanggung jawab tentu sudah ada pada strategi guru dalam pembelajaran, baik yang dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung dalam aktivitas belajar peserta didik. Sesuai dengan nilai karakter yang dicanangkan di atas maka guru dalam merancang pembelajaran banyak menggunakan metode atau model yang banyak melibatkan peserta didik dengan diskusi, tanya jawab, curah pendapat dan bertanggung jawab terhadap apa apa yang disampaikan. Dengan demikian membangun karakter tentang menghargai kerja sama dan bertanggung jawab harus dilakukan dan dikondisikan secara terus menerus mulai dari karakter yang belum tampak sampai dengan terbiasa.

D. Aktivitas Pembelajaran

Melalui diskusi kelompok dan pencatatan Anda diharapkan mampu menguasai materi karakteristik peserta didik yang ada dalam kegiatan pembelajaran ini dengan memperhatikan kemandirian, kerjasama, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran. Di bawah ini adalah serangkaian kegiatan belajar yang dapat Anda lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini:

1. Pada tahap pertama, Anda dapat membaca uraian materi dengan teknik *skimming* atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi.
2. Berikutnya Anda dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.





3. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
4. Setelah semua materi Anda pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja yang ada.
5. Tujuan kegiatan:
Melalui diskusi kelompok dan pencatatan Anda diharapkan mampu menguasai materi tentang mengidentifikasi dan menjelaskan karakter belajar peserta didik dengan mengembangkan sikap gotong royong, saling menghargai dengan rasa tanggung jawab.
6. Langkah kegiatan:
 - a. Bentuklah kelompok diskusi dan pelajari uraian materi secara bersama-sama
 - b. Secara berkelompok pelajarilah lembar kerja identifikasi karakter belajar peserta didik
 - c. Diskusikan materi secara terbuka, saling menghargai pendapat dengan semangat kerjasama
 - d. Isilah lembar kerja identifikasi karakter belajar peserta didik berdasarkan hasil diskusi kelompok dan selesaikan sesuai waktu yang disediakan

LK.1.1 Identifikasi Karakter Belajar Peserta Didik

| No. | Jenis Karakter Peserta didik | Perilaku yang bisa diamati |
|-----|------------------------------|----------------------------|
| 1 | | |
| 2. | | |
| 3. | | |





| No. | Jenis Karakter Peserta didik | Perilaku yang bisa diamati |
|-----|------------------------------|----------------------------|
| 4. | | |
| 5. | | |

7. Tujuan:

Melalui kerja kelompok anda diharapkan mampu menganalisis jenis-jenis kecerdasan yang dapat dipertimbangkan untuk mengembangkan rancangan pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

8. Langkah Kerja:

- a. Bentuklah kelompok kerja dengan semangat kerjasama, disiplin, saling menghargai pendapat, dan menjaga keaktifan berkomunikasi
- b. Pelajarilah lembar kerja yang akan anda kerjakan sesuai dengan materi yang anda pelajari.
- c. Masing masing individu mencari referensi dari sumber lain atau pengalaman masing untuk dikonfirmasi dan didiskusikan kepada teman kelompok untuk memperkuat pemahaman anda tentang materi yang sedang dipelajari.
- d. Isilah lembar kerja dengan format yang telah disediakan berikut ini:

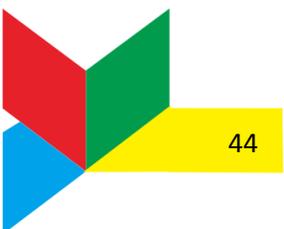
Lembar Kerja Analisis Jenis Kecerdasan Peserta Didik

Mata Pelajaran :

Jenjang :

Nama kelompok dan Nama Anggota :

.....





| NO | Teori Kecerdasan | Kemampuan yang Dimiliki | Keterangan |
|----|------------------|-------------------------|------------|
| 1. | | | |
| 2. | | | |
| 3. | | | |
| 4. | | | |
| 5. | | | |

9. Tujuan:

Melalui kerja kelompok dengan mengerjakan lembar kerja alur pembelajaran saintifik anda diharapkan mampu merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

10. Langkah Kerja:

- a. Bentuklah kelompok kerja dengan semangat kerjasama, disiplin, saling menghargai pendapat, dan menjaga keaktifan berkomunikasi
- b. Pelajarilah lembar kerja yang akan anda kerjakan sesuai dengan materi yang anda pelajari.





- c. Masing masing individu mencari referensi dari sumber lain atau pengalaman masing untuk dikonfirmasi dan didiskusikan kepada teman kelompok untuk memperkuat pemahaman anda tentang materi yang sedang dipelajari.
- d. Isilah lembar kerja dengan format yang telah disediakan berikut ini:

Lembar Kerja Alur Pembelajaran Saintifik

Mata Pelajaran :

Jenjang :

Nama kelompok dan Nama Anggota :

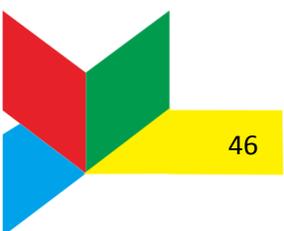
.....

.....

.....

.....

| Tahapan Pembelajaran | Aktivitas/Pengalaman Kegiatan Pembelajaran |
|------------------------|--|
| Mengamati | |
| Menanya | |
| Mengumpulkan informasi | |
| Mengasosiasikan | |
| Mengkomunikasikan | |



- 
11. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, **Lembar Kerja 1.1** ini Anda kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator. Dalam kegiatan diklat tatap muka In-On-In, **Lembar Kerja 1**. Anda kerjakan pada saat ***in service learning 1 (In-1)*** dengan dipandu oleh faslitator.

E. Latihan / Kasus / Tugas

Jawablah soal berikut secara mandiri:

1. Sebutkan karakter belajar peserta didik yang Anda ketahui!
2. Jelaskan salah satu jenis kecerdasan peserta didik yang sesuai dengan mata pelajaran yang yang saudara ampu!
3. Jelaskan apa yang dimaksud pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik!
4. Jelaskan yang dimaksud alur pembelajaran saintifik!
5. Proses pembelajaran menyentuh tiga ranah, yaitu: sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Hasil belajar melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Bagaimana anda merancang pembelajaran untuk membangun sikap atau karakter, misalnya menghargai kerja sama dan bertanggung jawab. Jelaskan!

F. Rangkuman

Ruang lingkup materi yang disampaikan meliputi pemahaman tentang karakteristik belajar peserta didik, jenis-jenis kecerdasan dan dengan mengetahui kesulitan belajar bagi peserta didik serta dilengkapi dengan mengerjakan lembar kerja tentang alur pembelajaran saintifik maka akan memberi penguatan terhadap peserta diklat untuk merancang pembelajaran yang efektif.

Proses belajar yang mempertimbangkan unsur di atas dapat menumbuhkan dan mengembangkan potensi peserta didik. Pembelajaran



yang demikian seharusnya lebih banyak melibatkan peserta didik untuk secara aktif mencari, menginterpretasikan, menganalisis dan mampu menerapkan informasi pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan usianya.

Pembelajaran akan semakin efektif kalau hubungan antara stimulus dan respon menunjukkan hubungan yang menyenangkan sehingga menghasilkan kualitas belajar yang baik dan peserta didik makin giat belajar. Selanjutnya diuraikan beberapa teori belajar Bruner, Piaget dan Vygotsy yang melatarbelakangi munculnya pembelajaran saintifik dan perancangan pembelajaran yang mengutamakan pembelajaran interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Dengan demikian guru mampu mengimplementasikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan yang berpusat kepada peserta didik (student centered) sehingga terbentuk karakteristik peserta didik pembelajar.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran 1 tentang karakteristik peserta didik, beberapa pertanyaan berikut perlu Anda jawab sebagai bentuk umpan balik dan tindak lanjut.

1. Apakah setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 1 ini Anda mendapatkan pengetahuan dan keterampilan memadai tentang karakteristik peserta didik?
2. Apakah materi kegiatan pembelajaran 1 ini telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
3. Apakah Anda merasakan manfaat penguatan pendidikan karakter terutama dalam hal kerjasama, disiplin, dan menghargai pendapat orang lain selama aktivitas pembelajaran?



4. Hal apa saja yang menurut Anda kurang dalam penyajian materi kegiatan pembelajaran 1 ini sehingga memerlukan perbaikan?
5. Apakah rencana tindak lanjut Anda dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah setelah menuntaskan kegiatan pembelajaran 1 karakteristik peserta didik ini?

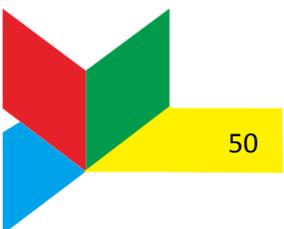
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

1. Menyebutkan karakteristik belajar peserta didik, anda dapat mencermati materi pedagogi ini mulai dari pendahuluan sampai dengan sub materi karakteristik belajar peserta didik
2. Menjelaskan jenis kecerdasan yang sesuai dengan mata pelajaran yang saudara ampu telah dijelaskan pada sub kegiatan pembelajaran tentang jenis jenis kecerdasan saudara dapat menganalisa mulai dari alenia pertama dan seterusnya sesuai dengan pertanyaan yang diberikan. Agar memperoleh penguatan pengetahuan ini saudara dapat mencari dari sumber lain yang relevan.
3. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik saudara dapat membaca pada bagian sub kegiatan pembelajaran alur pembelajaran saintifik pada langkah mengkomunikasikan dan pada sub kegiatan pembelajaran pada bagian rangkuman.





4. Penjelasan tentang alur pembelajaran saintifik saudara bisa mencermati uraian materi sub kegiatan pembelajaran alur pembelajaran saintifik mulai dari alenia pertama sampai alenia yang terakhir.
5. Penjelasan tentang merancang pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap atau karakter membangun menghargai kerjasama dan bertanggung jawab dapat saudara cermati sub kegiatan pembelajaran saintifik pada alur pembelajaran saintifik tahap mengkomunikasikan mulai alenia pertama sampai alenia yang terakhir.





KEGIATAN PEMBELAJARAN 2

KONSEP KEBUDAYAAN

A. Tujuan

Setelah mempelajari uraian materi pada kegiatan pembelajaran 2 baik yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam menerapkan konsep kebudayaan dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 2 ini, Saudara diharapkan mampu memahami konsep yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. Mengidentifikasi konsep kebudayaan menurut tokoh dari Barat, dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan kerjasama.
2. Mengidentifikasi konsep kebudayaan menurut Ki Hajar Dewantara, dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan kerjasama.
3. Menerapkan pengertian kebudayaan secara umum, dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan kerjasama.

C. Uraian Materi

1. Konsep kebudayaan menurut tokoh dari Barat

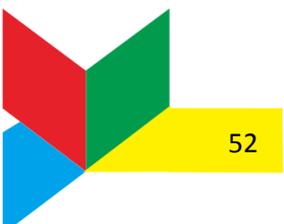
Memahami tentang kebudayaan secara pengertiannya sangat bervariasi, dan setiap batasan arti yang diberikan tergantung pada sudut pandang masing-masing orang berdasarkan pola pemikirannya. Sejumlah kalangan menganggap kebudayaan sebagai perilaku sosial. Sementara bagi kalangan lainnya, kebudayaan sama sekali bukanlah perilaku, melainkan abstraksi perilaku (Nooryan Bahari, 2014:27). Berbagai definisi



mengenai kebudayaan telah banyak dikemukakan oleh beberapa tokoh seperti A. L. Kroeber dan C. Kluckhohn (1952) yang menjelaskan kebudayaan adalah keseluruhan pola tingkah laku dan pola bertingkah laku, baik secara eksplisit maupun implisit, yang diperoleh dan diturunkan melalui simbol, yang akhirnya mampu membentuk sesuatu yang khas dari kelompok manusia, termasuk perwujudannya dalam benda materi. Berdasarkan berbagai pernyataan tersebut menunjukkan bahwa yang menjadi inti kebudayaan adalah manusia. Sedangkan menurut Margaret Mead mendefinisikan kebudayaan sebagai perilaku pembelajaran sebuah masyarakat atau sub-kelompok. Dengan kata lain kebudayaan adalah khas insani. Hanya manusia yang dapat berbudaya dan membudaya (Tilaar, 1999:37).

Edward B. Tylor (1871) memberikan definisi E. B. Tylor (1958:1) menyatakan bahwa kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, hukum, moral, adat dan berbagai kemampuan serta kebiasaan lain yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat. Dalam definisi tersebut sekiranya perlu untuk dibahas secara terperinci mengenai makna dari kebudayaan itu sendiri.

- a. Kebudayaan merupakan sesuatu keseluruhan yang kompleks. Hal ini menunjukkan bahwa kebudayaan adalah suatu kesatuan dan bukan merupakan jumlah dari bagian-bagian tertentu yang dijadikan satu. Keseluruhannya mempunyai pola-pola atau desain tertentu yang unik dan berbeda. Selain itu, setiap kebudayaan mempunyai motif yang spesifik yang khas.
- b. Kebudayaan merupakan suatu prestasi kreasi manusia yang berupa bentuk-bentuk prestasi psikologis. Dalam hal ini adalah seperti ilmu pengetahuan, kepercayaan, seni, dan sebagainya. Kebudayaan adalah hasil karya manusia yang sangat tinggi, di mana secara keseluruhan diciptakan, dikembangkan, dan dilaksanakan oleh masyarakat itu sendiri.
- c. Kebudayaan dapat pula berbentuk fisik seperti seni, terbentuknya kelompok-kelompok keluarga. Seni memiliki berbagai jenis dan





ragam. Seni tari contohnya, dalam beberapa kondisi tari-tarian dibuat sebagai tanda syukur atas berbagai limpahan rejeki yang diberikan dari sang Pencipta. Selain itu, tarian juga ada yang menggambarkan drama perjalanan kehidupan manusia dari lahir hingga mati, dan lain sebagainya. Maka dari itu, kebudayaan dapat pula berbentuk fisik yang dapat dilihat dan dinikmati secara visual.

- d. Kebudayaan dapat pula berbentuk kelakuan-kelakuan yang terarah seperti hukum, adat istiadat yang berkesinambungan. Sebuah kebudayaan di Indonesia kebanyakan mengarahkan masyarakat untuk hidup secara harmonis, baik dengan sesama maupun dengan alam. Kebudayaan dalam konteks hukum mengatur berbagai hal yang ada dalam suatu sekelompok orang atau masyarakat. Hukum yang dimaksud adalah hasil kesepakatan bersama yang dilaksanakan bersama untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, kebudayaan juga menuntun manusia pada sebuah perilaku dan sikap untuk mendapatkan hasil atau tujuan yang diharapkan.
- e. Kebudayaan merupakan realitas objektif, yang dapat dilihat. Hal ini maksudnya adalah bahwa kebudayaan menjadi sebuah wujud dari situasi dan kondisi dari sesuatu yang dapat dilihat dan dirasakan secara nyata.
- f. Kebudayaan diperoleh dari lingkungan. Dalam hal ini yang dimaksud adalah masyarakat. Kebudayaan merupakan bentuk kebiasaan yang terjadi dari suatu masyarakat itu sendiri. Lingkungan sangat berpengaruh terhadap perilaku dan tingkah laku yang menjadi kebiasaan suatu masyarakat.
- g. Kebudayaan tidak terwujud dalam kehidupan manusia soliter atau terasing tetapi hidup di dalam suatu masyarakat tertentu. Seperti pembahasan sebelumnya yang menyatakan kebudayaan adalah suatu kebiasaan masyarakat. Kebudayaan terwujud karena adanya suatu dominasi atau banyak dilakukan dan dalam kurun waktu tertentu sehingga dapat disebut sebagai budaya. Tidak dapat kebudayaan merupakan suatu kebiasaan yang belum pernah dilakukan pada suatu masyarakat atau sesuatu yang bersifat asing.



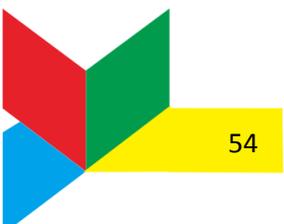


Faktor manusia merupakan faktor yang paling berpengaruh terhadap kebudayaan. Hal ini berarti menunjukkan betapa pentingnya masyarakat manusia di dalam perkembangan manusia itu sendiri. Selain itu, kebiasaan turut juga mengambil bagian yang sangat dominan untuk terbentuknya sebuah budaya, kebiasaan yang dimaksud adalah kreatif dan reaktif. Namun demikian, Edward B. Tylor juga menegaskan bahwa hakikat kebudayaan ada tiga hal yang penting, yaitu adanya keteraturan dalam hidup bermasyarakat, adanya proses pemanusiaan, dan di dalam proses pemanusiaan itu terdapat visi tentang kehidupan (Tilaar, 1999:41).

Peranan negara sangat dominan dalam menciptakan keteraturan dalam hidup bermasyarakat, karena di dalam masyarakat terdapat kebutuhan individu yang menjadi anggota masyarakat. Sedangkan yang menjadi permasalahan ialah adanya kebebasan individu yang bertanggung jawab dalam mengikuti keteraturan dalam hidup bermasyarakat. Hal ini menunjukkan kesadaran hukum dan tunduk kepada hukum yang berlaku merupakan syarat yang diperlukan dalam suatu kehidupan yang teratur. Itulah esensi dari keteraturan dalam hidup bermasyarakat.

Kebudayaan merupakan suatu proses pemanusiaan artinya di dalam kehidupan berbudaya terjadi perubahan, perkembangan, dan motivasi. Dalam proses pemanusiaan ini yang penting bukan hanya prosedur dan teknologi tetapi suatu hal yang tidak kalah penting adalah mengenai isi dan materi dari perubahan dan perkembangan (Tilaar, 1999:48).

Setiap proses pemanusiaan selalu didasarkan pada suatu visi mengenai tujuan proses tertentu. proses pemanusiaan diarahkan kepada apa yang pantas diinginkan. Apa yang pantas dilakukan. Sikap tersebut akan berlawanan dengan sikap fanatisme dan dogmatisme yang tidak mengakui adanya perbedaan pendapat dan usaha untuk mencari kesepakatan.





Kebudayaan hakikatnya memberikan petunjuk atau menjadi pengarah dari proses humanisasi atau pemanusiaan. Kebudayaan memberi arah bagi perkembangan pribadi dalam bentuk struktur, dinamika yang ada dan arah dari kebudayaan tersebut di dalam lingkungan sesama manusia. Kebudayaan merupakan sesuatu yang kompleks dari nilai-nilai sebagai keseluruhan. Mengabaikan beberapa nilai kebudayaan pada gilirannya akan menghasilkan suatu proses pemanusiaan yang kurang lengkap.

2. Konsep kebudayaan menurut Ki Hajar Dewantara.

Tokoh dari Indonesia mengenai kebudayaan, yaitu Ki Hajar Dewantara (1967). Konsepnya mengenai kebudayaan yang sangat terkenal adalah teori *Trikon*. Menurutnya kebudayaan berarti buah budi manusia yang memerlukan hasil perjuangan manusia terhadap dua pengaruh yang kuat, yaitu alam dan zaman (kodrat dan masyarakat). Dalam perjuangan tersebut terbukti kejayaan manusia untuk mengatasi berbagai rintangan dan kesukaran guna mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang bersifat tertib dan damai. Rumusan tersebut mengandung beberapa hal penting, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Kebudayaan selalu bersifat kebangsaan (nasional) dan mewujudkan sifat atau watak kepribadian bangsa. Inilah sifat kemerdekaan kebangsaan dalam arti kultural.
- b. Tiap-tiap kebudayaan menunjukkan keindahan dan tingginya adat kemanusiaan pada hidup masing-masing bangsa yang memilikinya. Keluhuran dan kehalusan hidup manusia tersebut selalu dipakai sebagai ukuran.
- c. Tiap-tiap kebudayaan sebagai buah kemenangan manusia terhadap kekuatan alam dan zaman selalu memudahkan dan melancarkan hidupnya dengan memberi alat-alat baru untuk meneruskan kemajuan hidup dan memudahkan serta memajukan dan mempertinggi taraf kehidupan.

Hakikat kebudayaan selalu berkembang dan tidak berhenti pada suatu kejenuhan. Dalam perkembangan tersebut terdapat adanya usaha-usaha yang dilakukan oleh masyarakat secara aktif dan kreatif. Sejalan dengan

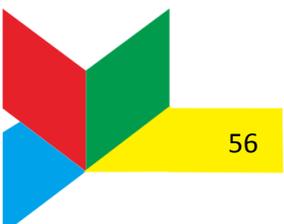


hal tersebut Ki Hajar Dewantara (1967) mengemukakan, usaha manusia dalam mengembangkan kebudayaannya yang dikenal dengan teori Trikon, berikut adalah penjelasannya:

- a. Pemeliharaan kebudayaan harus memajukan dan menyesuaikan kebudayaan dengan pergantian alam dan zaman.
- b. Oleh karena isolasi, kebudayaan akan mengalami kemunduran dan matinya hubungan kebudayaan dengan kodrat dan masyarakat.
- c. Pembaharuan kebudayaan mengharuskan adanya hubungan dengan kebudayaan lain yang dapat mengembangkan atau memperkaya kebudayaan sendiri.
- d. Kemajuan kebudayaan harus berupa lanjutan kesatuan kebudayaan sendiri (kontinuitas), menuju ke arah kesatuan kebudayaan dunia (konvergensi) dan tetap mempunyai kepribadian di dalam lingkungan kebudayaan dunia.

Selain teori Trikon di atas, Ki Hajar Dewantara juga mengungkapkan pembinaan kebudayaan nasional Indonesia. Pembinaan yang dimaksudkan adalah pembangunan kebudayaan di Indonesia, berikut ini adalah penjabarannya:

- a. Adanya kesatuan alam dan zaman, kesatuan sejarah dahulu dan sekarang, maka kesatuan kebudayaan Indonesia hanyalah merupakan soal waktu dalam perwujudannya.
- b. Sebagai bahan untuk membangun kebudayaan Indonesia diperlukan sari-sari dan puncak-puncak kebudayaan yang terdapat di seluruh daerah Indonesia untuk dijadikan modal.
- c. Dari luar lingkungan kebangsaan perlu diambil bahan-bahan yang dapat mengembangkan dan memperkaya kebudayaannya sendiri.
- d. Di dalam memasukkan bahan-bahan, baik kebudayaan daerah kebudayaan asing perlu selalu diingat syarat-syarat Trikon dari perkembangan kebudayaan.
- e. Dalam rangka kemerdekaan bangsa tidak cukup hanya berupa kemerdekaan politik, tetapi juga kesanggupan dan kemampuan mewujudkan kemerdekaan kebudayaan bangsa, yaitu kekhususan





dan kepribadian dalam segala sifat hidup dan penghidupannya di atas dasar adab kemanusiaan yang luas, luhur, dan dalam.

Konsep mengenai pemikiran Ki Hajar Dewantara perihal kebudayaan Indonesia terkandung dalam rumusan penjelasan Pasal 32 UUD 1945 mengenai Kebudayaan. Dalam penjelasannya pasal 32 tersebut berbunyi: “Kebudayaan bangsa ialah kebudayaan yang timbul sebagai buah usaha budinya rakyat Indonesia seluruhnya. Kebudayaan lama dan asli terdapat sebagai puncak-puncak kebudayaan di daerah-daerah di seluruh Indonesia, terhitung sebagai kebudayaan bangsa. Usaha kebudayaan harus menuju ke arah kemajuan adab, budaya dan persatuan, dengan tidak memilah bahan-bahan baru dari kebudayaan asing yang dapat memperkembangkan atau memperkaya kebudayaan sendiri, serta mempertinggi derajat kemanusiaan bangsa Indonesia.”

Selain rumusan kebudayaan menurut Ki Hajar Dewantara, tokoh Koentjoroningrat juga memiliki konsep kebudayaan yang perlu untuk dikaji. Menurut Koentjaraningrat (1990), kebudayaan dibagi ke dalam tiga sistem, pertama sistem budaya yang lazim disebut adat-istiadat, kedua sistem sosial di mana merupakan suatu rangkaian tindakan yang berpola dari manusia. Ketiga, sistem teknologi sebagai modal peralatan manusia untuk menyambung keterbatasan jasmaniahnya. Berdasarkan konteks budaya, ragam kesenian terjadi disebabkan adanya sejarah dari zaman ke zaman. Jenis-jenis kesenian tertentu mempunyai kelompok pendukung yang memiliki fungsi berbeda. Adanya perubahan fungsi dapat menimbulkan perubahan yang hasil-hasil seninya disebabkan oleh dinamika masyarakat, kreativitas, dan pola tingkah laku dalam konteks kemasyarakatan.

Koentjaraningrat (1990) mengatakan, Kebudayaan Nasional Indonesia adalah hasil karya putera Indonesia dari suku bangsa manapun asalnya, yang penting khas dan bermutu sehingga sebagian besar orang Indonesia bisa mengidentifikasi diri dan merasa bangga dengan karyanya. Kebudayaan Indonesia adalah satu kondisi majemuk karena ia



bermodalkan berbagai kebudayaan, yang berkembang menurut tuntutan sejarahnya sendiri-sendiri. Pengalaman serta kemampuan daerah itu memberikan jawaban terhadap masing-masing tantangan yang memberi bentuk kesenian, yang merupakan bagian dari kebudayaan.

D. Aktivitas Pembelajaran

Di bawah ini adalah serangkaian kegiatan belajar yang dapat Saudara lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Saudara dapat membaca uraian materi dengan teknik *skimming* atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi.
2. Berikutnya Saudara dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
3. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
4. Setelah semua materi Saudara pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

Lembar Kerja 1.1 **Identifikasi Konsep Kebudayaan**

Tujuan kegiatan:

Melalui diskusi kelompok dan pencatatan Saudara diharapkan mampu menguasai materi konsep kebudayaan, dalam kegiatan pembelajaran ini dengan memperhatikan kemandirian, kerjasama, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.



Langkah kegiatan:

1. Bentuklah kelompok diskusi dan pelajari uraian materi secara bersama-sama
2. Secara berkelompok pelajarilah lembar kerja identifikasi konsep kebudayaan
3. Diskusikan materi yang perlu dianalisis secara terbuka, saling menghargai pendapat dengan semangat kerjasama
4. Isilah lembar kerja analisis pembelajaran yang mendidik pada kolom hasil analisis berdasarkan diskusi kelompok dan selesaikan sesuai waktu yang disediakan.
5. Selanjutnya, kerjakan lembar kerja berikut dalam satu kelompok kerja

Format identifikasi konsep kebudayaan

| No. | Aspek yang identifikasi | Hasil identifikasi |
|-----|-----------------------------------|--------------------|
| 1. | Konsep kebudayaan..... | |
| 2. | Langkah dalam diskusi | |
| 3. | Produk budayanya | |
| 4. | Karakter masyarakat lingkungannya | |





| No. | Aspek yang identifikasi | Hasil identifikasi |
|-----|--|--------------------|
| | | |
| 5. | Dampak pada masyarakatnya | |
| 6. | Ekses yang terjadi dari pengaruh modernisasi | |

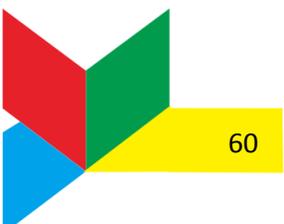
6. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, **Lembar Kerja 2** ini Saudara kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator. Dalam kegiatan diklat tatap muka **In-On-In**, **Lembar Kerja 2** Saudara kerjakan pada saat **in service learning 1 (In-1)** dengan dipandu oleh fasilitator.

E. Latihan / Kasus / Tugas

Buatlah kelompok yang terdiri dari 4-5 peserta. Buatlah konsep dimana kebudayaan yang ada di sekitar Saudara yang di dalamnya mencakup visi, tujuan, kegiatan yang dilakukan, dan peraturan. Berikanlah pendapat Saudara secara kritis dan diskusikan bersama teman kelompok.

F. Rangkuman

Pengertian kebudayaan pada dasarnya sangat rumit untuk diungkapkan untuk mencakup keseluruhan yang ada di dalamnya. Kebudayaan merupakan suatu yang sangat kompleks, yang di dalamnya terkandung kesenian, kepercayaan, hukum, moral, adat, dan pengetahuan yang menjadi sebuah kebiasaan dalam sebuah masyarakat tertentu.





Kebudayaan adalah proses pemanusiaan atau humanisasi. Manusia merupakan subjek dalam sebuah kebudayaan, khususnya dalam hidup bermasyarakat. Kebudayaan selalu memiliki visi dan tujuan yang hendak dicapai dalam kehidupan.

Hakikatnya kebudayaan selalu berkembang dan selalu tumbuh aktif dan kreatif. Dalam upaya untuk pengembangan tersebut maka dapat dilakukan dengan, (1) Pemeliharaan kebudayaan haruslah termaksud memajukan dan menyesuaikan kebudayaan dengan pergantian alam dan zaman. (2) Oleh karena isolasi, kebudayaan akan mengalami kemunduran dan matinya hubungan kebudayaan dengan kodrat dan masyarakat. (3) Pembaharuan kebudayaan mengharuskan adanya hubungan dengan kebudayaan lain yang dapat mengembangkan atau memperkaya kebudayaan sendiri. (4) Kemajuan kebudayaan harus berupa lanjutan kesatuan kebudayaan sendiri (kontinuitas), menuju ke arah kesatuan kebudayaan dunia (konvergensi) dan tetap terus mempunyai sifat kepribadian di dalam lingkungan kebudayaan dunia.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Modul ini merupakan salah satu sarana ataupun media belajar yang paling sederhana dan dapat dijadikan sebagai acuan belajar tentang konsep kebudayaan. Kesederhanaan modul ini diharapkan dapat merangsang dan merefleksikan spirit untuk lebih banyak lagi melakukan latihan-latihan membaca bererapa referensi tentang arti dan problematikan kebudayaan. Dalam latihan yang dilakukan dengan berbagai media yang paling sederhana sampai dengan media yang proporsional.





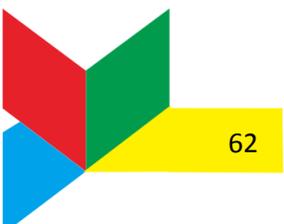
Modul tentang konsep kebudayaan ini dapat dipahami jika kita banyak melihat produk budaya, selanjutnya perlu banyak membaca referensi kebudayaan. Dengan demikian diharapkan setelah melakukan latihan-latihan dan mengerjakan lembar kerja berdasarkan modul ini, selanjutnya dapat melakukan latihan-latihan berikutnya dengan cara-cara yang lebih variatif.

Agar hasil pelatihan ini dapat memberikan dampak yang bermakna terhadap peningkatan mutu pendidikan, perlu diadakan usaha-usaha nyata pasca pelatihan yang dituangkan dalam Program Tindak Lanjut (PTL). Dengan kata lain, PTL merupakan bentuk komitmen dari para *stakeholder* untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang tertuang dalam PTL tersebut

Setelah mempelajari modul ini, Saudara diharapkan dapat melaksanakan program Tindak Lanjut di sekolah masing-masing. Program Tindak Lanjut, merupakan bentuk program yang bersifat rinci, sistimatis, sederhana dan operasional, ditulis dalam bentuk metrik yang terdiri dari komponen tujuan, jenis-jenis kegiatan, sumber daya yang mendukung kegiatan, indikator keberhasilan sebagai alat kontrol atau evaluasi serta jadwal kegiatan.

Peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan oleh semua pihak secara berkesinambungan. Peran kepala sekolah, guru, dan pengawas sangat penting karena mereka yang akan berperan secara langsung dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di wilayah yang menjadi tanggungjawab mereka.

Pada kesempatan ini Saudara dari masing-masing sekolah, baik guru maupun kepala sekolah diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam pembuatan PTL. Perlu diingat bahwa hasil implementasi PTL yang berupa tagihan-tagihan akan dipublikasikan dalam acara lokakarya di tingkat kabupaten/kota masing-masing.





Materi diklat ini dimaksudkan untuk menyiapkan kompetensi pedagogi dan profesional guru di kabupaten/kota/sekolah. Peserta diklat adalah para guru alih fungsi, yang memiliki kemampuan berkomunikasi aktif dan interaktif, terampil mengoperasikan komputer dan mengembangkan bahan presentasi secara mandiri, serta mampu dan mau mendesiminasikan pengetahuan dan keterampilannya.

Pada saat merencanakan suatu kegiatan, sangat penting mempunyai gambaran yang jelas tentang hasil dan dampak yang diharapkan dari kegiatan tersebut. Pada masa yang lalu sering ada pelatihan untuk guru dan kepala sekolah, tetapi jarang tampak ada perubahan dalam KBM dan manajemen sekolah. Hal ini berarti dampak kegiatan tersebut kurang optimal.

Rencana Tindak Lanjut pelatihan adalah setiap upaya atau kegiatan yang dilakukan oleh peserta diklat setelah kegiatan pelatihan selesai. Rencana Tindak Lanjut hendaknya dibuat secara spesifik dan realistis sesuai dengan tanggung jawabnya.

Dalam menyusun Rencana Tindak Lanjut, pada umumnya akan mencakup hal-hal sebagai berikut.

1. "Apa", yaitu menyangkut jenis kegiatan yang akan dilakukan di tempat kerjanya.
2. "Bagaimana", yaitu cara atau langkah-langkah yang harus ditempuh sehingga kegiatan yang direncanakan terlaksana dengan baik dan benar.
3. "Siapa", yaitu menyebutkan pihak terkait (*stakeholder*) siapa saja yang harus dan perlu dilibatkan dalam melakukan kegiatan tindak lanjut; masyarakat, staf yang lain atau pimpinan lembaga.



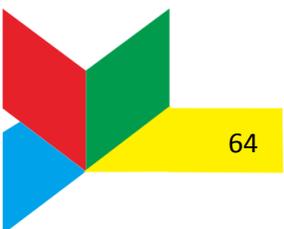


4. "Kapan", yaitu menjelaskan dan menguraikan tentang batasan waktu kapan akan dimulai dan kapan akan berakhir.
5. "Di mana", yaitu menyebutkan di mana kegiatan tersebut akan dilakukan. Apakah akan dilakukan di lapangan dengan widyaiswara dan perangkat lembaga lainnya ataukah akan dilakukan di tempat kerjanya atau di unit kerjanya sendiri, di unit yang lain atau akan diterapkan di luar lembaga lain yang terlibat di dalamnya.

Berdasarkan Rencana Tindak Lanjut yang telah disusun sebagaimana telah diuraikan di atas, maka akan dengan mudah pihak yang bertanggung jawab terhadap program pelatihan dapat mengetahui keluaran dan hasil serta dampak pelatihan.

Dengan demikian, jelas bahwa tanggung jawab dampak pelatihan tidak hanya ada di pundak fasilitator atau penyelenggara pelatihan. Hal yang paling penting adalah komitmen dan dukungan dari semua pihak, khususnya pimpinan lembaga atau instansi pengirim sehingga pengetahuan dan keterampilan yang didapat selama pelatihan dapat diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi setempat.

Supaya hasil pelatihan mempunyai dampak yang signifikan maka peluang yang kondusif untuk mempraktikkannya dalam pekerjaan sehari-hari perlu diciptakan. Karena seringkali ditemukan peserta pelatihan tidak bisa mempraktikkannya karena sistem lain yang kurang mendukung. Oleh karena itu, proses ini perlu dilakukan terus menerus agar ada perbaikan secara bertahap dan berkesinambungan.





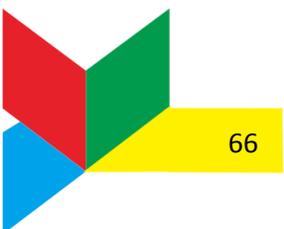
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

1. Kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, hukum, moral, adat dan berbagai kemampuan serta kebiasaan lain yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat.
2. Konsep teori *Trikon* menurut Ki Hajar Dewantara:
 - a. Kebudayaan selalu bersifat kebangsaan (nasional) dan mewujudkan sifat atau watak kepribadian bangsa. Inilah sifat kemerdekaan kebangsaan dalam arti kultural.
 - b. Tiap-tiap kebudayaan menunjukkan keindahan dan tingginya adat kemanusiaan pada hidup masing-masing bangsa yang memilikinya. Keluhuran dan kehalusan hidup manusia tersebut selalu dipakainya sebagai ukuran.
 - c. Tiap-tiap kebudayaan sebagai buah kemenangan manusia terhadap kekuatan alam dan zaman selalu memudahkan dan melancarkan hidupnya serta memberi alat-alat baru untuk meneruskan kemajuan hidup, memudahkan, memajukan, dan mempertinggi taraf kehidupan.
3. Manusia menjadi faktor utama yang paling berpengaruh terhadap kebudayaan karena pada hakikatnya manusia yang menciptakan, melakukan, dan mengembangkan kebudayaan itu sendiri. Selain itu, manusia juga yang memiliki visi kehidupan yang hendak dicapai dari adanya sebuah kebudayaan.
4. Dalam kehidupan berbudaya terjadi perubahan, perkembangan, dan motivasi. Dalam proses pemanusiaan ini yang penting bukan hanya prosedur dan teknologi tetapi suatu hal yang tidak kalah penting adalah mengenai isi dan materi dari perubahan dan perkembangan.





5. Berikut ini adalah hal yang dapat dilakukan dalam upaya pembinaan kebudayaan nasional Indonesia:
 - a. Adanya kesatuan alam dan zaman, kesatuan sejarah dahulu dan sekarang, maka kesatuan kebudayaan Indonesia hanyalah merupakan soal waktu dalam perwujudannya.
 - b. Sebagai bahan untuk membangun kebudayaan kebangsaan Indonesia diperlukan sari-sari dan puncak-puncak kebudayaan yang terdapat di seluruh daerah Indonesia untuk dijadikan modal isinya.
 - c. Dari luar lingkungan kebangsaan perlu diambil bahan-bahan yang dapat mengembangkan dan memperkaya kebudayaannya sendiri.
 - d. Dalam memasukkan bahan-bahan, baik kebudayaan daerah maupun kebudayaan asing perlu selalu diingat syarat-syarat Trikon dari perkembangan kebudayaan.
 - e. Dalam rangka kemerdekaan bangsa tidak cukup hanya berupa kemerdekaan politik, tetapi juga kesanggupan dan kemampuan mewujudkan kemerdekaan kebudayaan bangsa, yaitu kekhususan dan kepribadian dalam segala sifat hidup dan penghidupannya di atas dasar adab kemanusiaan yang luas, luhur, dan dalam.





KEGIATAN PEMBELAJARAN 3

KONSEP SENI

A. Tujuan

Setelah mempelajari uraian materi pada kegiatan pembelajaran 2 baik yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan memahami konsep seni dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 3 ini, Saudara diharapkan mampu memahami konsep seni yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. memahami pengertian seni dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan kerjasama.
2. memahami ciri-ciri sifat dasar seni dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan kerjasama.
3. memahami struktur seni dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan kerjasama.
4. memahami fungsi seni dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan kerjasama.

C. Uraian Materi

1. Pengertian Seni

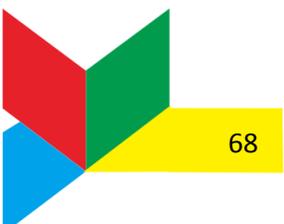
Perkembangan konteks seni semakin berkembang dan berubah seiring berjalannya zaman. Istilah seni dalam pengertian sekarang berbeda dengan istilah seni di masa sebelum Perang Dunia II. Menurut *Merriam Webster's Collegiate Dictionary* dapat disimpulkan bahwa seni



merupakan suatu keterampilan yang diperoleh dari pengalaman, belajar, atau pengamatan-pengamatan. Pengertian lainnya adalah seni merupakan bagian dari pelajaran, salah satu ilmu sastra, dan pengertian jamaknya adalah pengetahuan budaya, pelajaran, ilmu pengetahuan serta suatu pekerjaan yang membutuhkan pengetahuan atau keterampilan. Seni juga berguna bagi keterampilan dan imajinasi kreatif, terutama dalam bidang produksi benda yang indah seperti produk karya seni. Seni juga merupakan suatu perencanaan yang mahir, dan menyatakan kualitasnya dengan baik, serta merupakan unsur-unsur yang ilustratif atau menghias dalam barang cetak.

Bangsa Yunani tidak mengenal kata seni dan seniman. Seni dalam pengertian mereka disebut teknik, dan seniman mereka sebut artisan, tukang atau pengrajin. Semua batasan di atas mengandung pengertian *skill* atau keterampilan yang dimanfaatkan guna mencapai tujuan tertentu, baik yang estetis, etnis, maupun praktis. Secara objektif, keindahan dianggap semacam kesenangan atau sesuatu yang sempurna. Anggapan tersebut sebenarnya hanya pemikiran subjektif, dengan pernyataan yang berbeda dapat dikemukakan bahwa keindahan itu seperti resepsi atau kesenangan; dan sering disebut dengan istilah “keindahan” yang menyenangkan.

Konsep seni terus berkembang sejalan dengan berkembangnya kebudayaan dan kehidupan masyarakat yang dinamis. Aristoteles mengemukakan bahwa, seni adalah kemampuan membuat sesuatu dalam hubungannya dengan upaya mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan oleh gagasan tertentu, demikian juga dikemukakan oleh Sastrawan Rusia terkemuka Leo Tolstoy mengatakan bahwa, seni merupakan kegiatan sadar manusia dengan perantara (medium) tertentu untuk menyampaikan perasaan kepada orang lain. Menurut Ki Hajar Dewantara seni adalah indah, menurutnya seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dan hidup perasaannya dan bersifat indah hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia lainnya. Selanjutnya dikatakan oleh Akhdiat K. Mihardja; seni adalah kegiatan





manusia yang merefleksikan kenyataan dalam sesuatu karya, yang berkat bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam alam rohani si penerimanya. Ungkapan seni menurut Erich Kahler; seni adalah suatu kegiatan manusia yang menjelajahi, menciptakan realitas itu dengan simbol atau kiasan tentang keutuhan “dunia kecil” yang mencerminkan “dunia besar”.

Karya seni merupakan sebuah media komunikasi antara pencipta karya dan penikmat seni. Pembicaraan mengenai seni dapat dilakukan secara filosofi, psikologi, dan sosiologi. Pertama, secara filosofi berbicara mengenai seni bertujuan mengetahui perangai dasar, tolok ukur, dan nilai seni. Menurut Leo Tolstoy (1826-1910), novelis dan filsuf kelahiran Rusia, menganggap seni sebagai *transmission of feeling* (penyaluran perasaan) dengan maksud bahwa seni ialah membangun perasaan yang dialami, lalu dengan perasaan garis, warna, bunyi atau bentuk, mengungkapkan apa yang dirasakan sehingga orang lain tergugah perasaannya secara sama. Teori ini juga dianut oleh filsuf Italia Benedetto Croce (1866-1952), yang beranggapan bahwa seni adalah pengungkapan kesan-kesan. Berdasarkan uraian tersebut, secara filosofis seni berkaitan erat dengan perasaan untuk merasakan keindahan sehingga timbul kesan-kesan dari dalam diri seseorang.

Kedua, secara psikologis bermaksud membicarakan aktifitas menghayati, mencipta, dan menelaah seni. Dalam sudut pandang ini seni lahir sebagai sarana pemenuhan keinginan-keinginan bawah sadar. Karya seni adalah perwujudan terselubung dari keinginan itu. Menurut Friedrich Schiller (1759-1805) kehadiran seni dilatarbelakangi adanya dorongan bermain-bain yang ada pada diri seniman. Sementara teori kontekstual melihat seni berkaitan dengan keadaan, peristiwa dan fakta-fakta yang ada pada masyarakat dan lingkungannya. Sependapat dengan teori ini, John Dewey (1859-1952) berpendapat bahwa seni dan kehidupan berada dalam hubungan yang berkelanjutan. Teori dalam kaca mata psikologi ini lebih mengarahkan pada seni untuk mengkap kecenderungan-kecenderungan alam bawah sadar, dan dorongan atau





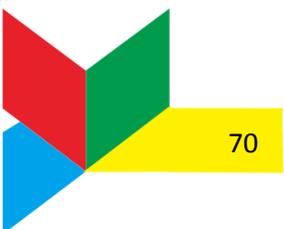
hasrat untuk bermain-main. Sedangkan teori kontekstual selalu betautan dengan lingkungan dalam masyarakat.

Ketiga, secara sosiologi pembicaraan seni lebih menyoroti masalah yang berkaitan dengan publik, peran sosial seni, dan lingkungan sekitar. Menurut The Liang Gie (1976) menyatakan seni adalah suatu kegiatan manusia dalam menjelajahi dan menciptakan realita baru berdasarkan penglihatan yang irasional, sembari menyajikan realita itu secara simbolis atau kiasan seperti kebulatan dunia kecil yang mencerminkan sebuah kebulatan dunia yang besar. Dalam arti yang terbatas, seni disepadankan dengan seni penglihatan, dimana mata memegang peranan yang cukup signifikan dalam kegiatan observasi, kreasi, dan apresiasi serta evaluasi. Secara sosial dan kemanusiaan, seni memiliki tiga tahap perjalanan jiwa dalam mencari roh mutlak, yaitu seni, agama, dan filsafat. Hegel (dalam Wadjiz, 1985:36) menyatakan apabila seni mencapai tujuan terakhirnya, maka ia akan ikut serta bersama-sama agama dan filsafat dalam menafsirkan dan menjelaskan unsur ketuhanan dan sebagian besar hajat kemanusiaan yang sangat mendalam dan luas. Akan tetapi ia akan mencapai kesempurnaan di dalam ilmu pengetahuan.

2. Ciri-ciri Sifat Dasar Seni

Berdasarkan hasil telaah terhadap teori-teori seni, disimpulkan bahwa seni memiliki sekurang-kurangnya 5 ciri yang merupakan sifat dasar seni (Gie, 1976:41-46). Uraian mengenai sifat dasar seni adalah sebagai berikut:

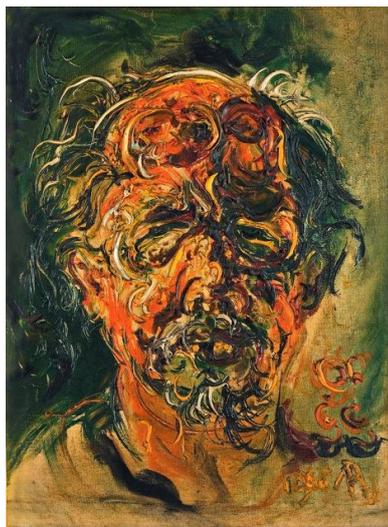
- a. Ciri pertama adalah sifat kreatif dari seni. Seni merupakan suatu rangkaian kegiatan manusia yang selalu mencipta karya baru. Kreatif merupakan sebuah kemampuan dalam diri manusia yang selalu mengarah pada konteks kebaruan, baik yang bersifat sama sekali baru maupun pengembangan dari yang telah ada. Seni selalu berubah dan selalu kreatif apabila dilihat dengan berbagai sudut pandang.





Gambar 6. Karya Seni Selalu Kreatif
Sumber: senirupa.blogspot.com

- b. Ciri kedua adalah sifat individualitas dari seni. Karya seni yang diciptakan oleh seorang seniman merupakan karya yang berciri personal, subyektif dan individual. Sebagai contoh, (1) Lagu ciptaan Iwan Fals terdengar berbeda dari lagu ciptaan Ebiat G. Ade; (2) Lukisan Afandi yang menemukan ciri khasnya sendiri dalam cara melukisnya. Seni menunjukkan adanya sebuah perasaan yang berbeda antara satu orang dengan lainnya. Selain itu, seni juga menunjukkan adanya pengetahuan dan keterampilan untuk memahami seni secara menyeluruh. Dengan demikian seni bersifat sangat individual karena selalu berkaitan dengan pencipta dan penikmatnya.



Gambar 7. Potret diri karya Afandi
Sumber: lukisanrupa.blogspot.com

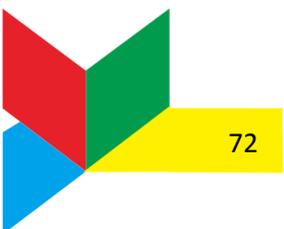


- c. Ciri ketiga adalah seni memiliki nilai ekspresi atau perasaan. Dalam mengapresiasi dan menilai suatu karya seni harus memakai kriteria atau ukuran perasaan estetis. Seniman mengekspresikan perasaan estetisnya ke dalam karya seninya lalu penikmat seni (apresiator) menghayati, memahami dan mengapresiasi karya tersebut dengan perasaannya. Sebagai contoh, (1) lagu “Imagine” karya John Lennon merupakan ungkapan kepeduliannya terhadap nilai-nilai humanisme dan perdamaian sehingga menggugah perasaan siapapun yang mendengar.



Gambar 8. Karya Seni Selalu Menunjukkan Ekspresi
Sumber: etalaseseni.blogspot.com

- d. Ciri keempat adalah keabadian, sebab seni dapat hidup sepanjang masa. Konsep karya seni yang dihasilkan oleh seorang seniman dan diapresiasi oleh masyarakat tidak dapat ditarik kembali atau terhapuskan oleh waktu. Sebagai contoh, (1) lagu Indonesia Raya karangan WR. Supratman sampai saat ini masih tetap abadi dan diapresiasi masyarakat walaupun beliau telah wafat; (2) Karya-karya lukis S. Sudjojono dan Affandi sampai saat ini masih diapresiasi oleh masyarakat dan sangat diminati oleh para kolektor lukisan walaupun beliau telah wafat.





Gambar 9. Karya Seni Selalu Hidup Sepanjang Masa
Sumber: desaingrafis.wordpress.com

- e. Ciri kelima adalah semesta atau universal sebab seni berkembang di seluruh dunia dan di sepanjang waktu. Seni tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Sejak jaman pra sejarah hingga jaman modern ini orang terus membuat karya seni dengan beragam fungsi dan wujudnya sesuai dengan perkembangan masyarakat. Sebagai contoh, (1) desain mode pakaian terus berkembang sesuai trend-mode yang selalu berubah dari waktu ke waktu dan banyak mempengaruhi gaya hidup masyarakat metropolitan; (2) Di banyak negara di dunia seperti Belanda, Inggris, Jepang, Cina, Indonesia dan sebagainya dijumpai produk keramik dalam berbagai bentuk dan fungsinya.



Gambar 10. Ibu dan Anak karya Basuki Abdullah
Sumber: etalaseseni.blogspot.com

3. Struktur Seni

The Liang Gie (1976-70) menjelaskan bahwa dalam semua jenis kesenian terdapat unsur-unsur yang membangunnya, yakni sebagai berikut.

- a. Struktur seni merupakan tata hubungan sejumlah unsur-unsur seni yang membentuk suatu kesatuan karya seni yang utuh. Contoh struktur seni dalam bidang seni rupa adalah garis, warna, bentuk, bidang dan tekstur. Bidang seni musik adalah irama dan melodi. Bidang seni tari adalah wirama, wirasa dan wiraga. Bidang seni teater adalah gerak, suara dan lakon.
- b. Tema merupakan ide pokok yang dipersoalkan dalam karya seni. Ide pokok suatu karya seni dapat dipahami atau dikenal melalui pemilihan *subject matter* (pokok soal) dan judul karya. Pokok soal dapat berhubungan dengan niat estetis atau nilai kehidupan, yakni berupa: objek alam, alam kebendaan, suasana atau peristiwa yang metafora atau alegori. Namun tidak semua karya memiliki tema melainkan kritik.
- c. Medium adalah sarana yang digunakan dalam mewujudkan gagasan menjadi suatu karya seni melalui pemanfaatan material atau bahan dan alat serta penguasaan teknik berkarya. Tanpa medium tak ada karya seni. Pada seni rupa mediumnya adalah



objek estetik dua dimensi (lukisan cat air, etsa, cukil, kayu, dan lain-lain), objek estetik tiga dimensi (patung batu, relief logam, ukiran kayu). Semua jenis seni mempergunakan medium, seni musik mempergunakan medium bunyi (nada), seni tari mempergunakan medium gerak, seni teater mempergunakan kedua medium tersebut. Oleh sebab itu teater dikatakan seni yang mempergunakan multimedia, seni sastra mempergunakan kata-kata sebagai medium, seni lukis mempergunakan garis, bidang dan warna. Kalau seni dapat dianggap sebagai bahasa maka setiap cabang seni memiliki bahasa tersendiri, sastra memiliki bahasa verbal, seni rupa memiliki bahasa plastis, seni tari memiliki bahasa kinetis, seni musik bahasa audio, seni lukis memiliki bahasa visual. Begitu pula seni memiliki dimensi, seni musik mempunyai dimensi waktu, seni tari memiliki dimensi gerak, dan seni rupa memiliki dimensi ruang.

- d. Gaya atau *style* dalam karya seni merupakan ciri ekspresi personal yang khas dari si seniman dalam menyajikan karyanya. Menurut Soedarso SP (1987:79), gaya adalah ciri bentuk luar yang melekat pada wujud karya seni, sedangkan aliran berkaitan dengan isi karya seni yang merefleksikan pandangan atau prinsip si seniman dalam menanggapi sesuatu.

4. Fungsi Seni

Fungsi-fungsi seni terdiri atas fungsi ritual, pendiklatan, komunikasi, hiburan, artistik dan fungsi guna. Macam-macam fungsi seni bagaimana kita dapat mengidentifikasi sebuah karya seni khususnya kesenian tradisi berdasarkan fungsi-fungsinya. Berikut diuraikan tentang fungsi-fungsi seni.

- a. Fungsi Ritual, seni dalam konteks ritual sangat berhubungan dengan kepercayaan masyarakat. Dalam kebudayaan seni ini sangat kuat dan bahkan memiliki makna yang sangat mendalam. Seni merupakan salah satu wujud kebudayaan yang dapat digunakan untuk berhubungan dengan Tuhan. Sebagai contoh, suatu pertunjukan yang digunakan untuk sebuah upacara yang





berhubungan dengan upacara kelahiran, kematian, ataupun pernikahan. Misalnya: Gamelan yang dimainkan pada upacara Ngaben di Bali yakni gamelan Luwang, Angklung, dan Gambang. Gamelan di Jawa Gamelan Kodhok Ngorek, Monggang, dan Ageng.



Gambar 11. Seni Sebagai Fungsi Ritual
Sumber: tribunjateng.com

- b. Fungsi Pendidikan, seni juga memiliki peran untuk pendidikan. Di Indonesia berbagai kesenian dipelajari secara utuh dalam bentuk mata pelajaran. Namun demikian, seni dapat pula berperan sebagai media untuk belajar. Seni budaya banyak mengajarkan pada nilai-nilai yang sangat tinggi untuk dihayati dan dipelajari. Sistem pendidikan nasional harus menemukan kembali pendidikan nasional Indonesia yang tumbuh dan berkembang di dalam seni budaya Indonesia dan bukan di atas konsep kebudayaan asing dari masyarakat Indonesia (Tilaar, 1999:45). Seni sebagai media pendidikan misalnya musik. Contoh: Ansambel di dalamnya terdapat kerjasama, Angklung dan Gamelan juga bernilai pendidikan karena kesenian tersebut mempunyai nilai sosial, kerjasama, dan disiplin.



Gambar 12. Seni Sebagai Fungsi Pendidikan
Sumber: fbs.uny.ac.id

- c. Fungsi Komunikasi, seni dalam hal ini memegang peranan yang sangat penting. Seni merupakan perantara antara sang seniman dengan penikmatnya. Dalam karya seni yang dibuat seniman terkandung pesan-pesan yang ingin disampaikan kepada penikmatnya, sehingga ada komunikasi dari seniman kepada penikmatnya. Suatu pertunjukan seni misalnya dapat digunakan sebagai media komunikasi atau kritik sosial melalui media seni tertentu seperti, wayang kulit, wayang orang dan seni teater, dapat pula syair sebuah lagu yang mempunyai pesan.



Gambar 13. Seni sebagai fungsi komunikasi
Sumber: etalaseseni.blogspot.com





- d. Fungsi Hiburan, seni memiliki sifat menyenangkan yang khususnya karena keindahannya. Seni sebagai hiburan memiliki peran yang sangat banyak, khususnya pada pemenuhan kebutuhan akan keindahan. Seni yang berfungsi sebagai hiburan adalah sebuah pertunjukan khusus untuk berekspresi atau mengandung hiburan, kesenian yang tanpa dikaitkan dengan sebuah upacara ataupun dengan kesenian lain.



Gambar 14. Seni Sebagai Fungsi Hiburan
Sumber: taritarian.blogspot.com

- e. Fungsi Artistik, seni dalam hal ini sangat bertalian dengan perasaan untuk mengungkapkan ekspresi. Artistik mengandung makna akan keindahan. Seni yang berfungsi sebagai media ekspresi seniman dalam menyajikan karyanya tidak untuk hal yang komersial, misalnya terdapat pada musik kontemporer, tari kontemporer, dan seni rupa kontemporer, tidak bisa dinikmati pendengar atau pengunjung pada umumnya, hanya bisa dinikmati para seniman dan komkegiatanasnya.



Gambar 15. Seni sebagai fungsi artistic
Sumber: karyakulit.wordpress.com

- f. Fungsi Guna (seni terapan), seni ini memiliki makna bahwa seni dapat dijadikan sarana untuk memenuhi kebutuhan manusia, khususnya dalam hal yang memudahkan manusia untuk beraktifitas. Karya seni yang dibuat tanpa memperhitungkan kegunaannya kecuali sebagai media ekspresi disebut sebagai karya seni murni, sebaliknya jika dalam proses penciptaan seniman harus mempertimbangkan aspek kegunaan, hasil karya seni ini disebut seni guna atau seni terapan. Contoh: kriya, karya seni yang dapat dipergunakan untuk perlengkapan atau peralatan rumah tangga adalah kriya keramik, kriya tekstil untuk pakaian, kriya kulit untuk bahan pembuatan tas dan sepatu, kriya kayu untuk pemenuhan perabot rumah tangga, dan lain sebagainya.



Gambar 16. Seni Sebagai Fungsi Terapan
Sumber: jeparakayu.blogspot.com

- g. Fungsi Seni untuk Kesehatan (Terapi), seni juga pada dasarnya dapat digunakan untuk pengobatan. Seni dapat membangkitkan perasaan yang berbeda sebagai sarana kesehatan. Sebagai contoh pengobatan untuk penderita gangguan psikis ataupun medis dapat distimulasi melalui terapi musik, jenis musik disesuaikan dengan latar belakang kehidupan pasien. Terapi musik telah terbukti mampu digunakan untuk menyembuhkan penyandang autisme, gangguan psikologis trauma pada suatu kejadian, dan lain-lain. Seperti yang telah dikatakan Siegel (1999) menyatakan bahwa musik klasik menghasilkan gelombang alfa

yang menyenangkan yang dapat merangsang sistem limbic jaringan neuron otak. Selanjutnya dikatakan oleh Gregorian bahwa gamelan dapat mempertajam pikiran. Maka dari itu, seni memiliki peranan yang sangat penting untuk kesehatan manusia khususnya untuk membangkitkan suatu yang berhubungan dengan alam bawah sadar.



Gambar 17. Seni Sebagai Fungsi Kesehatan
Sumber: www.newshealthy.com

D. Aktivitas Pembelajaran

Di bawah ini adalah serangkaian kegiatan belajar yang dapat Saudara lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Saudara dapat membaca uraian materi dengan teknik *skimming* atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi.
2. Berikutnya Saudara dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
3. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
4. Setelah semua materi Saudara pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.



Lembar Kerja 3

Menganalisis konsep seni

Tujuan kegiatan:

Melalui diskusi kelompok dan pencatatan Saudara diharapkan mampu menguasai materi konsep seni dalam kegiatan pembelajaran ini dengan memperhatikan kemandirian, kerjasama, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.

Langkah kegiatan:

- a. Bentuklah kelompok diskusi dan pelajari uraian materi secara bersama-sama
- b. Secara berkelompok pelajarilah lembar kerja analisis konsep seni
- c. Diskusikan materi yang perlu dianalisis secara terbuka, saling menghargai pendapat dengan semangat kerjasama
- d. Isilah lembar kerja analisis pembelajaran yang mendidik pada kolom hasil analisis berdasarkan diskusi kelompok dan selesaikan sesuai waktu yang disediakan.
- e. Selanjutnya, kerjakan lembar kerja berikut dalam satu kelompok kerja

Format lembar kerja analisis konsep seni

| No. | Aspek yang Dianalisis | Hasil Analisis |
|-----|---------------------------------|----------------|
| 1. | Seni sebagai aktifitas religi | |
| 2. | Seni sebagai seni | |
| 3. | Seni sebagai kegunaan/terapan | |
| 4. | Seni sebagai media pendidikan | |
| 5. | Seni sebagai pemenuhan industri | |



- 
5. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, **Lembar Kerja 3** ini Saudara kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator. Dalam kegiatan diklat tatap muka **In-On-In, Lembar Kerja 3** Saudara kerjakan pada saat ***in service learning 1 (In-1)*** dengan dipandu oleh faslitator.

E. Latihan / Kasus / Tugas

Buatlah resume tentang fungsi seni yang sering ditemukan dalam kegiatan sehari-hari!

F. Rangkuman

Pada dasarnya seni sulit untuk dibahas secara umum. Seni adalah sesuatu yang bersifat indah dimana di dalamnya terkandung sebuah informasi yang ingin disampaikan oleh penciptanya. Seni memiliki ciri-ciri seperti selalu bersifat kreatif, individualis, memiliki nilai ekspresi, hidup sepanjang masa, dan universal. Karya seni yang kreatif selalu bersifat baru dan mengarah pada kebaruan, baik sama sekali baru maupun pengembangan. Seni selalu bersifat personal, subjektif, dan individual. Seni merupakan sebuah perasaan untuk mengekspresikan diri akan keindahan. Seni dapat hidup sepanjang waktu dan dapat diapresiasi oleh masyarakat dan tidak terhapus oleh waktu. Seni selalu universal karena berkembang di seluruh dunia dan sepanjang waktu.

Struktur seni, seni juga memiliki berbagai unsur yang terkandung di dalamnya, yaitu hubungan antar unsur seni, ide pokok, medium, dan gaya. Seni hakikatnya memiliki unsur yang membangun di dalamnya, dan dalam unsur tersebut ada prinsip yang mengatur sehingga memiliki nilai keindahan. Seni dalam penciptaannya selalu memiliki tema atau ide pokok yang menjadi informasi yang ingin disampaikan oleh seniman kepada masyarakat penikmat karyanya. Seni dalam strukturnya juga memiliki medium atau sarana untuk mewujudkannya. Seni selalu memiliki gaya yang merupakan ciri ekspresi personal yang khas dari si seniman dalam menyajikan karyanya.



Seni memiliki fungsi yang sangat penting dalam kehidupan manusia, yaitu fungsi ritual, pendiklatan, komunikasi, hiburan, artistik, guna, dan kesehatan. Seni dalam spiritual selalu dikaitkan dengan kepercayaan masyarakat untuk berhubungan dengan Tuhan. Seni juga berfungsi sebagai sarana pendiklatan untuk mengembangkan pengetahuan. Seni memiliki fungsi komunikasi karena didalamnya terkandung sebuah informasi yang hendak disampaikan. Fungsi hiburan yang dimaksud adalah seni memiliki sifat menyenangkan karena keindahannya. Dalam fungsi artistik seni sangat berhubungan dengan pengungkapan perasaan untuk berekspresi. Seni dalam fungsi terapan ditujukan kepada kegunaannya untuk mempermudah kebutuhan manusia. Fungsi seni bagi kesehatan mengarah pada pengobatan, khususnya yang bersifat physic.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Modul ini merupakan salah satu sarana ataupun media belajar yang paling sederhana dan dapat dijadikan sebagai acuan belajar tentang konsep seni. Kesederhanaan modul ini diharapkan dapat merangsang dan merefleksikan spirit untuk lebih banyak lagi membaca teori seni. Dalam belajar teori seni yang harus dilakukan adalah mencari referensi seni sebanyak mungkin.

Konsep seni dapat dipahami jika kita banyak melihat, mengenal dan memiliki perbendaharaan visual karya-karya seni. Selanjutnya perlu banyak membaca referensi sejarah seni, teori seni maupun apresiasi seni. Modul ini hanya berisi pengetahuan tentang konsep seni. Dengan demikian diharapkan setelah memahami dan mengerjakan lembar kerja berdasarkan modul ini, selanjutnya dapat melakukan latihan-latihan berikutnya dengan cara-cara yang lebih variatif.

Agar hasil pelatihan ini dapat memberikan dampak yang bermakna terhadap peningkatan mutu pendidikan, perlu diadakan usaha-usaha nyata pasca pelatihan yang dituangkan dalam Program Tindak Lanjut (PTL). Dengan kata lain, PTL merupakan bentuk komitmen dari para *stakeholder* untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang tertuang dalam PTL tersebut



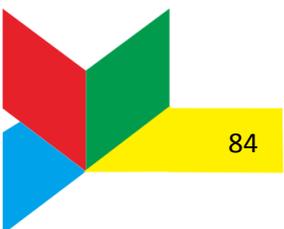
Setelah mempelajari modul ini, Saudara diharapkan dapat melaksanakan program Tindak Lanjut di sekolah masing-masing. Program Tindak Lanjut, merupakan bentuk program yang bersifat rinci, sistimatis, sederhana dan operasional, ditulis dalam bentuk metrik yang terdiri dari komponen tujuan, jenis-jenis kegiatan, sumber daya yang mendukung kegiatan, indikator keberhasilan sebagai alat kontrol atau evaluasi serta jadwal kegiatan.

Peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan oleh semua pihak secara berkesinambungan. Peran kepala sekolah, guru, dan pengawas sangat penting karena mereka yang akan berperan secara langsung dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di wilayah yang menjadi tanggungjawab mereka.

Pada kesempatan ini Saudara dari masing-masing sekolah, baik guru maupun kepala sekolah diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam pembuatan PTL. Perlu diingat bahwa hasil implementasi PTL yang berupa tagihan-tagihan akan dipublikasikan dalam acara lokakarya di tingkat kabupaten/kota masing-masing.

Materi diklat ini dimaksudkan untuk menyiapkan kompetensi pedagogi dan profesional guru di kabupaten/kota/sekolah. Peserta diklat adalah para guru alih fungsi, yang memiliki kemampuan berkomunikasi aktif dan interaktif, terampil mengoperasikan komputer dan mengembangkan bahan presentasi secara mandiri, serta mampu dan mau mendesiminasikan pengetahuan dan keterampilannya.

Pada saat merencanakan suatu kegiatan, sangat penting mempunyai gambaran yang jelas tentang hasil dan dampak yang diharapkan dari kegiatan tersebut. Pada masa yang lalu sering ada pelatihan untuk guru dan kepala sekolah, tetapi jarang tampak ada perubahan dalam KBM dan manajemen sekolah. Hal ini berarti dampak kegiatan tersebut kurang optimal.





Rencana Tindak Lanjut pelatihan adalah setiap upaya atau kegiatan yang dilakukan oleh peserta diklat setelah kegiatan pelatihan selesai. Rencana Tindak Lanjut hendaknya dibuat secara spesifik dan realistis sesuai dengan tanggung jawabnya.

Dalam menyusun Rencana Tindak Lanjut, pada umumnya akan mencakup hal-hal sebagai berikut.

1. "Apa", yaitu menyangkut jenis kegiatan yang akan dilakukan di tempat kerjanya.
2. "Bagaimana", yaitu cara atau langkah-langkah yang harus ditempuh sehingga kegiatan yang direncanakan terlaksana dengan baik dan benar.
3. "Siapa", yaitu menyebutkan pihak terkait (*stakeholder*) siapa saja yang harus dan perlu dilibatkan dalam melakukan kegiatan tindak lanjut; masyarakat, staf yang lain atau pimpinan lembaga.
4. "Kapan", yaitu menjelaskan dan menguraikan tentang batasan waktu kapan akan dimulai dan kapan akan berakhir.
5. "Di mana", yaitu menyebutkan di mana kegiatan tersebut akan dilakukan. Apakah akan dilakukan di lapangan dengan widyaiswara dan perangkat lembaga lainnya ataukah akan dilakukan di tempat kerjanya atau di unit kerjanya sendiri, di unit yang lain atau akan diterapkan di luar lembaga lain yang terlibat di dalamnya.

Berdasarkan Rencana Tindak Lanjut yang telah disusun sebagaimana telah diuraikan di atas, maka akan dengan mudah pihak yang bertanggung jawab terhadap program pelatihan dapat mengetahui keluaran dan hasil serta dampak pelatihan.

Dengan demikian, jelas bahwa tanggung jawab dampak pelatihan tidak hanya ada di pundak fasilitator atau penyelenggara pelatihan. Hal yang paling penting adalah komitmen dan dukungan dari semua pihak, khususnya pimpinan lembaga atau instansi pengirim sehingga pengetahuan dan keterampilan yang didapat selama pelatihan dapat diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi setempat.





Supaya hasil pelatihan mempunyai dampak yang signifikan maka peluang yang kondusif untuk mempraktikkannya dalam pekerjaan sehari-hari perlu diciptakan. Karena seringkali ditemukan peserta pelatihan tidak bisa mempraktikkannya karena sistem lain yang kurang mendukung. Oleh karena itu, proses ini perlu dilakukan terus menerus agar ada perbaikan secara bertahap dan berkesinambungan.

H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

Fahami uraian materi tentang pengertian seni sampai pada fungsinya dan sinkronkan antara ciri-ciri serta fungsi seninya.

1. Seni dalam strukturnya memiliki unsur yang membangunnya, yaitu:
 - a. Struktur seni merupakan tata hubungan sejumlah unsur-unsur seni yang membentuk suatu kesatuan karya seni yang utuh.
 - b. Tema merupakan ide pokok yang dipersoalkan dalam karya seni.
 - c. Medium adalah sarana yang digunakan dalam mewujudkan gagasan menjadi suatu karya seni melalui pemanfaatan material atau bahan dan alat serta penguasaan teknik berkarya.
 - d. Gaya atau *style* dalam karya seni merupakan ciri ekspresi personal yang khas dari si seniman dalam menyajikan karyanya.
2. Seni memiliki fungsi sebagai ritual yang berarti berhubungan erat dengan kepercayaan masyarakat. Contohnya adalah Gamelan yang dimainkan pada upacara Ngaben di Bali yakni gamelan Luwang, Angklung, dan Gambang. Gamelan di Jawa Gamelan Kodhok Ngorek, Monggang, dan Ageng.
3. Seni memiliki fungsi diantaranya adalah fungsi ritual, pendidikan, komunikasi, hiburan, artistik dan fungsi guna.
4. Seni dalam fungsinya untuk kesehatan pada dasarnya dapat digunakan untuk pengobatan. Hal tersebut dikarenakan seni dapat membangkitkan perasaan yang berbeda sebagai sarana kesehatan. Sebagai contoh adalah musik klasik menghasilkan gelombang alfa yang menenangkan yang dapat merangsang sistem limbic jarikan neuron otak, dan gamelan dapat mempertajam pikiran.



KEGIATAN PEMBELAJARAN 4

WUJUD SENI BUDAYA INDONESIA

A. Tujuan

Setelah mempelajari uraian materi pada kegiatan pembelajaran 4 baik yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan memahami wujud seni budaya Indonesia dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran4 ini, Saudara diharapkan mampu memahami wujud seni budaya Indonesia yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. memahami wujud seni budaya nusantara dalam bentuk seni rupa, dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan kerjasama.
2. memahami wujud seni budaya nusantara dalam bentuk seni musik, dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan kerjasama.
3. memahami wujud seni budaya nusantara dalam bentuk seni tari, dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan kerjasama.
4. memahami wujud seni budaya nusantara dalam bentuk teater, dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan kerjasama.
5. Meskripsikan keseluruhan konsep wujud seni budaya nusantara. dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan kerjasama.

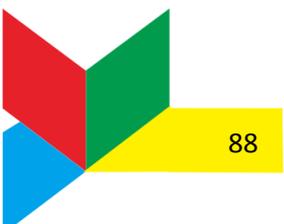


C. Uraian Materi

1. Wujud seni budaya bidang seni rupa

Seni rupa adalah suatu wujud hasil karya manusia yang diterima dengan indra penglihatan, dan secara garis besar dibagi menjadi seni murni dan seni terapan. Pertama, seni murni merupakan istilah untuk menandai bahwa karya yang dihasilkan tidak dimaksudkan untuk memenuhi tujuan praktis atau fungsional, tetapi murni sebagai media ekspresi, seperti seni lukis, seni patung, dan seni grafis dengan berbagai teknik beserta aliran-alirannya, seperti realisme, naturalisme, abstrak, surealisme, dan lain-lain. Dalam perkembangan selanjutnya sebagai media ekspresi, seni murni juga mewadahi seni lingkungan, seni instalasi, seni pertunjukan media rupa, seni peristiwa, dan lain sebagainya. sebagai media ekspresi seni murni dapat menumbuhkan rasa senang, rasa haru, dan empati yang ditimbulkan karena adanya keterpaduan dari unsur-unsur bentuk yang menunjang wujud utuh dari karya tersebut, seperti komposisi warna, unsur garis yang digunakan, berbagai bentuk bidang, kemiripan bentuk dengan acuannya atau justru menghadirkan bentuk baru yang tidak ada acuannya di alam, dan lain sebagainya. sedangkan pengertian sederhana keindahan dalam konteks seni murni adalah sesuatu yang memberikan rasa senang tanpa pamrih pada orang yang melihatnya. Kesenangan yang ditimbulkan muncul karena keindahan dari karya itu sendiri.

Kedua, seni terapan sering juga disebut dengan istilah desain yang berasal dari bahasa Itali *designo* yang artinya gambar. Pada abad ke-17 kata desain diberi makna baru dalam bahasa Inggris yang semakna dengan kata *craft*. Dalam dunia seni rupa di Indonesia, kata desain sering disepadankan dengan kata reka bentuk, reka rupa, tata ruang, perupaan, anggitan, rancangan, dan lain-lain. Dalam perkembangannya di Indonesia, kegiatan desain dibagi menjadi desain interior, desain arsitektur, desain tekstil, desain grafis, dan desain produk industri.





Istilah seni kriya mempunyai makna berbeda dengan seni murni dan desain. Kriya merupakan kata khas dan asli Indonesia yang bermakna keahlian, kepiawaian, kerajinan, dan ketekunan. Pembagian jenis seni kriya biasanya berdasarkan bahan dan teknik pembuatannya, yaitu kriya kayu dengan teknik ukir atau pahat; kriya logam dengan teknik wudulan, *filligre*, dan tuang atau coe; kriya bambu dengan teknik ukir dan anyam; kriya tekstil dengan teknik anyam, ablon, tenun, dan batik; kriya kulit dengan teknik pahat atau anyam; dan lain sebagainya.

Sebelum bangsa Barat (Eropa) datang, bangsa Indonesia sudah mempunyai peradaban yang cukup tinggi. kemahiran dalam mengerjakan bahan-bahan dari kayu, logam, batu, dan tanah liat dapat ditunjukkan buktinya dalam membangun rumah dan tempat tinggal berasitektur kayu, bangunan candi dari batu andesit dan bata, alat-alat rumah tangga dari gerabah, logam, dan kayu. Alat-alat upacara yang berwujud patung dari kayu, batu, besi, perunggu, perak, emas, dan sebagainya. pengetahuan tentang bahan dan teknologi ini kemudian dipadukan dengan pengetahuan yang dibawa oleh orang Eropa (Belanda) menyebabkan akulturasi dalam bidang pengetahuan bahan dan teknologi yang menghasilkan berbagai alat perlengkapan hidup seperti pakaian, arsitektur, alat-alat rumah tangga yang bergaya India.

Gaya indis tersebut mencakup seluruh aspek kebudayaan, baik berupa sistem budaya yang terdiri dari gagasan, pikiran, konsep, nilai-nilai, norma, dan padangannya, berbagai aktifitas seperti tingkah laku, upacara-upacara, maupun berwujud benda atau artefak seperti arsitektur dan peralatan rumah tangga. kelengkapan rumah tangga seperti meja, kursi, almari yang sering disebut *mebelair*, merupakan barang baru bagi suku Jawa, dan dikenal setelah orang Eropa datang di Nusantara umumnya dan Jawa khususnya. Industri kriya bersifat tradisional, dan produk yang dihasilkan awalnya memenuhi kebutuhan sendiri, alat-alat upacara atau ritual, dan keperluan penguasa atau bangsawan. Dengan perkembangan selanjutnya, industri kriya mengalami perubahan-perubahan yang disebabkan munculnya sistem organisasi dan





spesialisasi pekerjaan. Sifat tradisional tersebut sampai saat ini masih terlihat dan dipertahankan, antara lain tampak pada bentuk badan usaha yang masih berbentuk industri rumah tangga dan milik perseorangan, serta dalam proses pembuatan karya dilakukan secara manual atau dengan tangan (*handmade*).

a. Cabang Seni Rupa

Karya seni rupa dapat digolongkan berdasarkan fungsi atau kegunaannya, dimensi, medium yang digunakan, gaya penciptaan, dan aspek kesejarahan. Dari sudut pandang fungsi atau kegunaan, karya seni terbagi dalam beberapa kategori, yaitu seni murni, desain, dan kriya. Di bawah ini akan dikemukakan penggolongan seni rupa dilihat dari sudut pandang kegunaannya.

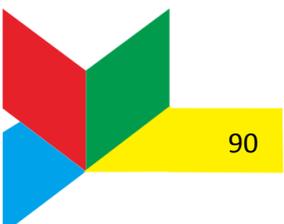
1) Seni Murni

Seni murni adalah seni yang diciptakan khusus untuk mengkomunikasikan nilai-nilai estetis dari karya seni itu sendiri. Seni murni disebut juga sebagai seni ekspresif atau seni estetis, yang fungsi utamanya mengkomunikasikan pengalaman estetis penciptanya kepada penikmat seni agar mereka memperoleh pengalaman yang sama dengan penciptanya, dengan mengabaikan fungsi ekonomi dan kegunaan praktis.

Seni rupa murni lebih mengkhususkan diri pada proses penciptaan karya seninya dilandasi oleh tujuan untuk memenuhi kebutuhan akan kepuasan batin senimannya. Seni murni diciptakan berdasarkan kreativitas dan ekspresi yang sangat pribadi. Namun dalam hal tertentu, karya seni rupa murni itu dapat pula diperjualbelikan atau memiliki fungsi sebagai benda pajangan dalam sebuah ruang. Seni murni secara garis besar dapat dibagi menjadi seni lukis, seni patung, dan seni grafis.

a) Seni Lukis

Seni lukis merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menampilkan unsur-unsur warna, bidang, garis, bentuk, dan tekstur. Secara umum, seni lukis dikenal melalui teknik





perspektif atau perbedaan kecerahan antara satu warna dengan warna lainnya.



Gambar 18. Karya Seni Lukis Khas Bali
Sumber: baliseni.blogspot.com

b) Seni Patung

Seni Patung adalah salah satu jenis seni murni berwujud tiga dimensi. Patung dapat dibuat dari bahan batu alam, atau bahan-bahan industri seperti logam, serat gelas, dan lain-lain.



Gambar 19. Karya seni patung
Sumber: etalaseseni.blogpot.com





c) Seni Grafis

Seni grafis merupakan seni murni dua dimensi dikerjakan dengan teknik cetak, baik yang bersifat konvensional maupun melalui penggunaan teknologi canggih. Teknik cetak konvensional antara lain: 1) Cetak Tinggi (*Relief Print*): *wood cut print, wood engraving print, lino cut print, kolase print*; 2) Cetak Dalam (*Intaglio*): *dry point, etsa, mizotint, sugartint*; (3) sablon (*silk screen*).



Gambar 20. Karya Seni Grafis
Sumber: etalaseseni.blogspot.com

2) Desain

Di zaman modern segala benda dan bangunan yang dibutuhkan manusia, umumnya merupakan karya desain, baik dengan pendekatan estetis, maupun pendekatan fungsional. Istilah desain mengalami perluasan makna, yaitu sebagai kegiatan manusia yang berupaya untuk memecahkan masalah kebutuhan fisik.

Berbeda dengan karya seni murni, desain merupakan suatu aktivitas yang bertitik tolak dari unsur-unsur obyektif dalam mengekspresikan gagasan visualnya. Unsur-unsur obyektif suatu



karya desain adalah adanya unsur rekayasa (teknologi), estetika (gaya visual), prinsip sains (fisika), pasar (kebutuhan masyarakat), produksi (industri), bahan (sumber daya alam), budaya (sikap, mentalitas, aturan, gaya hidup), dan lingkungan (sosial). Unsur objektif yang menjadi pilar sebuah karya desain dapat berubah tergantung jenis desain dan pendekatan. Cabang-cabang desain yang kita kenal antara lain ada di bawah ini :

a) Desain Produk

Desain produk adalah cabang seni rupa yang berupaya untuk memecahkan persoalan kebutuhan masyarakat akan peralatan dan benda sehari-hari untuk menunjang kegiatannya, seperti mebel, alat rumah tangga, alat transportasi, alat tulis, alat makan, alat kedokteran, perhiasan, pakaian, sepatu, pengatur waktu, alat kebersihan, cinderamata, kerajinan, mainan anak, bahkan perkakas pertukangan.



Gambar 21. Karya Desain Produk Kemasan
Sumber: desaingrafis.blogspot.com

b) Desain Grafis

Desain grafis adalah bagian dari seni rupa yang berupaya untuk memecahkan kebutuhan masyarakat akan komunikasi, rupa yang dicetak, seperti poster, brosur, undangan, majalah, surat kabar, logo perusahaan, kemasan, buku, dan cerita





bergambar (komik), ilustrasi, dan karikatur. Desain grafis kemudian mengalami perkembangan sejalan dengan kebutuhan masyarakat. Kini cabang seni rupa ini dikenal dengan nama desain komunikasi visual dengan penambahan cakupannya meliputi multimedia dan fotografi.

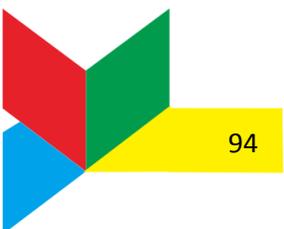


Gambar 22. Logo sebagai Hasil Desain Grafis
Sumber: dkv124.blogspot.com

c) Desain Interior

Desain Interior adalah suatu cabang seni rupa yang berupaya untuk memecahkan kebutuhan akan ruang yang nyaman dan indah dalam sebuah hunian, seperti ruang hotel, rumah tinggal, bank, museum, restoran, kantor, pusat hiburan, rumah sakit, sekolah, bahkan ruang dapur dan kafe. Banyak yang berpandangan bahwa desain interior merupakan bagian dari arsitektur dan menjadi kesatuan yang utuh dengan desain tata ruang secara keseluruhan. Namun, pandangan ini berubah ketika profesi desain interior berkembang menjadi ilmu untuk merancang ruang dalam dengan pendekatan-pendekatan keprofesionalan.

Dunia desain berkembang sejalan dengan kemajuan kebudayaan manusia. Masyarakat juga mengenal desain multimedia. Cabang desain ini berkembang sejalan dengan tumbuhnya teknologi komputer dan dunia pertelevisian.





Gambar 23. Karya Hasil Desain Interior
Sumber: interior46.blogspot.com

3) Kriya

Perkembangan dalam dunia seni rupa, adalah munculnya kriya sebagai bagian tersendiri yang terpisah dari seni rupa murni. Jika sebelumnya kita mengenal istilah seni kriya sebagai bagian dari seni murni, kita mengenal istilah kriya atau ada pula yang menyebutnya kriya seni. Kriya merupakan pengindonesiaan dari istilah Inggris *Craft*, yaitu kemahiran membuat produk yang bernilai artistik dengan keterampilan tangan, produk yang dihasilkan umumnya eksklusif dan dibuat tunggal, baik atas pesanan ataupun kegiatan kreatif individual. Ciri karya kriya adalah produk yang memiliki nilai adiluhung baik dalam segi estetik maupun guna. Sedangkan karya kriya yang kemudian dibuat massal umumnya dikenal sebagai barang kerajinan.



Gambar 24. Proses Pembuatan Karya Kriya
Sumber: ukiranjepara.blogspot.com

b. Seni Rupa Etnis Indonesia

Seperti yang telah diketahui bahwa Indonesia memiliki kekayaan seni budaya yang sangat kaya, dari sekian banyak itu ada beberapa yang termasuk seni rupa yang menonjol untuk diperhatikan dan dibahas secara lebih khusus, di antaranya adalah batik, wayang, dan keris. Ketiga jenis seni rupa ini sangat populer hingga ke manca negara.

1) Seni Batik

Seni batik di Indonesia usianya telah sangat tua, namun belum diketahui secara pasti kapan mulai berkembang di Indonesia, khususnya di Jawa. Banyak negara seperti India, Cina, Thailand, dan terakhir Malaysia, mengakui bahwa batik berasal dari sana. Namun demikian, dalam kenyataannya perkembangan batik yang menjadi sangat populer dan mendunia berasal dari Indonesia-Jawa. Hal ini dibuktikan dengan diadopsinya istilah batik ke dalam bahasa Inggris. Jejak penggunaan kain batik ditemukan pada patung dan relief di candi-candi.

Dalam perkembangan penggunaannya sejak masa kerajaan di Jawa, penggunaan batik menunjukkan status kebangsawanan dan ritual yang sedang diselenggarakan. Misalnya untuk motif-motif tertentu seperti parangbarong, parang-rusak hanya boleh

dikenakan oleh raja, kemudian ketika ada ritual perkawinan, sang pengantin dianjurkan menggunakan motif truntum, atau sidomukti yang memiliki makna harapan positif bagi sang pengantin. Namun, saat ini aturan tradisi tersebut sudah kurang ditaati oleh kebanyakan masyarakat.



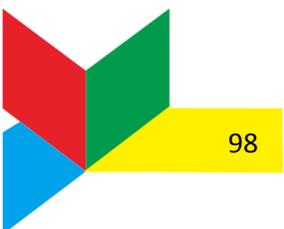
Gambar 25. Batik Parang
Sumber: www.selaras.com

Motif batik jumlahnya tak terhitung banyaknya, motif-motif batik memiliki ciri khas yaitu hasil dari stilasi dan abstraksi, disusun secara acak dan mengikuti prinsip pengulangan, selang-seling dengan arah diagonal, vertikal, ataupun horizontal. Dilihat dari gaya dan corak motif batik dapat dibedakan menjadi dua, yakni motif batik pedalaman dan pesisir. Batik pedalaman diwakili oleh surakarta dan Yogyakarta cenderung warnanya berat dan gelap terdiri dari hitam, biru, putih, dan coklat. Bentuk motifnya merupakan abstraksi dan stilasi alam lingkungan seperti motif parang, garuda, hujan, kawung dan sebagainya. Sedangkan batik pesisir warnanya cerah, ringan dan bebas. Bentuk motifnya banyak berupa stilasi dari alam seperti gunung, awan, burung, tumbuh-tumbuhan, naga, kaligrafi Arab. Hal ini diduga banyak mendapat pengaruh dari seni rupa Cina karena kontak perdagangan terutama di daerah Pekalongan.



Teknik membatik pada prinsip dasarnya adalah tutup dan celup untuk mendapatkan motif yang diinginkan. Alat dan bahan utama yang digunakan adalah berupa canting, wajan, dan kompor, sebelum ada kompor pembatik menggunakan anglo (tungku kecil dibuat dari gerabah). Bahan penutupnya disebut malam terdiri dari campuran gondorukem, damar mata kucing, microwax, lemak binatang, minyak kelapa, dan lilin bekas. Bahan pewarnanya terdiri dari pewarna alami dan sintetis. Pewarna alami berasal dari tumbuh-tumbuhan seperti daun pohon jati, daun teh, akar mengkkudu, untuk warna coklat; daun indigo untuk warna biru. Pewarna sintetis ada beberapa jenis yang populer yang dijual di toko yaitu Naphtol, Indigosol dan rhemasol. Bahan kain yang biasa digunakan adalah kain dari bahan katun dan sutera. Kain dengan bahan dasar sintetis kurang cocok menggunakan bahan pewarna tersebut.

Untuk mencairkan malam dilakukan dengan memanaskannya. Malam dimasukkan ke dalam wajan kecil yang diletakkan di atas tungku kecil tanah liat yang disebut anglo, bahan bakarnya digunakan arang kayu. Teknik membatik dengan menggunakan canting dilakukan selama berabad-abad. Pada tahun 1840 teknik membatik mengalami kemajuan dengan ditemukannya 'canting cap' sehingga mempercepat proses produksi. Hal ini didukung pula dengan ditemukannya warna sintetis pada tahun 1918 di kawasan Eropa yang dapat memperpendek proses pewarnaan. Penggunaan warna alami dapat memakan waktu berhari-hari, sedangkan pewarnaan sintetis hanya memerlukan waktu beberapa menit, dengan demikian produksi kain batik mengalami perkembangan yang sangat pesat. Selain teknik batik dengan menggunakan malam, ada pula teknik membatik tidak menggunakan malam yang disebut kain jumputan. Motif kain ini didapat dengan menggunakan teknik mengikat kain dengan benang, motif-motifnya sangat terbatas pada bentuk bulat karena teknik ikat tidak seleluasa





menggunakan lilin dan canting dalam membentuk motif yang diinginkan.

2) Wayang

Indonesia boleh bangga karena mewarisi kesenian wayang yang diakui sebagai warisan peradaban manusia yang berkualitas tinggi oleh lembaga kebudayaan dunia Unesco. Sama halnya dengan batik, wayang juga belum diketahui dengan pasti kapan mulainya, siapa pencipta awalnya, dan dimana tempat dilahirkan. Banyak versi pendapat mengenai wayang, ada yang menduga wayang merupakan hasil seni dan budaya asli Indonesia yang berkaitan dengan dunia para leluhur. Ada pula yang berpendapat wayang berasal dari India. Namun dalam misteri dan kenyataannya wayang telah hadir pada relief-relief candi di Jawa Timur.

Secara etimologi wayang berarti bayangan, penamaan ini mungkin karena wayang dinikmati melalui bayangannya. Jenis wayang cukup banyak namun yang populer di masyarakat adalah wayang kulit dan wayang golek. Wayang kulit terbuat dari kulit binatang khususnya kulit sapi, dan wayang golek terbuat dari kayu untuk bagian badan dan kepala, bahan kain digunakan untuk pakaiannya.

Menurut tempat atau daerah, ada beberapa jenis wayang antara lain wayang Sunda, wayang Jawa, wayang Madura, wayang Bali, dan wayang Sasak. Wayang Sunda lebih dominan wayang goleknya, sedang wayang lainnya yang disebut wayang kulit antara daerah satu dengan lainnya berbeda dalam ungkapan bentuknya. Wayang Jawa dan Madura ukuran bentuknya lebih besar dibanding wayang Bali dan wayang Sasak. Wayang Bali sangat mirip dengan relief pada badan candi di Jawa Timur.

Berdasarkan cerita yang dilakonkan, menurut Calire Holt wayang dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu wayang Purwa, wayang



Gedhog, dan wayang Madya. Wayang Purwa berarti wayang awal atau mula-mula, cerita yang dilakonkan mengambil cerita Hindu yang berasal dari India. Cerita atau mitos Hindu dibedakan menjadi empat, yakni: Adiparwa, Arjuna Sasrabahu, Mahabaratha, dan Ramayana. Wayang Madya berarti tengah, mengambil cerita tentang silsilah raja Jawa terutama raja Jayabaya dari Kediri Jawa Timur.



Gambar 26. Wayang
Sumber: porig06.deviantart.net

Karakter wayang Purwa dapat diklasifikasikan menurut oposisi berlawanan, yakni halus x kasar, baik x jahat, dewa x raksasa, kesatria x jahat. Kedua karakter berlawanan ini dapat diidentifikasi melalui tampilan fisiknya. Misalnya tokoh keras matanya bulat, tokoh halus matanya sipit kepala menunduk. Tokoh jahat mulutnya bertaring, tokoh kesatria tersenyum. Sifat-sifat tokoh yang digambarkan dapat pula dilihat dari warnanya. Tokoh keras warnanya coklat tua, atau merah, sedang tokoh halus warnanya kekuningan, dan putih. Secara tradisional wayang difungsikan untuk melakukan ruwatan atau pembersihan seseorang dari sial dan kemalangan karena waktu kelahirannya atau kondisi hidupnya, juga pembersihan desa jika dirasa terjadi banyak bencana, hama, dan wabah penyakit. Biasanya cerita yang dipentaskan untuk ruwatan adalah Murwakala. Selain itu

wayang juga berfungsi untuk mendiklat masyarakat dalam hal moral dan agama serta sebagai hiburan, sehingga untuk menjadi seorang dalang harus menguasai berbagai disiplin dan kemampuan.

3) Keris

Keris memiliki sejarah yang panjang dan penyebarannya tidak hanya di Jawa, tetapi hampir di seluruh wilayah Indonesia bahkan ke utara hingga Philipina, dan ke barat hingga Malaysia. Bukti autentik tentang keris terekam pada relief candi Penataran di Jawa Timur pada abad ke 13 dan candi Suku pada abad ke 15. Keris bagi masyarakat khususnya di Jawa dan Bali tidak hanya berfungsi sebagai senjata, tetapi juga berfungsi sebagai pusaka keluarga yang diwariskan secara turun temurun. Pada zaman kerajaan keris amat penting fungsinya sebagai pusaka kerajaan dan dianggap memiliki kekuatan 'sakti' yang melindungi keluarga raja dan masyarakat.



Gambar 27. Keris
Sumber: www.pinterest.com

Menurut Soedarso ada beberapa ciri-ciri keris yaitu: (a) keris terdiri dari dua bagian yaitu bilah atau badan keris dan pangkal keris disebut ganja, (b) keris selalu bermata dua atau tajam kedua sisinya, (c) bentuk keris selalu asimetris, (d) posisi bilah terhadap

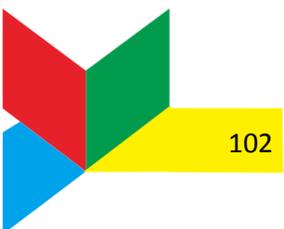


ganja tidak tegak lurus, (e) Keris dibuat dengan teknik tempa dari kombinasi beberapa jenis logam. Jadi menurut kriteria ini, apabila ada senjata di luar kriteria itu bukan disebut keris.

Selain sebagai benda bertuah, keris juga memiliki nilai seni yang tinggi. Bentuk keris ada yang bergelombang (luk) dan ada yang lurus, bagian ujung bawah (ganja) dekat gagang lebih lebar dari pada ujung atasnya dan ada yang berhiaskan naga, burung, singa dan sebagainya. Kadang ada yang diberi hiasan ornamen dengan emas dan permata. Bahan keris terdiri dari campuran berbagai jenis logam seperti besi, baja, tembaga, nikel ditempa dan dibentuk menjadi satu kesatuan.

Dalam proses pembentukannya logam nikel yang warnanya paling terang membentuk motif hiasan abstrak yang disebut pamor. Kiranya pamor terbentuk ketika badan keris ditempa dengan panas yang tinggi sehingga membentuk motif-motif pamor yang tak terduga sebelumnya, seperti halnya teknik marbling ketika cat minyak dituang ke dalam air lalu bentuk catnya ditangkap dengan kertas. Pamor yang didapat dengan cara ini disebut sebagai pamor tiban, dan ini dipercaya sebagai anugrah dari Tuhan. Pamor jenis ini antara lain disebut Beras Wutah, Mrutu Sewu, dan Tunggak Sem, sedangkan motif yang sengaja didesain, dibentuk, dikontrol dan distandarkan bentuknya disebut pamor rekan antara lain pamor Adeg, Ron Genduru, Ri Ider, dan Naga Rangsang. Sebenarnya jenis pamor keris jumlahnya ada lebih dari seratus motif.

Jenis-jenis pamor tersebut diyakini masing-masing memiliki kekuatan spiritual tertentu. Misalnya ada pamor untuk kewibawaan berarti cocok untuk pemimpin, sedangkan pamor untuk mendapat rezeki cocok untuk pedagang dan pengusaha. Standarisasi bentuk pamor keris berguna untuk menentukan tuah dan kegunaannya. Di Bali tuah keris utamanya dilihat dari hitungan panjang





berbanding lebar keris tepat di bagian tengah antara ujung dan pangkal keris. Lebar keris disebut lumbang rai, untuk mengukurnya dapat digunakan janur atau tali. Janur dilipat-lipat sesuai lebar keris dan jumlah hasil lipatan menentukan tuah keris.

2. Wujud seni budaya bidang seni tari

Pengertian seni tari menurut Cooric Hartoong, seorang ahli tari dari Belanda, adalah gerak-gerak yang diberi bentuk ritmis dari badan di dalam ruang. Sedangkan menurut Kamaladevi Chattopadhaya, seorang ahli tari dari India, memberikan batasan tentang tari yang merupakan desakan perasaan manusia yang mendorongnya untuk mencari ungkapan berupa gerak-gerak yang ritmis. Sedangkan menurut Curt Sachs mengutarakan definisi tari menjadi lebih singkat, yaitu gerak ritmis. Berdasarkan beberapa pendapat di atas tampak dengan jelas bahwa dalam setiap tari pasti adanya sebuah gerakan, maka gerakan menjadi elemen utama dan ritme merupakan elemen kedua.

Seni tari merupakan seni yang dapat dicerap melalui indra penglihatan, di mana keindahannya dapat dinikmati dari gerakan-gerakan tubuh, terutama gerakan kaki dan tangan, dengan ritme-ritme teratur, yang diiringi irama musik yang dicerap melalui indra pendengaran. Seni tari tidak bisa lepas dari seni visual, karena gerakan yang diperagakan dicerap indra penglihatan, demikian juga dengan tata busana dan tata rias yang dikenakannya.

Indonesia memiliki banyak macam tarian daerah yang sangat terkenal hingga ke manca negara, seperti Serampang Dua Belas di daerah etnis Melayu, Seudati di Aceh, Jaipongan di Sunda Jawa Barat, tari Kecak di Bali, tari Bedaya Srimpi dan Gambyong di Jawa, dan jenis-jenis tarian atau rakyat lainnya, seperti tari Selang, Ronggeng, dan Tayub yang masih hidup di lingkungan rakyat pedesaan di Indonesia. Sedangkan di dunia barat ada beberapa jenis tari yang sangat dikenal, seperti Ballroom, Balet, Waltz, Tango, Cha cha cha, dan lain-lain.



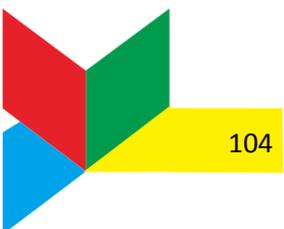


Berdasarkan jenisnya, tari dibagi menjadi tari rakyat, tari klasik, dan tari kreasi baru. Pertama, tari rakyat hidup dan berkembang di kalangan rakyat seperti tari Tayub dari Jawa tengah dan Jawa Timur, tari Gandrung Banyuwangi dari Blambangan Jawa Timur, Joged Bumbung dari Bali, Sahu Reka-reka dari Maluku, dan lain sebagainya. Kedua, tari klasik hampir tidak dapat dipisahkan dengan istana atau kraton, mengingat di tempat itulah pertunjukan ini lahir dan berkembang sampai memasuki proses kristalisasi estetis yang tinggi. Contohnya adalah tari klasik dari Yogyakarta dan Surakarta, antara lain adalah tari Bedhaya, Srimpi, Beksan Lawung, dan Wayang Wong. Ketiga, tari kreasi baru merupakan upaya memasyarakatkan seni istana dan seni ritual berlabel nasional. Wal Spies pada tahun 1930-an memberikan saran agar seniman Bali menciptakan tari yang tidak hanya untuk kepentingan ritual, tetapi juga jenis tarian yang bisa ditonton siapa saja dan kapan saja. Contoh dari tari kreasi baru yang diciptakan di Bali adalah drama tari Barong dan Cak yang selalu dihadirkan kepada para Wisatawan. Demikian juga di Jawa, Sardono W. Kusuma dan Bagong mencoba menampilkan tari kreasi baru yang diangkat dari tari-tari tradisi.

a. Pokok dalam Tari

1) Gerak

Kebanyakan manusia dalam kehidupannya sangat mengharap terjadinya perubahan. Gerak dalam aktivitas manusia menjadi bagian penting dari manusia yang masih hidup, dinamis, dan sangat mennghayati dinamika terutama hubungannya dengan kehidupan sehari-hari. Dalam berbagai peristiwa, manusia hidup berkembang dan bergerak. Perubahan atas perkembangan dan gerakan yang terjadi sebagai dinamika manusia menjadi inti adanya perubahan yang diharapkan. Dengan itu manusia merancang dan mendesain sedemikian rupa untuk perkembangan dan perubahan yang diinginkan. Faktor keberuntungan dan kehendak yang kuasa segala yang diinginkan perkembangan dan perubahan atas manusia menjadi pasrah.





Gambar 28. Unsur Gerak dalam Tari
Sumber: senibudayasmki.blogspot.com

Gerak dalam kehidupan sehari-hari manusia yang kurang menghayati kehidupan banyak diabaikan. Akan tetapi untuk yang menghayati dinamisasi gerak menjadi obyek yang banyak dipelajari dan dimaknai agar menjadi segala sesuatu yang berguna bagi diri maupun masyarakat lain, termasuk dalam hal ini adalah tari.

Elemen pokok tari adalah gerak. Rudolf Laban pakar tari kreatif menyatakan bahwa gerak merupakan fungsional dari *Body* (gerak bagian kepala, kaki, tangan, badan), *space* (ruang gerak yang terdiri dari level, jarak, atau tingkatan gerak), *time* (berhubungan dengan durasi gerak, perubahan sikap, posisi, dan kedudukan), dan *dinamyc* (kualitas gerak menyangkut kuat, lemah, elastis dan penekanan gerakan).

Berpijak kepada pendapat di atas, tari terdiri dari unsur gerak sebagai unsur utama, ruang, waktu, dan tenaga. Fungsi gerak yang dihasilkan oleh tubuh manusia pada dasarnya dapat dibedakan menjadi gerak keseharian, olah raga, gerak bermain, bekerja, dan gerak sehari-hari. Pada khususnya, tari lebih menekankan kepada gerak untuk berkesenian, di mana gerak dalam tari merupakan gerak yang sudah distilisasi atau distorsi.

Gerakan bersifat lembut dan mengalir, serta terputus-putus dan tegas merupakan pola gerak yang menjadi ciri pembeda antara gerakan tari putra dan tari putri. Gerakan yang berada diantara



gerakan berciri stakato atau patah-patah dan *mbanyu mili*, disebut gerak tari tengahan, biasanya dilakukan untuk jenis karakter gerak tari tengahan atau alusan. Uraian ciri gerak ini sering dilihat pada jenis tari yang berasal dari daerah Jawa (tari Surakarta dan tari Yogyakarta).

Imitasi atau peniruan gerak dengan pengembangan ruang gerak, motif gerak, dan gerak dalam ruang secara harmonis dengan ketentuan gerakan yang diperagakan serta pengolahan ruang yang diharapkan.

Perhatikan kedua gambar di bawah ini adalah bentuk/motif gerak Jengkeng pada tari Klasik Jawa dan sikap dasar Pencak silat dalam bentuk kedua kaki melebar bertumpu secara kuat dan mencengkeram ke tanah (kuda-kuda).

2) Ruang

Ruang gerak penari tercipta melalui desain. Disain adalah gambaran yang jelas dan masuk akal tentang bentuk/wujud ruang secara utuh. Bentuk ruang gerak penari digambarkan secara bermakna ke dalam; disain atas dan disain lantai (La Meri: 1979: 12). Ruang gerak tari diberi makna melalui garis lintasan penari dalam ruang yang dilewati penari.





Gambar 29. Ruang dalam Tari
Sumber: etalaseseni.blogspot.com

Kebutuhan ruang gerak penari berbeda-beda. Jangkauan gerak yang dimiliki oleh setiap gerakan sesungguhnya juga dapat membedakan jangkauan gerak penari secara jelas. Bentuk dan ruang gerak yang dimiliki oleh penari membutuhkan jangkauan gerak, berhubungan dengan kebutuhan, dan kesanggupan penari dalam melakukan gerakan. Dengan demikian gerakan penari sesuai pengarahannya koreografer. Dalam mendesain ruang gerak penari, koreografer menyesuaikan, bagaimana penari bergerak dan dapat mencapai desain yang sesuai dengan kebutuhan gerakan. Penari membutuhkan sensitivitas rangsang gerak sebagai bentuk ekspresi keindahan gerak yang dilakukan.

Kebutuhan ekspresi gerak oleh penari berhubungan dengan kemampuan penari menginterpretasikan kemauan koreografer dalam melakukan gerakan yang diberikan. Dengan demikian terjadi sinkronisasi kemauan koreografer dalam mendesain gerak dengan kepekaan penari dalam menafsirkan gerakan melalui peta ruang.

Penari tidak semata-mata memerlukan ruang gerak yang lebar saja. Kebutuhan ruang gerak yang sempit, juga menjadi bagian penerjemahan ruang gerak tari oleh penari. Ruang gerak penari menjadi alat yang ampuh dalam menciptakan desain tentang ruang oleh penari maupun koreografer.

Ruang gerak penari dengan jangkauan gerak luas membutuhkan teknik dan karakterisasi gerak yang dalam oleh penari. Kebutuhan teknik gerak yang harus dilakukan penari adalah bagaimana penari mengawali dan mengakhiri gerakan, dan dasar teknik gerak seperti apa penari harus menuntaskan harapan geraknya.



Penari dalam mengekspresikan jangkauan gerak membutuhkan ekspresi gerak yang sepadan dengan jangkauan geraknya. Ekuivalen gerak dan jangkauan gerak menjadi tuntutan koreografer dalam menciptakan ruang gerak penari serta penghayatan yang diperlukan penari dalam mencapai tujuan gerakan tersebut.

3) Tenaga

Gerak tari yang diperagakan menunjukkan intensitas gerak yang dapat menjadi salah satu indikasi. Tenaga yang diwujudkan oleh gerakan berhubungan dengan kualitas gerak. Hal ini dapat tercermin pada tenaga yang disalurkan oleh penghasil gerak dalam mengisi gerak menjadi dinamis, berkekuatan, berisi, dan menjadi anti klimak dari tensi dan relaksasi gerak secara keseluruhan.



Gambar 30. Tenaga dalam Tari
Sumber: taribali68.blogspot.com

4) Ekspresi

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia mengekspresikan diri bergantung pada situasi psikologis yang bersangkutan dalam menghadapi berbagai masalah. Ekspresi diri manusia secara umum berbeda dengan ungkapan ekspresi di dalam tari. Perbedaan yang ada bahwa ekspresi tari semua yang berhubungan dengan perubahan psikologis, pembawaan suatu karakter, memiliki keterbatasan pada cara mengungkapkannya. Sebagai ilustrasi bahwa, marah dalam kehidupan sehari-hari dapat diekspresikan dengan berbagai cara dan kepekaan diri di dalam melakukan luapan. Dalam tari semua ungkapan yang diperagakan harus distilisasi atau didistorsi, sehingga wujud ungkapannya menjadi berbeda. Di sinilah letak pembeda dari cara penghayatan sebuah ungkapan ekspresi diri dan penghayatan karakter dalam seni maupun dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 31. Ekspresi dalam Tari
Sumber: taribali68.blogspot.com

Ekspresi dalam tari lebih merupakan daya ungkap melalui tubuh ke dalam aktivitas pengalaman seseorang, selanjutnya dikomunikasikan pada penonton atau pengamat menjadi bentuk gerakan jiwa, kehendak, emosi atas penghayatan peran yang dilakukan. Dengan demikian daya penggerak diri penari ikut menentukan penghayatan jiwa ke dalam greget (dorongan



perasaan, desakan jiwa, ekspresi jiwa dalam bentuk tari yang terkendali).

5) Iringan Tari

Iringan dan tari adalah pasangan yang serasi dalam membentuk kesan sebuah tarian. Keduanya seiring dan sejalan, sehingga hubungannya sangat erat dan dapat membantu gerak lebih teratur dan ritmis. Musik yang dinamis dapat menggugah suasana, sehingga mampu membuat penonton memperoleh sentuhan rasa atau pesan tari sehingga komunikatif. Musik dalam tari memberi keselarasan, keserasian, keseimbangan yang terpadu melalui alunan keras-lembut, cepat-lambat melodi lagu. Pada dasarnya tari membutuhkan iringan sebagai pengatur gerak.

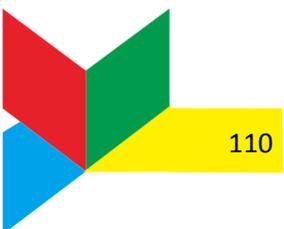


Gambar 32. Sekelompok Pengiring Tari Barong
Sumber: taribali68.blogspot.com

b. Jenis Tari

1) Tari Tradisional

Tari Tradisional adalah tari yang telah baku oleh aturan-aturan tertentu. Dalam kurun waktu yang telah disepakati, aturan baku diwariskan secara turun temurun melalui generasi ke generasi. Tarian jenis ini telah mengalami perjalanan cukup panjang, bertumpu pada pola garapan tradisi yang kuat. Tari jenis ini biasanya memiliki sifat kedaerahan yang kental dengan pola gaya



tari atau *style* yang dibangun melalui sifat dan karakter gerak yang sudah ada sejak lama.



Gambar 33. Tari Tradisional, Tari Merak
Sumber: Astyulianti.wordpress.com

Tari-tarian tradisional yang dilestarikan oleh generasi pendukung biasanya sangat diyakini atas kemasyarakatannya. Masyarakat yang mau terlibat di sini ikut andil dalam melestarikan tari tradisional melalui rasa tanggung jawab dan kecintaan yang tidak bisa dinilai harganya. Masyarakat yang bersangkutan memandang bahwa tarian jenis ini menjadi salah satu bentuk ekspresi yang dapat menentukan watak dan karakter masyarakat yang mencintai tarian tersebut. Dengan demikian tergambar perangai, kelakuan dan cermin pribadinya.

Tari Tradisional yang berkembang di manca daerah Indonesia sangat beragam dan bervariasi tumbuh kembangnya dalam aktivitas kehidupan masyarakat pendukungnya. Banyak diantaranya untuk keperluan Agama, Adat, dan keperluan lain berhubungan ritual yang diyakini masyarakat di lingkungannya.

2) Tari Primitif

Tari primitif merupakan tari yang berkembang di daerah yang menganut kepercayaan animisme dan dinamisme. Tarian ini lebih menekankan tari yang memuja roh para leluhur. Pada masa



sekarang ini jenis tarian ini sudah mulai tidak kedengaran lagi gaungnya. Beberapa jenis tari ini antara lain adalah tari primitif.



Gambar 34. Tari Primitif
Sumber: tari.blogspot.com

3) Tari Rakyat

Tari-tarian yang disebut pada bab ini adalah tarian yang kini berkembang di Daerah yang bersangkutan. Masalah pembagian apakah termasuk fungsi dan peran yang dimiliki tidak diperhitungkan. Aceh dan Sumatra kental imbas pengaruh Melayu. Ciri dan bentuk tari lebih dekat ke rumpun tari Melayu. Sumatra Utara (Sumut) tari Tor-tor gerak merapatkan dan pengembangan ke dua telapak tangan sambil bergerak di tempat dan geser kaki, Tari Cawan dengan membawa cawan di atas kepala. Tari Serampang Dua belas dengan gerak berpasangan muda mudi yang sedang berdendang. Tari Manduda, Tari Kain, Tari Andungandung, Tari Angguk, Tari Mainang Pulau sampai, Tari Baluse, Tari Tononiha, Tari Terang Bulan, Tari Pisu Suri, Tari Baina, Tari Barampek, Tari Basiram Tari Bulang Jagar, Tari Buyut Managan Sihala, Tari Cikecur, Tari Kapri, Tari Karambik dan lain-lain.



Gambar 35. Tari Bakulan
Sumber: www.madiunpos.com

Pada uraian selanjutnya akan dibahas beberapa contoh jenis tari-tarian nusantara yang ada di Indonesia di mana keterbatasan data dapat dicontohkan sebagai berikut. Daerah Istimewa Aceh atau Nanggroe Aceh Darussalam (NAD). Tari Saman dengan gerakan rampak dan berselang-seling, Tari Saudati ciri tari dengan menepuk anggota tubuh penari masing-masing adalah penampakan ciri ke dua tari-tarian tersebut., Tari Anyung, Tari Ranu Labuhan. Tari Asuk, Tari Bak Saman, Tari Bantal Tepok tari ini langsung menggunakan bantal sebagai komando ritmik dan dinamika gerak melalui menepok bantal. Tari Bines, Bungong Sie Yung-yung, Tari Cincang Nangka, Tari Cuwek, Tari Landak Sampot, Tari Dampeng, Tari Kederen, Tari Labehati, Tari Lanieu, Tari Apeut, Tari dll.

Sumatera Barat, Tari Piring, Tari Payung, Tari Rambai dan Tari Lilin, Tari Ampun Mende, Tari Kain, dan Tari Karambik adalah tari klasik tradisional Sumbar.

Sumatera Selatan: tari Tepak/tari Tanggai dan tari Gending Sriwijaya (tari penyambutan), tari Paget Pengantin dan tari Ngibing (tari pengantin), tari Tabur, tari Burung Putih, tari Melimbang, Tari Temu, tari Dana dan Tari Sinjang (tari rakyat atau



pergaulan).Tari Andun. Bebe, Ttari Badaek, Tari Badalung, Tari Bayang Sangik, Tari Bedug dan lain-lain.

4) Tari Klasik

Tari Klasik adalah tari yang berkembang di kerajaan-kerajaan yang ada di Indonesia. Puncak tari klasik terdapat pada kerajaan di Indonesia khususnya di yogyakarta, Surakarta, Kasepuhan Cirebon, kerajaan Bone, kerajaan Mataram Kuno, dan Kerajaan Klungkung di Bali.



Gambar 36. Tari Klasik Bedhaya
Sumber: arum9a28.blogspot.com

5) Tari Nontradisional

Tari Nontradisional adalah tari yang tidak berpijak pada aturan yang sudah ada seperti tari tradisional. Tari jenis ini merupakan tari pembaruan. Tari nontradisional lebih mengungkapkan gaya pribadi. Contoh tari karya Diklat nini towok misalnya tari wek-wek, persembahan. Tari karya Bagong Kussudihardjo misalnya tari yapong, wira pertiwi. Karya Wiwik Widyastuti tari cantik, tari karya Abdul rochem tari Gitek balen, tari nandak ganjen karya Entong sukirman dan lain-lain.



Gambar 37. Tari Non Tradisional
Sumber: kfk.kompas.com

3. Wujud seni budaya bidang seni musik

Musik adalah hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya, melalui unsur-unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk atau struktur lagu dan ekspresi.

Klasifikasi alat musik menurut Curt Suchs dan Hornbostel adalah sebagai berikut ini.

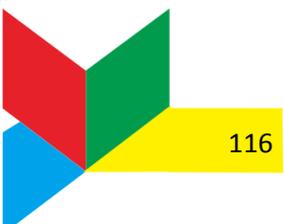
- a. *Idiophone* : Badan alat musik itu sendiri yang menghasilkan bunyi. Contoh triangle, cabaza, marakas.
- b. *Aerophon* : Udara atau satuan udara yang berada dalam alat musik itu sebagai penyebab bunyi. Contoh: *recorder*, seruling, *saxophone*.
- c. *Membranophone*: Kulit atau selaput tipis yang ditegangkan sebagai penyebab bunyi. Contoh : gendang, conga, drum.
- d. *Chordophone* : Senar (dawai) yang ditegangkan sebagai penyebab bunyi. Contoh : piano, gitar, mandolin.
- e. *Electrophone* : Alat musik yang ragam bunyi atau bunyinya dibantu atau disebabkan adanya daya listrik. Contoh keyboard. Untuk dapat mempelajari musik dengan baik kita membutuhkan notasi musik atau sistem nada.



Sepanjang sejarah banyak penyair, filsuf, penulis dan musikus sendiri berusaha mendefinisikan musik. Schopenhauer, filsuf Jerman di abad ke-19 mengatakan dengan singkat, bahwa musik adalah melodi yang syairnya dalam semesta. Pengenalan terhadap musik akan menumbuhkan rasa penghargaan terhadap nilai seni, selain menyadari akan dimensi lain dari suatu kenyataan yang selama ini tersembunyi. Sedangkan David Ewen mengutip dari kamus menyatakan, musik adalah ilmu pengetahuan dan seni tentang kombinasi ritmit dari nada-nada, baik vokal maupun instrumental, yang meliputi melodi dan harmoni sebagai ekspresi dari segala sesuatu yang ingin diungkapkan terutama aspek emosional (Soedarsono R. B. dalam Soedarsono R. M., 1992:13). Seni musik atau seni suara adalah seni yang diterima melalui indera pendengaran. Rangkaian bunyi yang didengar dapat memberikan rasa indah manusia dalam bentuk konsep pemikiran yang bulat, dalam wujud nada-nada atau bunyi lainnya yang mengandung ritme dan harmoni, serta mempunyai bentuk dalam ruang waktu yang dikenal diri sendiri dan manusia lain dalam lingkungan hidupnya, sehingga dapat dimerti dan dinikmati. Secara garis besar, musik dibagi menjadi dua, yaitu pentatonis dan diatonis.

a. Musik Pentatonis

Pertama, musik pentatonis adalah musik non-Barat (non-Diatonis) di mana untuk membunyikannya cenderung dengan cara memukul alat musik tersebut. Contoh musik pentatonis adalah gamelan atau karawitan Jawa, Karawitan Bali, karawitan Sunda, Gondang Batak, dan lain-lain.





Gambar 38. Gamelan Jawa
Sumber: musiktradisional.blogspot.com

Sistem notasi yang dipakai dalam gamelan Jawa adalah notasi pentatonik yaitu hanya menggunakan 5 buah nada. Notasinya disebut notasi kepatihan yang diciptakan oleh Raden Ngabehi Jaya Sudirga atau Wreksa Diningrat sekitar tahun 1910. Karena notasi angka ditulis di kepatihan maka notasi tersebut diberi nama notasi angka kepatihan. Sebelum muncul notasi angka Demang Kartini telah menciptakan notasi rante, karena dia tidak bisa menabuh gamelan maka diserahkan pada Sudiradraka (Guna Sentika) lalu oleh Sudiradraka diserahkan ke Kepatihan yaitu kepada Sasradiningrat IV, kemudian diserahkan kepada adiknya Wreksodiningrat. Kemudian Wreksodiningrat punya ide yaitu memberi angka pada bilah saron karena untuk pembelajaran menabuh gamelan dan memindahkan notasi rante agar mudah dibaca pada tahun 1890.

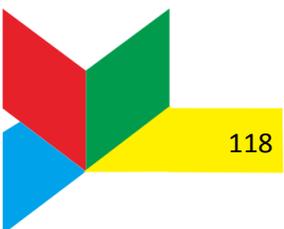
Pengertian karawitan adalah kesenian yang meliputi segala cabang seni yang mengandung unsur-unsur keindahan, halus, serta rumit atau ngrawit. Secara khusus, pengertiannya adalah ekspresi jiwa manusia yang diungkapkan melalui media suara atau bunyi, baik vokal maupun instrumental yang beralaskan slendro atau pelog. Musik vokal adalah musik yang hanya mengandalkan suara manusia



saja, sedangkan musik instrumental adalah musik yang diperoleh dari memainkan alat-alat musik.

Tangga nada dalam bahasa Jawa secara umum disebut laras atau secara lengkap disebut titi laras, istilah titi dapat diartikan sebagai angka, tulis, tanda, notasi atau lambang sedangkan istilah laras dalam pengertian ini berarti susunan nada. atau tangga nada. Dan dalam bahasa Indonesia titilaras berarti tangganada. Dengan demikian istilah titilaras mempunyai pengertian suatu notasi tulis, huruf, angka atau lambang yang menunjuk pada tanda-tanda nada menurut suatu nada tertentu. Dalam penggunaan sehari-hari istilah titi laras sering disingkat menjadi laras. Laras ini mempunyai 2 macam, yaitu ada 2 jenis titilaras yaitu:

- 1) Laras Slendro, secara umum suasana yang dihasilkan dari laras slendro adalah suasana yang bersifat riang, ringan, gembira dan terasa lebih ramai. Hal ini dibuktikan banyaknya adegan perang, perkelahian atau baris diiringi gending laras slendro. Penggunaan laras slendro dapat memberikan kesan sebaliknya, yaitu sendu, sedih atau romantis. Misalnya pada gending yang menggunakan laras slendro miring. Nada miring adalah nada laras slendro yang secara sengaja dimainkan tidak tepat pada nada-nadanya. Oleh karena itu banyak adegan rindu, percintaan kangen, sedih, sendu, kematian, merana diiringi gendhing yang berlaras slendro miring.
- 2) Laras Pelog, secara umum menghasilkan suasana yang bersifat memberikan kesan gagah, agung, keramat dan sakral khususnya pada permainan gendhing yang menggunakan laras pelog nem. Oleh karena itu banyak adegan persidangan agung yang menegangkan, adegan masuknya seorang Raja ke sanggar pamelegan (tempat pemujaan). Adegan marah, adegan yang menyatakan sakit hati atau adegan yang menyatakan dendam diiringi gendhing-gendhing laras pelog. Tetapi pada permainan nada-nada tertentu laras pelog dapat juga memberi kesan gembira, ringan dan semarak. misalnya pada gendhing yang dimainkan pada laras pelog barang. Laras pentatonik yaitu





susunan nadanya tidak hanya mempunyai jarak 1 dan $\frac{1}{2}$, tetapi juga Titaras yang ada antara lain :

- a) Titaras kepatihan, dibuat tahun (1910) oleh Kanjeng R.M Haryo Wreksadiningrat di Keraton Surakarta.
- b) Titaras ding-dong, dibuat oleh pegawai di Singhamandawa 896 M tidak berupa angka tapi berupa lambang : dong, deng, dung, dang, ding yang digunakan untuk mencatat dan mempelajari gamelan Bali.
- c) Titaras daminatilada, yakni titaras ciptaan R.M. Machjar Angga Koesoemadinata untuk karawitan sunda (1916).

Titaras berwujud angka 1 2 3 4 5 6 7 I sebagai pengganti nama bilahan gamelan agar lebih mudah dicatat dan dipelajari, namun dibaca ji ro lu pat ma nem pi ji. Tinggi rendah nada titaras bagi laras slendro dan pelog berbeda. Pada laras slendro tingkatan suara untuk tiap nada adalah sarna, setiap satu oktaf dibagi menjadi 5 laras, tetapi pada gamelan laras pelog, tingkatan nada masing-masing bilahan tidak sama.

b. Musik Diatonis

Kedua, sistem nada diatonis berawal dari bangsa Yunani (sebelum 1100 SM), Terpender adalah orang yang mengembangkan susunan nada semula 4 nada dan Polynertus (700 SM) orang yang menggunakan sistem 7 nada. Tangga nada Diatonis adalah tangga nada yang mempunyai jarak nada 1 dan $\frac{1}{2}$. Selain itu, musik diatonis dihasilkan dari piano atau gitar dalam instrumen tunggal, ansambel yang merupakan kombinasi beberapa alat musik, dan orkestra atau orkes lengkap yang di Barat digolongkan dalam enam kelompok, yaitu alat musik gesek, tiup kayu, tiup logam, perkusi, menudal, dan elektronik. Alat-alat tersebut dapat dimainkan seara instrumental atau sebagai pengiring vokal. Sedangkan jangkauan dan awarna suara pria maupun wanita diklasifikasikan menjadi: Suprano, Mezzo Soprano, dan Alto untuk wanita, dan Tenor, Bariton, dan Bas bagi pria.





Gambar 39. Salah Satu Alat Musik Diatonis
Sumber: musicorgen.com

Musik Tradisi Indonesia

Kesenian yang berdasarkan nilai-nilai budaya nusantara yang beragam, seni yang berakar dari tradisi. Topik atau materi yang dibahas tidak dapat meliputi keseluruhan propinsi, musik tradisi yang dapat dikupas hanya terdiri dari beberapa kesenian berdasarkan pertimbangan belum semua propinsi mendata kesenian daerahnya, beberapa kesenian telah dikenal luas, tebanya (namanya) telah mendunia seperti Gamelan Jawa dan Kesenian Bali, kesenian ini juga mengandung banyak hal dari keragaman seni budayanya. Kesenian yang akan dibahas adalah: Musik Betawi, Musik Bali, Gamelan Jawa, Angklung sebagai salah satu kesenian Jawa Barat, dan Sampe sebagai salah satu kesenian Kalimantan Timur.

a. Musik Betawi

Kesenian yang “*representative*” mewakili Betawi adalah, Ondel-ondel. Sejarah kesenian ondel-ondel dimulai pada 1605, iring-iringan Pangeran Jayakarta untuk ikut merayakan pesta khitanan Pangeran Abdul Mafakhit (Pangeran Banten), Pangeran Jayakarta membawa boneka berbentuk raksasa yang sekarang kita kenal sebagai “ondel-ondel” yang dianggap sebagai pelindung untuk menolak bala.



Gambar 40. Musik Tanjidor
Sumber: romlah.com

Keanekaragaman musik Betawi dapat kita lihat antara lain pada orkes gambang kromong, yang sangat kental dengan entat Cina, pengaruh Eropa jelas terlihat pada musik tanjidor, entat melayu tampak entaton pada orkes samrah, dan musik Betawi yang bernafaskan Islam terlihat pada musik yang umumnya menggunakan alat rebana. Seni musik Betawi antara lain gambang kromong, tanjidor, keroncong tugu, gamelan ajeng, gamelan topeng, gamelan rancag, samrah dan macam-macam rebana.

b. Musik Bali

Seni Indonesia dalam hal ini fungsi kesenian dianggap tak berbeda dengan fungsi ritual, kerumitan bentuk-bentuk kesenian mendorong kita untuk memilih istilah kesenian ritual. Di Bali setiap kegiatan mempunyai kesenian khusus yang ditampilkan ketika melakukan ritual. Di Bali istilah gamelan adalah Gambelan.



Gambar 41. Gambelan Bali
Sumber: baliloveindonesia.blogspot.com

Gamelan Bali biasa digunakan untuk berbagai upacara. Gamelan sakral yang digunakan untuk Ngaben adalah Gambelan Luwang, Gambelan Angklung, dan Gambang. Sedangkan untuk hiburan, gambelan yang biasa digunakan adalah Gong Gede, Gambelan Joged Bumbung, dan Gambelan Gambung.

c. Gamelan Jawa

Gamelan atau gangsa adalah campuran dari perkataan tembaga ditambah rejasa. Tembaga dan rejasa adalah nama logam yang dicampur dengan cara dipanasi. Selain dari tembaga juga dapat dibuat dari jenis logam lain seperti kuningan dan besi, namun agar dapat menghasilkan kualitas suara yang baik, gamelan dibuat dengan cara ditempa.

Gamelan tebanya (gaungnya) telah mendunia, komponis abad 20 Debussy, pernah mengadopsi laras gamelan (Pentatonik) untuk komposisinya. Festival Gamelan Dunia I diadakan di Vancouver Canada pada tanggal 18-21 Agustus 1986, di Indonesia festival Gamelan I baru diadakan di Yogyakarta pada tanggal 2-4 Juli 1995.



Gambar 42. Gamelan Jawa
Sumber: en.wikipedia.org

Gamelan ada yang berlaras pelog dan yang berlaras slendro, Gamelan yang berlaras pelog disebut Gamelan Pelog dan Gamelan yang berlaras Slendro disebut Gamelan Slendro, perangkat gamelan ini adalah merupakan bagian-bagian dari Gamelan Agung yang mempunyai Fungsi Hiburan.

Perangkat-perangkat Gamelan terdiri dari Bilahan: gambang, gender, saron, slentem; Pencon : gong, kempul, ketuk, kenong, bonang; Kebukan : Kendhang; Sebulan : Seruling; Dawai : Rebab, siter.

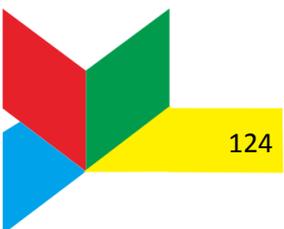
Gamelan Agung. Perangkat gamelan ini dapat dikatakan sebagai perangkat gamelan standar. Gamelan ini dipergunakan untuk berbagai keperluan yaitu hiburan, ritual, untuk berbagai ekspresi seperti pengiring wayang, tari, teater.

Rincikan pada perangkat gamelan ageng adalah :

- 1) Rebab : terdapat satu atau dua buah rebab. Biasanya rebab ponthang untuk slendro dan rebab byur untuk pelog, dimainkan oleh seorang pengrawit.
- 2) Kendhang : terdiri dari satu kendhang ageng, satu kendhang ketipung, satu kendhang penunthung, satu kendhang ciblon dan satu kendhang wayangan, ditabuh satu atau dua pengrawit.



- 3) Gender : satu gender slendro, satu gender pelog nem (atau bem) dan satu gender pelog barang. Semuanya berbilang 12 s/d 14 buah, ditabuh oleh seorang pengrawit.
- 4) Gender penerus : satu rancak gender penerus slendro, satu gender penerus pelog nem (bem), dan satu gender penerus pelog barang, semua berbilang antara 12 s/d 14 buah, ditabuh oleh seorang pengrawit.
- 5) Bonang barung : satu rancak bonang barung slendro dengan 10 dan 12 pencon dan satu rancak bonang barung pelog, terdiri dari 14 pencon, ditabuh oleh seorang pengrawit.
- 6) Bonang penerus : satu rancak bonang penerus slendro dengan 10 atau 12 pencon dan satu rancak bonang penerus pelog, terdiri dari 14 pencon, ditabuh oleh seorang pengrawit.
- 7) Gambang: satu rancak gambang slendro, satu rancak gambang pelog nem dan satu rancak gambang pelog barang, semua berbilang antara 18 s.d. 21 buah, ditabuh oleh seorang pengrawit.
- 8) Slenthem: satu slenthem slendro dan satu slenthem pelog, masing-masing berbilang tujuh, ditabuh oleh seorang pengrawit.
- 9) Demung: satu demung slendro dan satu demung pelog, masing-masing berbilang tujuh, ditabuh oleh seorang pengrawit.
- 10) Saron barung: dua saron slendro dan dua saron pelog, masing-masing berbilang tujuh. Kadang-kadang salah satu saron slendronya dibuat dengan sembilan bilah. Saron sembilan bilah adalah saron yang biasa digunakan untuk keperluan wayangan, ditabuh masing masing oleh seorang pengrawit.
- 11) Saron penerus: satu saron penerus slendro dan satu saron penerus pelog, masing-masing berbilang tujuh, ditabuh oleh seorang pangrawit.
- 12) Kethuk-kempyang: satu set untuk slendro dengan kempyang berlaras barang dan kethuk berlaras gulu serta satu set untuk pelog. Kempyang berlaras nem tinggi dan kethuk berlaras nem rendah, ditabuh oleh seorang pengrawit.



- 
- 13) Kenong: tiga sampai enam pencon untuk slendro dan tiga sampai tujuh pencon untuk pelog, ditabuh oleh seorang pengrawit.
 - 14) Kempul: tiga sampai enam pencon untuk slendro dan tiga sampai tujuh pencon untuk pelog.
 - 15) Gong suwukan: satu sampai dua pencon untuk slendro dan satu sampai tiga pencon untuk pelog. Suwukan laras barang sering disebut dengan gong siyem.
 - 16) Gong ageng atau gong besar: satu sampai tiga gong besar yang berlaras nem sampai gulu rendah. Kebanyakan gong ageng dilaras lima.
 - 17) Siter atau celempung: ada satu siter atau celempung slendro dan satu siter atau celempung untuk pelog. Sekarang terdapat satu siter yang dapat digunakan untuk slendro dan pelog. Siter two in one tersebut disebut dengan siter wolak-walik, ditabuh oleh seorang pengrawit.
 - 18) Suling: satu suling berlubang empat untuk slendro dan satu suling berlubang lima untuk pelog, dimainkan oleh seorang pengrawit.

d. Angklung sebagai salah satu kesenian Jawa Barat

Pada zaman kejayaan kerajaan Pajajaran, angklung disamping sebagai alat upacara pertanian, juga dipergunakan sebagai alat musik bagi bala tentara kerajaan dimana untuk menambah semangat tempur dalam menghadapi musuh sebagai alat musik perang pada zaman kerajaan Pajajaran. Kemudian fungsi angklung bergeser sebagai ritual penanaman padi dalam acara mengarak padi dari sawah, di desa lain angklung dipergunakan sebagai sarana penyebaran agama dan kegiatan yang berhubungan dengan pemerintah, kini angklung disajikan sebagai bentuk seni pertunjukan. Angklung memiliki 2 macam, yaitu angklung modern yang menggunakan nada diatonis atau disebut dengan angklung Indonesia, dan aklung tradisi Sunda (pengembangan Udjo

Ngalagena) murid pak Daeng, angklung ini berlaras slendri dan pelog.



Gambar 43. Angklung Udjo
Sumber: angklungudjo.blogspot.com

Angklung Udjo meliputi jenis permainan angklung, yaitu angklung 'tradisi' dan angklung Indonesia. Yang dimaksud dengan angklung tradisi adalah permainan angklung dengan pola-pola tabuhan tradisi yang bersifat ritmis, seperti halnya tabuhan jenis-jenis angklung tradisi pada umumnya. Pola tabuhannya masih tetap berbentuk terputus-putus dengan teknik dimainkan dengan digoyang. Bedanya dengan angklung-angklung tradisi lainnya, angklung tradisi Udjo sudah lebih dikembangkan dari segi pengolahan bunyinya. Bunyi yang dihasilkan dari permainan digoyangkan sudah cenderung merupakan pengulangan melodi pendek-pendek yang dihiasi dengan bunyi panjang unik yang terlahir dari bunyi sebuah angklung yang dimainkan (digoyangkan) secara terus menerus tanpa berhenti.

e. Sampe sebagai salah satu kesenian Kalimantan Timur

Bentuk Kebudayaan Kalimantan Timur sangat sederhana dan keseniannya terjadi karena kerja sama antar individu, yang pada saat tertentu memperoleh inspirasi karena persentuhannya dengan alam sekitarnya. Perasaan dan pikiran yang diungkapkan adalah manifestasi yang menjadi milik kolektif, karena mereka pula bersama-sama mengerjakan ciptaan tersebut. Dari sinilah

terciptanya seni musik dan seni tari tradisional; dan terbentuk dalam pola-pola tertentu lalu berkembang dari masa ke masa, bergandengan erat dengan adat-istiadat, agama, dan kebiasaan-kebiasaan masyarakat dan dengan demikian menjadi suatu ciri khas seni dan budaya daerah Kalimantan Timur.



Gambar 44. Alat Musik Sampe Kalimantan Timur
Sumber: infofromwe.blogspot.com

Jenis alat musik tradisional suku dayak Kenyah adalah sampe. Sampe adalah sejenis alat musik yang dipetik (semacam gitar) mempunyai dawai/tali, kadang-kadang tiga ataupun empat dawai (tergantung dari kesenangan pemiliknya/pemainnya). Cara memainkannya adalah seperti halnya pada gitar, fungsi tangan kanan adalah untuk memetik nada, sedangkan tangan kiri menekan dawai (dawai I). Kadang-kadang tangan kiri (jari) ikut memetik pula, sambil menekan nada-nada yang dibunyikan sebagai variasi suara.

4. Wujud seni budaya bidang seni drama/teater

Seni drama atau teater merupakan jenis seni pertunjukan audio visual karena dapat dicerap melalui indra penglihatan dan pendengaran. Dalam seni drama, kehadiran penonton sama pentingnya dengan pemain di

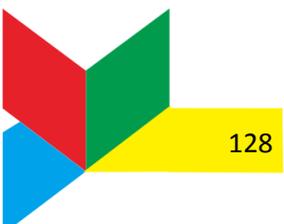


atas panggung. Interaksi yang baik antara di panggung dengan penontonnya merupakan inti peristiwa drama itu sendiri. Seni drama dapat dikatakan sebagai karya sastra yang dilakonkan di atas panggung tertutup maupun terbuka. Keberhasilan sebuah pertunjukan drama sangat bergantung pada keselarasan dan saling menunjangnya antara kegiatan dari pihak pemain dan pihak penonton. Keselarasan dan keseimbangan ini membuka peluang bagi tercapainya nilai-nilai kehidupan sehari-hari, maupun pengalaman keindahan dalam seni. Melalui peristiwa drama, pemain dan penonton dapat meningkatkan pemahaman dan penyadaran pada diri sendiri dan kehidupannya.

Kata teater atau drama berasal dari bahasa Yunani "theatrom" yang berarti gerak. Tontonan drama memang menonjolkan percakapan (dialog) dan gerak-gerik para pemain (aktif) di panggung. Percakapan dan gerak-gerik itu memperagakan cerita yang tertulis dalam naskah. Dengan demikian, penonton dapat langsung mengikuti dan menikmati cerita tanpa harus membayangkan.

Teater sebagai tontonan sudah ada sejak zaman dahulu. Bukti tertulis pengungkapan bahwa teater sudah ada sejak abad kelima SM. Hal ini didasarkan temuan naskah teater kuno di Yunani. Penulisnya Aeschylus yang hidup antara tahun 525-456 SM. Isi lakonnya berupa persembahan untuk memohon kepada dewa-dewa.

Lahirnya adalah bermula dari upacara keagamaan yang dilakukan para pemuka agama, lambat laun upacara keagamaan ini berkembang, bukan hanya berupa nyanyian, puji-pujian, melainkan juga doa dan cerita yang diucapkan dengan lantang, selanjutnya upacara keagamaan lebih menonjolkan penceritaan. Sebenarnya istilah teater merujuk pada gedung pertunjukan, sedangkan istilah drama merujuk pada pertunjukannya, namun kini kecenderungan orang untuk menyebut pertunjukan drama dengan istilah teater.





Teater dalam arti luas adalah segala tontonan yang dipertunjukkan di depan orang banyak, misalnya wayang golek, lenong, akrobat, debus, sulap, reog, band dan sebagainya. Sedangkan dalam arti sempit adalah kisah hidup dan kehidupan manusia yang diceritakan di atas pentas, disaksikan oleh orang banyak, dengan media: percakapan, gerak dan laku dengan atau tanpa dekor, didasarkan pada naskah tertulis dengan diiringi musik, nyanyian dan tarian.

Teater adalah salah satu bentuk kegiatan manusia yang secara sadar menggunakan tubuhnya sebagai unsur utama untuk menyatakan dirinya yang diwujudkan dalam suatu karya (seni pertunjukan) yang ditunjang dengan unsur gerak, suara, bunyi dan rupa yang dijalin dalam cerita pergulatan tentang kehidupan manusia.

Unsur-unsur teater menurut urutannya adalah tubuh manusia sebagai unsur utama (Pemeran/ pelaku/ pemain/aktor), gerak sebagai unsur penunjang (gerak tubuh, gerak suara, gerak bunyi dan gerak rupa), suara sebagai unsur penunjang (kata, dialog, ucapan pemeran), bunyi sebagai efek Penunjang (bunyi benda, efek dan musik), rupa sebagai unsur penunjang (cahaya, dekorasi, rias dan kostum), lakon sebagai unsur penjalin (cerita, non cerita, fiksi dan narasi). Teater sebagai hasil karya (seni) merupakan satu kesatuan yang utuh antara manusia sebagai unsur utamanya dengan unsur-unsur penunjang dan penjalannya. Dan dapat dikatakan bahwa teater merupakan perpaduan segala macam pernyataan seni.

a. Bentuk Teater Indonesia

Indonesia memiliki berbagai bentuk teater yang begitu khas, diantaranya adalah teater rakyat, teater kraton, teater urban, dan teater kontemporer. Pertama, teater rakyat yaitu teater yang didukung oleh masyarakat kalangan pedesaan, bentuk teater ini punya karakter bebas tidak terikat oleh kaidah kaidah pertunjukan





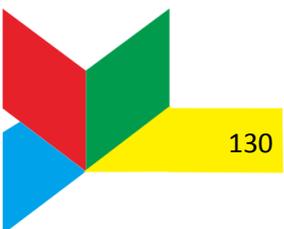
yang kaku, sifat nya spontan, improvisasi. Contoh : lenong, ludruk, ketoprak dll.

Kedua, teater kraton yaitu Teater yang lahir dan berkembang dilingkungan keraton dan kaum bangsawan. Pertunjukan dilaksanakan hanya untuk lingkungan terbatas dengan tingkat artistik sangat tinggi, cerita berkisar pada kehidupan kaum bangsawan yang dekat dengan dewa-dewa. Contoh: teater Wayang.

Ketiga, teater urban atau kota-kota. Teater ini Masih membawa idiom bentuk rakyat dan keraton. Teater jenis ini lahir dari kebutuhan yang timbul dengan tumbuhnya kelompok-kelompok baru dalam masyarakat dan sebagai produk dari kebutuhan baru, sebagai fenomena modern dalam seni pertunjukan di Indonesia.

Keempat, teater kontemporer, yaitu teater yang menampilkan peranan manusia bukan sebagai tipe melainkan sebagai individu. Dalam dirinya terkandung potensi yang besar untuk tumbuh dengan kreativitas yang tanpa batas. Pendukung teater ini masih sedikit yaitu orang-orang yang menggeluti teater secara serius mengabdikan hidupnya pada teater dengan melakukan pencarian, eksperimen berbagai bentuk teater untuk mewujudkan teater Indonesia masa kini.

Sebagian besar daerah di Indonesia mempunyai kegiatan berteleter yang tumbuh dan berkembang secara turun temurun. Kegiatan ini masih bertahan sesuai dengan kebutuhan masyarakat yang erat hubungannya dengan budaya agraris (bertani) yang tidak lepas dari unsur-unsur ritual kesuburan, siklus kehidupan maupun hiburan. Misalnya: untuk memulai menanam padi harus diadakan upacara khusus untuk meminta bantuan leluhur agar padi yang ditanam subur, berkah dan terjaga dari berbagai gangguan. Juga ketika panen, sebagai ucapan terima kasih maka dilaksanakan upacara panen. Juga peringatan tingkat-tingkat hidup seseorang (kelahiran, khitanan, naik pangkat/ status dan kematian dll) selalu ditandai



dengan peristiwa-peristiwa teater dengan penampilan berupa tarian, nyanyian maupun cerita, dengan acara, tata cara yang unik dan menarik.

b. Seni Peran

Kekuatan utama yang menjadi daya tarik sebuah pertunjukan teater adalah akting atau tingkah laku para pemain dalam memerankan tokoh yang sesuai dengan tuntutan karakter dalam naskah. Kekuatan inilah yang akan menjadi magnet, bagus, menarik, indah, punya kekuatan atau tidak berkarakter, tidak menarik bahkan membosankan akan menentukan penonton bertahan tidaknya ditempat duduknya. Virtuositas adalah kekuatan atau daya tarik seniman yang dilahirkan dari keterampilan, kecerdasan serta pendalaman sepenuh hati dan jiwa pada karya yang ditampilkan, sehingga menimbulkan rasa empati dan simpati bagi yang melihatnya.



Gambar 45. Proses memainkan peran
Sumber: www.pentas.com

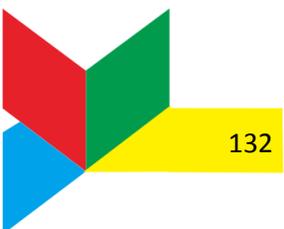
Untuk tampil bagus dan menarik dipanggung teater, seorang aktor harus menguasai berbagai teknik dan keterampilan seni peran. Seperti dikatakan oleh Stanislavsky, seorang aktor harus menguasai olah tubuh, vokal, dan harus mempunyai daya konsentrasi, imajinasi, fantasi, observasi serta mempunyai kecerdasan, wawasan, pengetahuan yang luas tentang berbagai hal dalam kehidupannya.



Sehingga ketika seorang aktor membawakan peran tokoh dalam sebuah pementasan akan tampil dengan kedalaman karakter yang indah, menarik dan penuh penghayatan yang sesuai dengan tuntutan naskah pertunjukan.

Pemahaman mengenai karakter ini adalah penggambaran sosok tokoh peran dalam tiga dimensi yaitu keadaan fisik, psikis dan sosial. Keadaan fisik meliputi; umur, jenis kelamin, ciri-ciri tubuh, cacat jasmaniah, ciri khas yang menonjol, suku bangsa, raut muka, kesukaan, tinggi/pendek, kurus gemuk, suka senyum atau cemberut dan sebagainya. Keadaan psikis meliputi; watak, kegemaran, mentalitas, standar moral, temperamen, ambisi, kompleks psikologis yang dialami, keadaan emosi dan sebagainya. Keadaan sosiologis meliputi; jabatan, pekerjaan, kelas sosial, ras, agama, ideologi dan sebagainya, keadaan sosiologis seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku seseorang, profesi tertentu akan menuntut tingkah laku tertentu pula. Pencapaian seorang aktor dalam mewujudkan sosok peran sesuai karakter ini juga ditentukan oleh pengalaman dan kepekaannya dalam menghayati kehidupan serta pengalaman tampil dalam berbagai pementasan.

WS. Rendra menyebutkan bahwa dalam pementasan ada empat sumber gaya yaitu aktor atau bintang, sutradara, lingkungan dan penulis. Aktor atau bintang menjadi sumber gaya artinya kesuksesan pementasan ditentukan oleh pemain-pemain kuat yang mengandalkan kepopuleran, kemasyuran, ketampanan atau kecantikan atau daya tarik sensualnya. Pemain bintang akan menjadi pujaan penonton dan akan menyebabkan pementasan berhasil. Jika yang dijadikan sumber gaya adalah aktor dan bukan bintang maka kecakapan berperan diandalkan untuk memikat penonton. aktor harus menghayati setiap situasi yang diperankan dan mampu secara sempurna menyelami jiwa tokoh yang dibawakan serta menghidupkan jiwa tokoh sebagai jiwa sendiri.





c. Akting

1) Pelajaran pertama : Konsentrasi

Pemusatan pikiran merupakan latihan yang penting dalam akting, konsentrasi bertujuan agar aktor dapat mengubah diri menjadi orang lain, yaitu peran yang dibawakan, juga berarti aktor mengalami dunia yang lain dengan memusatkan segenap cita, rasa dan karsanya pada dunia lain itu. Jadi tidak boleh perhatiannya goyah pada dirinya sendiri dan pada penonton. Meskipun lakon berjalan, konsentrasi aktor tidak boleh mengendor, juga jika saat itu tidak kebagian dialog atau gerakan .kesiapan batin untuk mengikuti jalannya cerita sampai berakhir, memerlukan konsentrasi. Latihan konsentrasi dapat dilakukan melalui fisik (seperti yoga), latihan intelek atau kebudayaan (misalnya menghayati musik, puisi, seni lukis) dan latihan sukma (melatihkan kepekaan sukma menanggapi segala macam situasi).

2) Pelajaran kedua : Ingatan Emosi

The transfer of emotion merupakan cara efektif untuk menghayati suasana emosi peran secara hidup wajar dan nyata. Jika pelaku harus bersedih, dengan suatu kadar kesedihan tertentu dan menghadirkan emosi yang serupa, maka kadar kesedihan itu takatannya tidak akan berlebihan, sehingga tidak terjadi *over acting*. Banyak peristiwa yang menggoncangkan emosi secara keras dan hanya aktor yang pernah mengalami goncangan serupa dapat menampilkan emosi serupa kepada penonton dengan takaran yang tidak berlebihan.

3) Pelajaran ketiga : Laku Dramatik

Tugas utama aktor menghidupkan atau memperagakan karakter tokoh yang diperankannya, dan menghidupkan aspek dramatisasi melalui ekspresi atau mimik wajah melalui dialog, dan pemanfaatan *setting* pendukung (misal membanting). Aktor harus selalu mengingat apa tema pokok dari lakon itu dan dari





perannya, untuk menuju garis dan titik sasaran yang tepat dengan begitu ia dapat melatih berlaku dramatik Artinya bertingkah laku dan berbicara bukan sebagai dirinya sendiri, tetapi sebagai pemeran, untuk itu memang diperlukan penghayatan terhadap tokoh itu secara mendalam sehingga dapat diadakan adaptasi.

4) Pelajaran keempat : Pembangunan watak

Setelah menyadari peran dan titik sasaran untuk peranannya aktor harus membangun wataknya sehingga sesuai dengan tuntutan lakon. Pembangunan watak itu didahului dengan menelaah struktur fisik, kemudian mengidentifikasi dan menghidupkan watak itu seperti halnya wataknya sendiri. Dalam proses terakhir itu diri aktor telah luluh dalam watak peran yang dibawakannya, atau sebaliknya watak peran itu telah merasuk kedalam diri sang aktor.

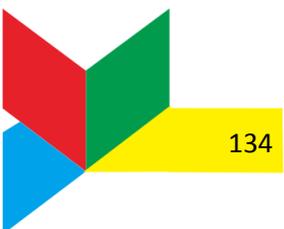
5) Pelajaran Kelima : Observasi

Jika ingatan emosi, laku dramatik dan pembangunan watak sulit dilakukan secara personal, maka perlu diadakan observasi untuk tokoh yang sama dengan peran yang dibawakan. Untuk memerankan tokoh pengemis dengan baik , perlu mengadakan observasi terhadap pengemis dengan ciri fisik, psikis dan sosial yang sesuai.

6) Pelajaran Keenam : Irama

Semua kesenian membutuhkan irama, akting seorang aktor juga harus diatur iramanya, agar titik sasaran dapat dicapai, agar alur dramatik dapat mencapai puncak dan penyelesaian. Irama juga memberikan variasi adegan, sehingga tidak membosankan. Irama permainan ditentukan oleh konflik yang terjadi dalam setiap adegan.

Suara dan cakapan adalah dua hal pokok yang harus digarap dengan nada yang sesuai, karena keduanya sangat menentukan suksesnya pementasan. Siswa perlu dilatih mengucapkan vocal a, I, u, e, o dengan mulut terbuka penuh. Mungkin dalam





percakapan sehari-hari ini tidak perlu; akan tetapi di pentas, hal-hal yang sehari-hari perlu diproyeksikan karena suara diharapkan dapat sampai pada penonton di deretan tempat duduk paling belakang.

Ada kalanya seorang pemain mampu mengucapkan kata dengan jelas atau “las-lasan”, tetapi toh dialog yang diucapkannya tidak merangsang pengertian. Jika ini terjadi, maka persoalannya pada apa yang lazim disebut *phrasing technique* atau teknik mengucapkan dialog. Kalimat atau dialog yang panjang harus dipenggal-penggal lebih dahulu, sesuai dengan satuan-satuan pikiran yang dikandungnya.

Satu hal lagi yang masih berhubungan dengan latihan vokal ialah perlunya dipahami adanya nada ucapan. Kata “gila” dapat berarti umpatan keras, pujian, kekaguman, jika diucapkan dengan nada yang berbeda-beda. Ini artinya nada ucapan tidak hanya berfungsi untuk menciptakan dinamika, tetapi juga menciptakan makna.

Pada saat pemain mengucapkan dialog, kata-kata ternyata tidak diucapkan datar, tetapi terkandung di dalamnya lagu kalimat. Lagu kalimat itu menyaranakan pertanyaan, perintah, kekaguman, kemarahan, kebencian, kegembiraan, dan sebagainya. Di samping itu, lagu kalimat juga menyaranakan dialek tertentu, misalnya dialek Jawa seperti terdengar dari lagu kalimat yang diucapkan pemeran dalam drama seri Losmen; dalam film Naga Bonar terdengar lagu kalimat yang menyaranakan dialek Batak.

d. Gaya Akting

Pemahaman dan penafsiran tentang prinsip berteater, dalam proses aktualisasinya oleh para seniman penggarap atau sutradara, terbagi dalam dua pemahaman yang berbeda yaitu: Teatrikalisme adalah praktek berteater yang bertolak dari anggapan bahwa teater adalah



Teater. Suatu dunia dengan kaidah-kaidah tersendiri yang berbeda dengan kaidah-kaidah kehidupan, teater tidak perlu sama dengan kehidupan distilasi (digayakan) dan didistorsi (dirusak), prinsip seperti ini dapat kita lihat dalam teater-teater tradisional atau kontemporer. Melahirkan gaya akting *grand style* (akting di besar-besarkan) dan Komikal yaitu gaya akting dengan mengeksplorasi kelenturan tubuh sehingga menampilkan tubuh -tubuh dengan gestikulasi yang unik dan lucu.

Realisme adalah teater yang merupakan ilusi atau cermin kehidupan nyata (Realitas). Teater Ilusionis, kehidupan ditiru setepat mungkin agar ilusi tercapai. pemahaman ini berkembang dalam teater barat (konvensional). Gaya aktingnya adalah gaya realis yaitu wajar mirip dengan gaya kehidupan sehari-hari.

Untuk melatih teknik keaktoran maka diperlukan naskah sebagai pijakan dalam mewujudkan suatu peranan. Di bawah ini terdapat beberapa cuplikan naskah dari beberapa penulis drama yang sudah terkenal, dengan berbagai gaya penulisan naskah yang dapat kalian mainkan sebagai latihan pemeranan.

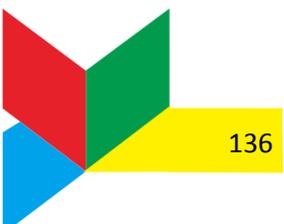
e. Unsur – unsur Pementasan

1) Naskah

Naskah adalah karangan yang berisi cerita atau lakon. Dalam naskah tersebut termuat nama-nama dan lakon tokoh dalam cerita, dialog yang diucapkan para tokoh dan keadaan panggung yang diperlukan. Bahkan kadang-kadang juga dilengkapi penjelasan tentang tata busana, tata lampu dan tata suara (musik pengiring).

2) Pemain

Pemain adalah orang yang memeragakan cerita, berapa jumlah pemain yang disesuaikan dengan tokoh yang dibutuhkan dalam cerita, setiap tokoh akan diperankan seorang pemain.





Gambar 46. Pemain dalam Teater
Sumber: pentasteater.blogspot.com

3) Sutradara

Sutradara adalah pemimpin dalam pementasan, tugas sutradara sangat banyak dan beban tanggung jawabnya cukup berat, sutradara memilih naskah, menentukan pokok-pokok penafsiran naskah, pemilihan pemain, melatih pemain dan mengkoordinasikan setiap bagian.





Gambar 47. Deddy Mizwar (Sutradara Indonesia)
Sumber: www.kompas.com

4) Tata Rias

Fungsi tata rias adalah menggambarkan tokoh yang dituntut misalnya seorang pemain memerankan tokoh kakek maka wajah dan rambutnya dibuat tampak tua.



Gambar 48. Proses Rias dalam Teater
Sumber: tari65asik.blogspot.com

5) Tata Busana

Penata rias dan penata busana harus bekerjasama saling memahami, saling menyesuaikan, penata rias dan penata busana harus mampu menafsirkan dan memantaskan rias dan pakaian yang terdapat dalam naskah cerita misal tokoh nenek melarat, maka pakaian yang dikenakan tidak menggunakan pakaian yang bagus dan mahal, karena kesalahan dalam busana dapat juga mengganggu jalannya cerita.



Gambar 49. Tata Busana Betawi
Sumber: etalaseseni.blogspot.com

6) Tata Lampu

Pengaturan cahaya di panggung dibutuhkan untuk mendukung jalan cerita yang menerangkan tempat dan waktu kejadian pada sebuah cerita, untuk menggambarkan kejadian pada malam hari atau siang hari, menggambar kejadian misal di tempat romantis.



Gambar 50. Tata Lampu dalam Teater
Sumber: etalaseseni.blogspot.com



7) Tata Suara

Musik dalam pertunjukan drama adalah untuk mendukung suasana, misalnya penggambaran kesedihan, ketakutan, kemarahan dan lain-lain. Misalnya penggambaran cerita kesedihan seorang anak, kalau diiringi musik yang sesuai, tentu kesedihan ini akan lebih terasa, jika diiringi musik berirama lembut, alat musik yang digunakan hanya seruling yang mendayu-dayu, dan ketika adegan kemarahan diiringi musik berirama cepat dan keras.



Gambar 51. Musik Pengiring Teater
Sumber: etalaseseni.blogspot.com

8) Penonton

Penonton termasuk unsur penting dalam pementasan. Bagaimanapun sempurnanya persiapan, kalau tak ada penonton rasanya tak akan dimainkan. Jadi, segala unsur yang telah disebutkan sebelumnya pada akhirnya untuk penonton.



Gambar 52. Penonton di Pinggir Panggung Teater
Sumber: www.pertunjukkanjogja.com

f. Unsur – unsur Lakon Teater

1) Tema cerita

Agar cerita menarik perlu dipilih topik, contoh tema masalah Keluarga topiknya misal Pilih Kasih

2) Amanat

Sebuah sajian drama yang menarik dan bermutu adalah memiliki pesan moral yang ingin disampaikan kepada penonton.

3) Plot

Lakon drama yang baik selalu mengandung konflik, plot adalah jalan cerita drama. Plot drama berkembang secara bertahap, mulai dari konflik yang sederhana hingga menjadi konflik yang kompleks sampai pada penyelesaian konflik. Penyelesaian konflik ada yang happy ending, atau berakhir sedih atau penonton disuguhkan cerita dengan menafsirkan sendiri akhir cerita. Ada enam tahapan plot :

a) Eksposisi

Tahap ini disebut tahap pergerakan tokoh

b) Konflik

Dalam tahap ini mulai ada kejadian

c) Komplikasi



Kejadian mulai menimbulkan konflik persoalan yang kait-mengkait tetapi masih menimbulkan tanda tanya.

d) Krisis

Dalam tahap ini berbagai konflik sampai pada puncaknya

e) Resolusi, dalam Tahap ini dilakukan penyelesaian konflik

f) Keputusan adalah akhir cerita

4) Karakter

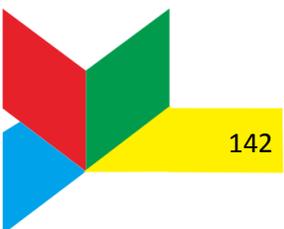
Karakter atau perwatakan adalah keseluruhan ciri-ciri jiwa seorang tokoh dalam drama. Ada tokoh berwatak sabar, ramah dan suka menolong, sebaliknya bisa saja tokoh berwatak jahat ataupun bisa juga tokoh berdialek suku tertentu.

5) Dialog

Jalan cerita lakon diwujudkan melalui dialog dan gerak yang dilakukan para pemain. Dialog-dialog yang dilakukan harus mendukung karakter tokoh yang diperankan dan dapat menghidupkan plot lakon.

6) *Setting*

Setting adalah tempat, waktu, dan suasana terjadinya suatu adegan. Karena semua adegan dilaksanakan di panggung maka panggung harus bisa menggambarkan setting apa yang dikehendaki. Panggung harus bisa menggambarkan tempat adegan itu terjadi: di ruang tamu, di rumah sakit, di tepi sungai, di kantin, atau di mana? Penataan panggung harus mengesankan waktu: zaman dahulu, zaman sekarang, tengah hari, senja, dini hari, atau kapan? Demikian pula unsur panggung harus diupayakan bisa menggambarkan suasana: gembira, berkabung, hiruk pikuk, sepi mencekam, atau suasana-suasana lain. Semua itu diwujudkan dengan penataan panggung dan peralatan yang ada. Panggung dan peralatan biasanya amat terbatas. Sementara itu, penggambaran setting sering berubah-ubah hampir setiap adegan. Bagaimana caranya? Penata panggung yang mengatur semua itu. Karena itu, penata panggung harus jeli dan pandai-pandai memanfaatkan dan mengatur peralatan yang





terbatas itu untuk sedapat mungkin menggambarkan tempat, waktu, dan suasana seperti yang dikehendaki lakon drama.

7) Interpretasi

Apa yang dipertontonkan ceritanya harus logis, dengan kata lain yang dipentaskan harus terasa wajar. Bahkan harus diupayakan menyerupai kehidupan yang sebenarnya.

D. Aktivitas Pembelajaran

Di bawah ini adalah serangkaian kegiatan belajar yang dapat Saudara lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Saudara dapat membaca uraian materi dengan teknik *skimming* atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi.
2. Berikutnya Saudara dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
3. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
4. Setelah semua materi Saudara pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

Lembar Kerja 4

Analisis wujud seni budaya Indonesia

Tujuan kegiatan:

Melalui diskusi kelompok dan pencatatan Saudara diharapkan mampu menguasai materi wujud seni budaya Indonesia, dalam kegiatan pembelajaran ini dengan memperhatikan kemandirian, kerjasama, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.



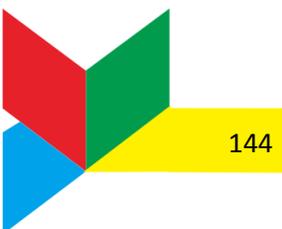
Langkah kegiatan:

- a. Bentuklah kelompok diskusi dan pelajari uraian materi secara bersama-sama
- b. Secara berkelompok pelajarilah lembar kerja analisis wujud seni budaya Indonesia
- c. Diskusikan materi yang perlu dianalisis secara terbuka, saling menghargai pendapat dengan semangat kerjasama
- d. Isilah lembar kerja analisis pembelajaran yang mendidik pada kolom hasil analisis berdasarkan diskusi kelompok dan selesaikan sesuai waktu yang disediakan.
- e. Selanjutnya, kerjakan lembar kerja berikut dalam satu kelompok kerja

Format lembar kerja tentang analisis wujud seni budaya Indonesia

| No. | Aspek yang Dianalisis | Hasil Analisis |
|-----|-----------------------|----------------|
| 1. | | |
| 2. | | |
| 3. | | |
| 4. | | |

- f. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, **Lembar Kerja...** ini Saudara kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator. Dalam kegiatan diklat tatap muka **In-On-In**, **Lembar Kerja...** Saudara kerjakan pada saat ***in service learning 1 (In-1)*** dengan dipandu oleh faslitator.





E. Latihan / Kasus / Tugas

Buatlah kelompok, selanjutnya setiap kelompok membahas salah satu pokok bahasan, diantaranya adalah seni rupa, seni tari, seni musik, dan teater. Kemudian buatlah sebuah kajian mengenai kebudayaan yang ada di Indonesia berdasarkan wujudnya.

F. Rangkuman

Secara prinsip seni budaya Indonesia terbagi menjadi empat macam, yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, dan teater. Seni rupa merupakan ranah keindahan yang dinikmati secara visual yang terbagi menjadi 3 jenis, yaitu seni murni, desain, dan terapan. Seni murni adalah seni yang ditujukan hanya untuk estetika saja, tidak ada maksud dan tujuan yang lain, seperti lukisan, patung, dan grafis. Sedangkan seni terapan adalah karya yang dimaksudkan memiliki nilai fungsi untuk mempermudah kehidupan manusia, seperti kriya kayu, logam, keramik, tekstil, dan kulit. Seni desain pada dasarnya merupakan sebuah pendekatan yang menggunakan nilai estetis dan fungsional, hal ini ditujukan untuk memecahkan kebutuhan fisik, seperti desain produk, grafis, interior, dan arsitektur. Seni rupa etnis Indonesia yang sekarang ini tetap eksis dan berkembang adalah diantaranya batik, wayang, dan keris.

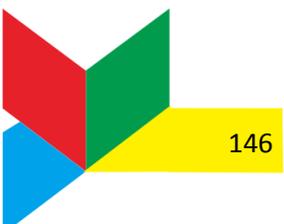
Seni musik merupakan salah satu cabang seni yang dinikmati dengan indra pendengaran. Seni musik merupakan hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik yang menggunakan pikiran dan perasaan penciptanya, melalui unsur-unsur musik, yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk atau struktur lagu dan ekspresi. Secara garis besar, musik dibagi menjadi dua, yaitu pentatonis dan diatonis. Musik pentatonis adalah musik non-barat dimana untuk membunyikannya dengan cara memukul alat musik tersebut, di Indonesia alat musik tersebut adalah seperti gamelan, karawitan Jawa, Karawitan Bali, Gondang Batak, dan lain sebagainya. Sedangkan musik diatonis adalah tangga nada yang mempunyai jarak nada 1 dan $\frac{1}{2}$, serta dihasilkan dari piano atau gitar dalam instrumen tunggal. Musik tradisi





Indonesia yang sampai sekarang masih berkembang di tengah masyarakat diantaranya adalah Musik Betawi, Musik Bali, Gamelan Jawa, Angklung sebagai salah satu kesenian Jawa Barat, dan Sampe dari Kalimantan Timur. Seni tari merupakan seni yang dapat dicerap melalui indra penglihatan, di mana keindahannya dapat dinikmati dari gerakan-gerakan tubuh, terutama gerakan kaki dan tangan, dengan ritme-ritme teratur, yang diiringi irama musik yang dicerap melalui indra pendengaran. Unsur-unsur yang terkandung dalam tari pada dasarnya meliputi gerak, ruang, tenaga, ekspresi, dan iringan. Secara prinsip seni tari terbagi menjadi empat jenis, yaitu tari tradisional, tari rakyat, tari klasik, dan tari kreasi baru. Seni tari di Indonesia kebanyakan dijadikan sebagai bagian dari sebuah upacara adat atau yang lainnya, contoh tari Tayub, tari Gandrung, tari Bedhaya, tari Srimpi, tari Barong dan Cak, dan lain sebagainya.

Teater merupakan jenis seni pertunjukan audio visual karena dapat diserap menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Teater adalah salah satu bentuk kegiatan manusia yang secara sadar menggunakan tubuhnya sebagai unsur utama untuk menyatakan dirinya yang diwujudkan dalam suatu karya (seni pertunjukan) yang ditunjang dengan unsur gerak, suara, bunyi dan rupa yang dijalin dalam cerita pergulatan tentang kehidupan manusia. Teater dalam arti luas adalah segala tontonan yang dipertunjukan didepan orang banyak, misalnya wayang golek, lenong, akrobat, debus, sulap, reog, band dan sebagainya. Sedangkan dalam arti sempit adalah kisah hidup dan kehidupan manusia yang diceritakan diatas pentas, disaksikan oleh orang banyak, dengan media: percakapan, gerak dan laku dengan atau tanpa dekor, didasarkan pada naskah tertulis denga diiringi musik, nyanyian dan tarian. Secara umum di Indonesia bentuk teater terbagi menjadi empat macam, yaitu teater rakyat, teater kraton, teater urban, dan teater kontemporer.





G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Modul ini merupakan salah satu sarana ataupun media belajar yang paling sederhana dan dapat dijadikan sebagai acuan belajar tentang wujud seni budaya Indonesia. Kesederhanaan modul ini diharapkan dapat merangsang dan merefleksikan spirit untuk lebih banyak lagi melakukan latihan-latihan wujud seni budaya Indonesia. Dalam latihan yang dilakukan dengan berbagai media yang paling sederhana sampai dengan media yang proporsional.

Wujud seni budaya Indonesia dapat dipahami jika kita banyak melihat, dan memiliki perbendaharaan visual artefak seni. Selanjutnya perlu banyak membaca referensi sejarah seni, teori seni maupun apresiasi seni. Modul ini hanya berisi pengetahuan tentang wujud seni budaya Indonesia. Dengan demikian diharapkan setelah melakukan latihan-latihan dan mengerjakan lembar kerja berdasarkan modul ini, selanjutnya dapat melakukan latihan-latihan berikutnya dengan cara-cara yang lebih variatif.

Agar hasil pelatihan ini dapat memberikan dampak yang bermakna terhadap peningkatan mutu pendidikan, perlu diadakan usaha-usaha nyata pasca pelatihan yang dituangkan dalam Program Tindak Lanjut (PTL). Dengan kata lain, PTL merupakan bentuk komitmen dari para *stakeholder* untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang tertuang dalam PTL tersebut.

Setelah mempelajari modul ini, Saudara diharapkan dapat melaksanakan program Tindak Lanjut di sekolah masing-masing. Program Tindak Lanjut, merupakan bentuk program yang bersifat rinci, sistematis, sederhana dan operasional, ditulis dalam bentuk metrik yang terdiri dari komponen tujuan, jenis-jenis kegiatan, sumber daya yang mendukung kegiatan, indikator keberhasilan sebagai alat kontrol atau evaluasi serta jadwal kegiatan.

Peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan oleh semua pihak secara berkesinambungan. Peran kepala sekolah, guru, dan pengawas sangat penting karena mereka yang akan berperan secara langsung dalam upaya





peningkatan mutu pendidikan di wilayah yang menjadi tanggungjawab mereka.

Pada kesempatan ini Saudara dari masing-masing sekolah, baik guru maupun kepala sekolah diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam pembuatan PTL. Perlu diingat bahwa hasil implementasi PTL yang berupa tagihan-tagihan akan dipublikasikan dalam acara lokakarya di tingkat kabupaten/kota masing-masing.

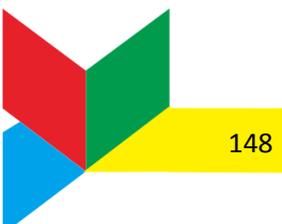
Materi diklat ini dimaksudkan untuk menyiapkan kompetensi pedagogi dan profesional guru di kabupaten/kota/sekolah. Peserta diklat adalah para guru alih fungsi, yang memiliki kemampuan berkomunikasi aktif dan interaktif, terampil mengoperasikan komputer dan mengembangkan bahan presentasi secara mandiri, serta mampu dan mau mendesiminasikan pengetahuan dan keterampilannya.

Pada saat merencanakan suatu kegiatan, sangat penting mempunyai gambaran yang jelas tentang hasil dan dampak yang diharapkan dari kegiatan tersebut. Pada masa yang lalu sering ada pelatihan untuk guru dan kepala sekolah, tetapi jarang tampak ada perubahan dalam KBM dan manajemen sekolah. Hal ini berarti dampak kegiatan tersebut kurang optimal.

Rencana Tindak Lanjut pelatihan adalah setiap upaya atau kegiatan yang dilakukan oleh peserta diklat setelah kegiatan pelatihan selesai. Rencana Tindak Lanjut hendaknya dibuat secara spesifik dan realistis sesuai dengan tanggung jawabnya.

Dalam menyusun Rencana Tindak Lanjut, pada umumnya akan mencakup hal-hal sebagai berikut.

1. "Apa", yaitu menyangkut jenis kegiatan yang akan dilakukan di tempat kerjanya.



- 
2. "Bagaimana", yaitu cara atau langkah-langkah yang harus ditempuh sehingga kegiatan yang direncanakan terlaksana dengan baik dan benar.
 3. "Siapa", yaitu menyebutkan pihak terkait (*stakeholder*) siapa saja yang harus dan perlu dilibatkan dalam melakukan kegiatan tindak lanjut; masyarakat, staf yang lain atau pimpinan lembaga.
 4. "Kapan", yaitu menjelaskan dan menguraikan tentang batasan waktu kapan akan dimulai dan kapan akan berakhir.
 5. "Di mana", yaitu menyebutkan di mana kegiatan tersebut akan dilakukan. Apakah akan dilakukan di lapangan dengan widyaiswara dan perangkat lembaga lainnya ataukah akan dilakukan di tempat kerjanya atau di unit kerjanya sendiri, di unit yang lain atau akan diterapkan di luar lembaga lain yang terlibat di dalamnya.

Berdasarkan Rencana Tindak Lanjut yang telah disusun sebagaimana telah diuraikan di atas, maka akan dengan mudah pihak yang bertanggung jawab terhadap program pelatihan dapat mengetahui keluaran dan hasil serta dampak pelatihan.

Dengan demikian, jelas bahwa tanggung jawab dampak pelatihan tidak hanya ada di pundak fasilitator atau penyelenggara pelatihan. Hal yang paling penting adalah komitmen dan dukungan dari semua pihak, khususnya pimpinan lembaga atau instansi pengirim sehingga pengetahuan dan keterampilan yang didapat selama pelatihan dapat diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi setempat.

Supaya hasil pelatihan mempunyai dampak yang signifikan maka peluang yang kondusif untuk mempraktikkannya dalam pekerjaan sehari-hari perlu diciptakan. Karena seringkali ditemukan peserta pelatihan tidak bisa mempraktikkannya karena sistem lain yang kurang mendukung. Oleh karena itu, proses ini perlu dilakukan terus menerus agar ada perbaikan secara bertahap dan berkesinambungan.



H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

Cermati uraian materi tentang wujud seni budaya pada uraian materi kegiatan pembelajaran pada modul ini.

1. Cabang seni rupa:
 - a. Seni murni adalah seni yang diciptakan khusus untuk mengkomunikasikan nilai-nilai estetis dari karya seni itu sendiri.
 - b. Seni desain yaitu sebagai kegiatan manusia yang berupaya untuk memecahkan masalah kebutuhan fisik.
 - c. Seni kriya adalah seni yang dibuat dengan tujuan yang didasarkan pada fungsinya untuk memenuhi kebutuhan manusia.
2. Elemen seni rupa adalah titik, garis, bidang, warna, tekstur, dan ruang. Sedangkan prinsip penyusunannya adalah proporsi, keseimbangan, irama, klimaks, harmoni, dan kesatuan.
3. Pamor adalah motif hiasan abstrak yang terbentuk ketika badan keris ditempa dengan panas yang tinggi sehingga membentuk motif-motif pamor yang tak terduga sebelumnya.
4. Gerak, ruang, tenaga, ekspresi, dan iringan tari.
5. Pengertian tari berdasarkan jenisnya:
 - a. Tari tradisional: tari yang telah baku oleh aturan-aturan tertentu.
 - b. Tari primitif: tari yang berkembang di daerah yang menganut kepercayaan animisme dan dinamisme.
 - c. Tari rakyat: tarian yang hingga kini berkembang di daerah yang bersangkutan.
 - d. Tari Klasik: tari yang berkembang di kerajaan-kerajaan yang ada di Indonesia.
 - e. Tari Nontradisional: tari yang tidak berpijak pada aturan yang sudah ada seperti tari tradisional.
6. Tari Manduda, Tari Kain, Tari Andungandung, Tari Angguk, Tari Tari Mainang Pulau sampai, Tari Baluse, Tari Tononiha, Tari Terang Bulan, Tari Pisu Suri, Tari Baina, Tari Tari Barampek, Tari Basiram Tari Bulang



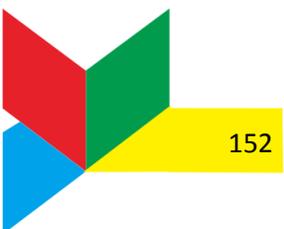
Jagar, Tari Buyut Managan Sihala, Tari Cikecur, Tari Kapri, Tari Karambik dll

7. Seni musik merupakan salah satu cabang seni yang dinikmati dengan indra pendengaran. Seni musik merupakan hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi mudik yang menggunakan pikiran dan perasaan penciptanya, melalui unsur-unsur musik, yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk atau struktur lagu dan ekspresi.
8. Musik pentatonis adalah musik non-barat dimana untuk membunyikannya dengan cara memukul alat musik tersebut, di Indonesia alat musik tersebut adalah seperti gamelan, karawitan Jawa, Karawitan Bali, Gondang Batak, dan lain sebagainya.
9. Musik diatonis adalah tangga nada yang mempunyai jarak nada 1 dan $\frac{1}{2}$, serta dihasilkan dari piano atau gitar dalam instrumen tunggal.
10. Gamelan ageng:
 - a. Rebab : terdapat satu atau dua buah rebab. Biasanya rebab ponthang untuk slendro dan rebab byur untuk pelog, dimainkan oleh seorang pengrawit.
 - b. Kendhang : terdiri dari satu kendhang ageng, satu kendhang ketipung, satu kendhang penunthung, satu kendhang ciblon dan satu kendhang wayangan, ditabuh satu atau dua pengrawit.
 - c. Gender : satu gender slendro, satu gender pelog nem (atau bem) dan satu gender pelog barang. Semuanya berbilang 12 s/d 14 buah, ditabuh oleh seorang pengrawit.
 - d. Gender penerus : satu rancak gender penerus slendro, satu gender penerus pelog nem (bem), dan satu gender penerus pelog barang, semua berbilang antara 12 s/d 14 buah, ditabuh oleh seorang pengrawit.
 - e. Bonang barung : satu rancak bonang barung slendro dengan 10 dan 12 pencon dan satu rancak bonang barung pelog, terdiri dari 14 pencon, ditabuh oleh seorang pengrawit.





- f. Bonang penerus : satu rancak bonang penerus slendro dengan 10 atau 12 pencon dan satu rancak bonang penerus pelog, terdiri dari 14 pencon, ditabuh oleh seorang pengrawit.
- g. Gambang: satu rancak gambang slendro, satu rancak gambang pelog nem dan satu rancak gambang pelog barang, semua berbilang antara 18 s.d. 21 buah, ditabuh oleh seorang pengrawit.
- h. Slenthem: satu slenthem slendro dan satu slenthem pelog, masing-masing berbilang tujuh, ditabuh oleh seorang pengrawit.
- i. Demung: satu demung slendro dan satu demung pelog, masing-masing berbilang tujuh, ditabuh oleh seorang pengrawit.
- j. Saron barung: dua saron slendro dan dua saron pelog, masing-masing berbilang tujuh. Kadang-kadang salah satu saron slendronya dibuat dengan sembilan bilah. Saron sembilan bilah adalah saron yang biasa digunakan untuk keperluan wayangan, ditabuh masing-masing oleh seorang pengrawit.
- k. Saron penerus: satu saron penerus slendro dan satu saron penerus pelog, masing-masing berbilang tujuh, ditabuh oleh seorang pangrawit.
- l. Kethuk-kempyang: satu set untuk slendro dengan kempyang berlaras barang dan kethuk berlaras gulu serta satu set untuk pelog. Kempyang berlaras nem tinggi dan kethuk berlaras nem rendah, ditabuh oleh seorang pengrawit.
- m. Kenong: tiga sampai enam pencon untuk slendro dan tiga sampai tujuh pencon untuk pelog, ditabuh oleh seorang pengrawit.
- n. Kempul: tiga sampai enam pencon untuk slendro dan tiga sampai tujuh pencon untuk pelog.
- o. Gong suwukan: satu sampai dua pencon untuk slendro dan satu sampai tiga pencon untuk pelog. Suwukan laras barang sering disebut dengan gong siyem.
- p. Gong ageng atau gong besar: satu sampai tiga gong besar yang berlaras nem sampai gulu rendah. Kebanyakan gong ageng dilaras lima.



- 
- q. Siter atau celempong: ada satu siter atau celempong slendro dan satu siter atau celempong untuk pelog. Sekarang terdapat satu siter yang dapat digunakan untuk slendro dan pelog. Siter two in one tersebut disebut dengan siter wolak-walik, ditabuh oleh seorang pengrawit.
 - r. Suling: satu suling berlubang empat untuk slendro dan satu suling berlubang lima untuk pelog, dimainkan oleh seorang pengrawit.

11. Jenis teater di Indonesia:

- a. Teater rakyat: teater yang didukung oleh masyarakat kalangan pedesaan, bentuk teater ini punya karakter bebas tidak terikat oleh kaidah kaidah pertunjukan yang kaku, sifat nya spontan, improvisasi.
- b. Teater kraton: Teater yang lahir dan berkembang dilingkungan keraton dan kaum bangsawan.
- c. Teater urban: Teater yang lahir dari kebutuhan yang timbul dengan tumbuhnya kelompok-kelompok baru dalam masyarakat dan sebagai produk dari kebutuhan baru, sebagai fenomena modern dalam seni pertunjukan di Indonesia.
- d. Teater kontemporer: teater yang menampilkan peranan manusia bukan sebagai tipe melainkan sebagai individu.

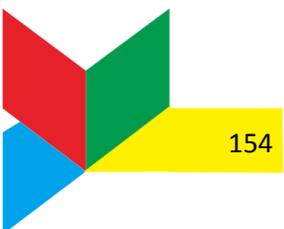
12. Langkah pelajaran akting

- a. Konsentrasi: proses latihan yang bertujuan agar aktor dapat mengubah diri menjadi orang lain.
- b. Ingatan emosi: merupakan latihan untuk menghayati suasana emosi peran secara hidup wajar dan nyata.
- c. Laku dramatik: latihan yang bertujuan untuk memperagakan karakter tokoh yang diperankannya, dan menghidupkan aspek dramatisasi melalui ekspresi atau mimik wajah melalui dialog.
- d. Pembangunan watak: pembelajaran yang dilakukan untuk aktor luh dalam watak peran yang dibawakannya.



- e. Observasi: pembelajaran yang dilakukan untuk mengetahui ciri fisik, psikis dan sosial yang sesuai.
- f. Irama: latihan yang ditujukan untuk mendapatkan alur dramatik dapat mencapai puncak dan penyelesaian.

13. Teatrikalisme adalah praktek berteater yang bertolak dari anggapan bahwa teater adalah Teater. Realisme adalah eater harus merupakan ilusi atau cermin kehidupan nyata (Realitas).





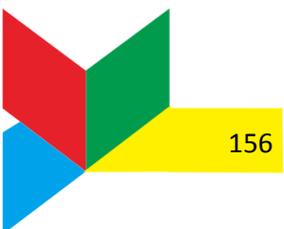
PENUTUP

Sebagai penutup dalam modul ini, berharap agar dapat memberikan pengetahuan mendasar mengenai wawasan seni budaya nusantara. Selain itu, diharapkan pula agar modul ini dapat dijadikan referensi untuk belajar mengenai kebudayaan, seni, dan wujud seni budaya Indonesia. Setelah mempelajari modul ini diharapkan siswa dapat menjelaskan konsep mengenai kebudayaan, seni, dan berbagai seni budaya yang ada di Indonesia

Seni budaya di Indonesia sangat beragam dan berjumlah sangat banyak hingga pada hakikatnya harus terus dijaga jangan sampai diklaim oleh negara lain maupun terlupakan oleh diri sendiri. Maka dari itu, diperlukan sebuah usaha untuk menumbuhkan pemahaman mengenai seni budaya nusantara. Dalam upayanya seni budaya Indonesia tidak dapat serta merta dipahami secara kognitif semata, namun didalamnya diperlukan sebuah penghayatan yang mendalam. Hal ini dikarenakan Indonesia sebagai wilayah timur yang kental akan berbagai kepercayaan. Dengan demikian, dalam penciptaan seni budaya dalam suatu daerah dibuat dengan berbagai pemaknaan yang sangat mendalam dan filosofis. Orang-orang Indonesia mampu menciptakan sebuah maha karya yang luar biasa hebat dengan berbagai simbolik dengan makna yang terkandung di dalamnya. Berdasarkan hal tersebut menuntut adanya usaha untuk memberikan pembelajaran kepada setiap warga negara untuk mempelajari seluruh kebudayaan yang ada di Indonesia.



Dalam kepenulisan modul ini pastilah masih ada kekurangan dan belum sempurna. Maka dari itu, kritik dan saran sangat diharapkan untuk menjadikan modul ini menjadi lebih baik lagi, baik dari sisi materi maupun penulisan. Dengan demikian, modul ini nantinya dapat menjadi modul yang memiliki kualitas yang lebih baik.





EVALUASI

1. Karya seni rupa yang difokuskan pada fungsinya untuk memenuhi kebutuhan manusia, disebut...
 - a. Seni murni
 - b. Seni grafis
 - c. Seni patung
 - d. Seni kriya

2. Berikut ini yang merupakan contoh dari desain produk...
 - a. Lukisan pemandangan
 - b. Desain kemasan produk
 - c. Patung budha
 - d. Meja kayu jati

3. Perbandingan ukuran keserasian dari benda atau susunan karya seni rupa disebut...
 - a. Balance
 - b. Ritme
 - c. Proportion
 - d. Harmony

4. Dari sudut pandang etimologi wayang memiliki makna apa...
 - a. Bentuk
 - b. Kulit
 - c. Pertunjukkan
 - d. Bayangan

5. Berikut ini yang merupakan ciri-ciri keris, *kecuali*...
 - a. Keris terdiri dari dua bagian yaitu bilah atau badan dan pangkal keris
 - b. Keris selalu bermata dua atau tajam kedua sisinya
 - c. Posisi bilah terhadap ganja tegak lurus
 - d. Keris selalu asimetris



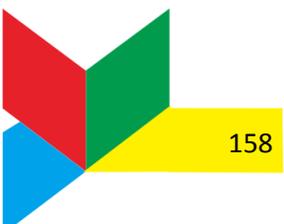
6. Tari Piring berasal dari daerah mana...
 - a. Sumatra Selatan
 - b. Sumatra Barat
 - c. Sumatra Utara
 - d. Aceh

7. Berikut ini yang merupakan unsur pokok dari tari adalah...
 - a. Ruang, tenaga, rias, iringan
 - b. Gerak, tenaga, ruang, ekspresi
 - c. Ekspresi, busana, tenaga, gerak
 - d. Iringan, ruang, rias, busana

8. Apakah yang dimaksud dengan tarian klasik...
 - a. Tarian yang berkembang di kalangan masyarakat luas
 - b. Tarian yang berkembang di tengah masyarakat perkotaan
 - c. Tarian yang banyak berkembang pada jaman dahulu
 - d. Tarian yang banyak berkembang di tengah kerajaan di Indonesia

9. Melalui apa seorang penari dapat menghayati dan menyampaikan perasaan yang dimainkannya...
 - a. Ekspresi
 - b. Gerak
 - c. Ruang
 - d. Iringan

10. Berikut ini yang merupakan tari rakyat adalah...
 - a. Tari Bedaya
 - b. Tari Srimpi
 - c. Tari Manduda
 - d. Tari Gitek Balen





11. Apakah yang dimaksud dengan seni musik...
 - a. Seni suara yang dinikmati dengan menggunakan indra pendengaran
 - b. Karya seni bunyi yang berbentuk lagu atau komposisi musik untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya
 - c. Karya seni yang dalam penikmatannya mengandalkan pendengaran dan penglihatan
 - d. Penciptaan karya seni bunyi yang dalam perwujudannya mengandalkan alat

12. Alat musik yang asal mula bunyinya berasal dari kulit atau selaput tipis disebut...
 - a. Idiophone
 - b. Membranophone
 - c. Aerophone
 - d. Chordophone

13. Kesenian yang meliputi segala cabang seni yang mengandung unsur-unsur keindahan, halus, serta rumit atau ngrawit dalam dunia seni musik adalah pengertian dari...
 - a. Pentatonis
 - b. Karawitan
 - c. Diatonis
 - d. Slendro

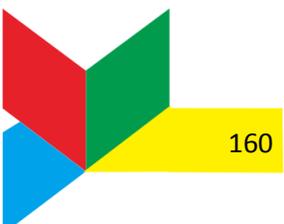
14. Alat musik apakah yang biasa digunakan untuk memimpin tinggi rendah jalannya dalam musik karawitan...
 - a. Bonang
 - b. Gender
 - c. Siter
 - d. Kendang

15. Bagaimana cara memainkan alat musik Sampe...
 - a. Dipetik
 - b. Dipukul
 - c. Ditiup
 - d. Digesek





16. Berikut ini yang merupakan unsur pokok dari sebuah teater...
- Pemain, penonton, pertunjukkan
 - Pemain, peran, panggung
 - Pertunjukkan, penonton, amanat
 - Dialog, setting, penonton
17. Pertunjukan yang berkembang dalam lingkungan kebangsawanan adalah pengertian dari...
- Teater tradisi
 - Teater urban
 - Teater kraton
 - Teater klasik
18. Apakah yang dimaksud dengan *The Transfer of Emotion*...
- Menyalurkan emosi dari dalam diri
 - Menghayati setiap emosi yang menjadi karakter
 - Menyampaikan emosi kepada penonton
 - Tidak membuat emosi dengan berlebihan
19. Apa yang dapat dilakukan untuk membuat seorang pemain menjadi tokoh yang berbeda dari sisi penampilan wajahnya...
- Tata Busana
 - Tata Rias
 - Tata Ruang
 - Tata Kelola
20. Apakah yang dimaksud dengan Interpretasi dalam teater...
- Pemeranan yang logis dan wajar dan menyerupai kehidupan yang sebenarnya.
 - Tempat yang digunakan untuk mementaskan pertunjukan teater
 - Penghayatan seorang pemain dalam karakter yang dimainkannya
 - Informasi yang hendak disampaikan kepada penonton

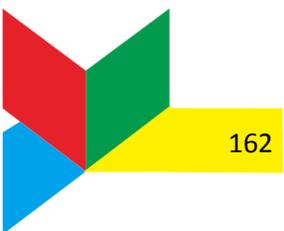




GLOSARIUM

Plot : Tahapan jalannya cerita drama.

Titi laras: Tangga nada dalam bahasa Jawa



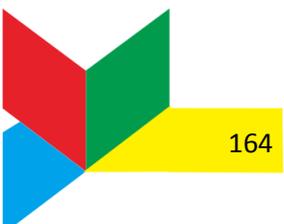


DAFTAR PUSTAKA

- Abin Syamsuddin Makmun. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya Remaja
- Catri Sumaryati, Dra. MM. 2013. *Dasar Dasar Desain II*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta. 2014
- Indrawati Dra. M.TEFL, 2006, *Komunikasi Presentasi Efektif dalam Pengajaran*, Lembaga Administrasi Negara, Jakarta.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. “*Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*”. Mata Pelajaran Seni Budaya. Jakarta. 2014
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Nomor 103. Tahun 2014. Tentang “*Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*”. Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Nomor 103. Tahun 2014. Tentang “*Penilaian Hasil Belajar pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*”. Jakarta.
- Wina Senjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Bahari, Nooryan. 2014. *Kritik Seni: Wacana, Apresiasi, dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Balitbang Kerajinan dan Batik. 1991. *Pengetahuan Teknologi Batik*. Yogyakarta.
- Depdikbud. 1982. *Dasar-dasar Desain*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan.
- Dewantara, Ki Hadjar. 1967. *Kebudayaan II A*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Gie The Liang. 1976. *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Jacob Sumarjo. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung : IBT Bandung.
- Koentjaraningrat. 1990. *Kebudayaan Mentalitet dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Kriya Indonesia. 2007. Dekranas.



- Muhadjir. 1986. *Peta Seni Budaya Betawi*. Jakarta: Dinas Kebudayaan DKI Jakarta.
- Munandar, Utami. 1996. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah. Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang Tua*. Jakarta. Gramedia Widiasarana Indonesia Jakarta.
- Sanyoto, Sadjiman, Ebd. 2005. *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*. Yogyakarta : CV. Arti Bumi Intan.
- Soedarsono. 1977. *Tari-tarian Indonesia I*. Jakarta: Dirjen Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tilaar, H.M. 1999. *Pendidikan, Kebudayaan, dan Masyarakat Madani Indonesia*. Bandung: Ramaja Rosdakarya.
- Tylor, Edward B. 1958. *Primitif Culture*. New York: Harper Torchbooks.





**DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2018**