KARAKTERISTIK TARI ETNIK DALAM PERKEMBANGAN BUDAYA DI INDONESIA

Robby Hidajat
Staf pengajar Program Studi Pendidikan Seni Tari dan Musik
Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Sastra Universita Negeri Malang
Email: robby.hidajat.fs@um.ac.id

Abstrac*t: This article is an overview of ethnic dance in Indonesia, in relation to cultural development. In its form, culture has 3 aspects, namely: (a) idiofac, (b) sociofac, and (c) tehnofac. It is a unity that has a combination in describing aspects of the cultural environment. In its development, ethnic dance in Indonesia is no longer masked by traditional traditional institutions. So that the function of ethnic dance is no longer attached to the life of the community. Theoretically and methodically, the understanding of dance is studied through aspects of the social dimension. Both the function, form, and various characteristic aspects possessed by each ethnic dance. This can be concluded as an expression of creativity that has a financial impact.*

Keywords*: ethnic dance, cultural development, conservation*

Ringkasan: artikel ini merupakan gambaran umum tentang tari etnik di Indonsia, kaitanya dengan perkembangan budaya.pada wujudnya, budaya memiliki 3 aspek, yaitu: (a) *idiofac*, (b) *sociofac*, dan (c) *tehnofac*. Hal itu merupakan suatu kesastuan yang memiliki paduan dalam menggambarkan aspek lingkungan budaya. Pada perkembanannya, tari etnik di Indonesia sudah semakin tidak lagi ditopeng oleh lembaga adat tradisi. Sehingga fungsi tari etnik tidak lagi melekat pada hajat hidup masyarakat. Secara teoritik dan metodik, pemahaman tentang Seni tari dikaji melalui aspek dimensi sosial. Baik fungsi, bentuk, dan berbagai aspek ciri khas yang dimiliki oleh setiap tari etnik. Hal ini dapat disimpulkan sebagai ungkapan kreativitas yang memiliki dampak finansial.

Kata kunci: tari etnik, perkembangan budaya, konservasi

PENDAHULUAN

Seni Tari di Indonesia saat ini masih dipandang sebagai hiburan yang dipelajari oleh siswa sekolah. Berbagai alasan yang mendorong untuk memasyarakatkan seni tari agar menjadi materi bahan ajar di sekolah-sekoolah umum. Usaha tersebut padasasarnya merupakan pandangan yang memang dibenarkan, karena terkait dengan konservasi budaya, namun dalam pandangan yang lain tentunya tidak hanya sebatas upaya pelestarian. Namun terus bergerak seiring dengan dinamika budaya masyarakat pendukungnnya.

Seni tari sebagai salah hasil budaya bangsa Indonesia memiliki tiga aspek penting, yaitu , (a) *idiofac*, (b) *sociofac*, dan (c) *tehnofac*.

1. *Idiofac*.

idiofac adalah Ide yang terungkapkan dalam bentuk seni dari "akal budi." Manusia memproses segala data atau informasi yang sampai kepadanya melalui ide. Akal budi merupakan pemberian atau anugrah Tuhan, sekaligus potensi diri manusia yang tidak dimiliki makhluk lainnya. Akal merupakan kemampuan berfikir manusia sebagai kodrat alami. Fungsi akal untuk berfikir dalam menyelesaikan masalah-masalah tertentu. Budi berasal dari bahasa sanskerta "budhi" berarti akal.

Budi adalah bagian dari kata hati yang berupa panduan akal dan perasaan dan yang dapat membedakan baik buruk. Menurut Sultan Takdir Alisyahbana, Budi yang membuat manusia mengembangkan hubungan bermakna dengan alam lingkungannya, yaitu dengan jalan memberikan penilaian objektif. Oleh karena itu, seni tari dipelajari hanya oleh siswa. Cara mempelajari tidak semua orang berbodong-bondong belajar ke pusat latihan tari atau guru tari, akan tetapi seorang anak dapat 'terlibat' dalam masyarakat yang berproses berbudaya. Bahkan denan sadar, mereka dapat memahani berbagai aspek yang menurut level pengetahuan masyarakat tertentu memiliki makna yang berguna.

2. Sociofac.

Sociofac, dipahami sebagai aspek kegiatan masyarakat yang dipandang sebagai hasil interaksi, dalam hal ini dapat diperhatikan dalam aktivitas menari. Kehadiran seni tari atas kemampuan dialogis (komunikasi) sosial. Jika menurut tata nilai dan tata laku ditolak, maka seni tari tentu tidak dapat hidup dan berkembang dalam masyarakat. Ruang sosial yang disediakan masyarakat diperlukan pemahaman dan pendalaman, karena ruang itu memiliki peran yang penting. Apa sebabnya seni tari itu dapat hadir di dalam masyarakat. Sudah dapat dipastikan, bahwa seni tari itu memiliki tata nilai atau aspek kegunaan yang secara umum disepakati bersama oleh masyarakat. Tata nilai dalam seni tari dipandang sangat berarti dalam kehidupan adalah aspek "estetik". Citarasa keindahan dalam pandangan masyarakat menuntukan tingkat jangkauan rasa. Tingkatan jangkauan rasa itu menunjukan pada tingkat peradaban masyarakat pemangku seni.

3. *Teknofac*

Tehnofac merupakan tingkat keterampilan manusia yang mampu dijangkau untuk mengatasi berbagai problema kehidupan dalam bermasyarakat. Selama ini tidak menjadi perhatian banyak orang, bahwa seni tari itu menyimpan aspek 'teknik'.

Pengertian istilah 'teknik' dipahami sebagai hasil teknologi atau ketrampilan yang bersifat teknis. Kemampuan tersebut mewakili tingkat peradaban sebuah komunitas tertentu. Pada kehadiran seni tari terdapat aspek 'teknik' yang menyimpan kemampuan fungsional dari kebutuhan sosial masyarakat. Teknik yang tersimpan dalam tubuh merupakan suatu cara bertindak yang memposisikan seseorang pada tingkat 'trampil' atau peka kinetik, sepontan dapat merespon kodnsi sesuatu yang menurut masyarakat umumnya pantas dilakukan.

Orang Jawa memahami dengan istilah "rawit", "remit", atau "rumit". Kesenian yang menunjukan aspek teknologi trampil itu merupakan sebuah pencapaian yang membutuhkan rentang waktu lama. Teknologi yang tersimpan dalam kesenian adalah cara masyarakat merepresentsikan kemampuan terampil yang sudah

dicapai. Oleh karena itu, dalam seni tari dapat diperhatikan 'sejarah tubuh'.

Tubuh yang trampil sudah barang tentu mengalamai perjalanan yang panjang dalam penggunaan secara sosial. Maka dalam pandangan ini, fungsi 'pelestarian' seni tari tidak sama benar dengan usaha mempertahankan kehidupan dalam lingkungan masyarakat tertentu. Usaha itu tidak dimungkinan untuk dipaksakan untuk dibebankan pada generasi muda. Karena secara teknik tubuh mereka mungkin tidak dibutuhkan mencapai kemampuan trampil seperti nenek moyangnnya. Seni tari dalam sebuah masyarakat yang tinggal dipegunungan, tentu akan sangat banyak mempresentaskikan ketrampilan melalui 'kaki', sehingga mereka tentu akan menyimpan teknik kaki yang lebih kaya. Masyarakat agraris yang sehari-hari terlibat pada usaha pertanian, tentu akan menunjukan kemampuan tingkat tinggi dari 'ketrampilan tangan'.

METODE DAN KAJIAN TEORI

Tari India merupakan jenis seni tari yang memiliki sejarah tangan yang paling kompleks, maka tidak mengherankan kalau seni tari India meyimpan memori teknik tangan yang tidak kurang lebih 120 jenis gerak. Gerakan tangan yang dimiliki oleh masyarakat India disebut *Mudra* : adalah bentuk jari tangan dalam ritual Budha disebut. *Mudr* (*Mudrā*), yang berarti sikap jari tanggan sebagai tanda identitas Dewa atau Budha; sikap untuk meditasi, atau mengkondisikan tubuh dalam aktivitas Yoga (urbandharma.org/ udharma7/ Mudras.html). *Mudrā* sebagai tanda dalam bentuk sikap tangan juga dimuat dalam buku *Natya Shastra* (Natya Sastra) tulisan Bharata Muni pada tahun 800 sebelum masehi. Selain dari pada itu juga dapat diperhatikan pada berbagai bentuk tangan dan jari-jari pada berbagai patung Budha atau dewa-dewa Hindu (wikipedia.org/wiki/Mudra, RM. Soedarsono, 2003: 189-190, Sedyawati, 2006: 286-287). Hal ini terkait dengan fungsi spiritual. Oleh karena itu, mudra pada seni tari India memiliki keterkaitan dengan religi masyarakatnya. Oleh karena itu, seni tari India tidak berdiri sendiri sebagai tari untuk ketrampilan menari yang bersifat menghibur.

Menyimak perkembangan seni tari dalam kehidupan manusia, tampaknya untuk mengenali "seni tari" bahkan untuk mencatatnya tentu sangat diperlukan. Tetapi untuk memahami seni tari yang telah dipelajari atau yang ada dilingkungan kita tentu bukan sesuatu yang mudah. Mengingat sejak awal sejarah manusia, seni tari tetap menjadi pemikiran yang tak habis-habisnya, karena memilik hubungan yang erat dengan kebudayaan umat manusia. Hal ini karenakan adanya kualitas gerak tubuh yang tidak hanya sekedar sebagai alat bergerak. Sal Murgiyanto (1983:30) kritikus tari Indonesia mencermati gerak tari sebagai kemampuan manusia yang bersifat mendalam. Manusia ditakdirkan mempunyai potensi gerak tubuh sebagai media komunikasi. Gerak bukan warisan genetika, akan tetapi dihasilkan melalui peningkatan pengalaman hidup dalam bersosialisasi yang berkualitas, maka mengenali gerak tari dan mendiskripsikan merupakan hal yang sangat berguna.

Gerak tari pada dasarnya merupakan upaya memahami bahasa manusia yang bersifat murni dan alami. Gerak sebagai fenomena bahas tubuh merupakan logika pikir. Aspek potensial yang keluar dari perasaan (pengalaman batin). Kehadiran gerak tari membutuhkan penghayatan yang tidak sekedar interpretasi kinetik terhadap objek yang ditirukan.YB. Mangunwijaya merenungkan perihal sepiritual gerak tari yag dilakukan oleh manusia. Gerak dan pengalaman manusia yang bersifat matriaslis (*wadag*) masih dapat dihayati sebagai puisi yang indah, anugrah Tuhan yang mengangkat hidup sehari-hari manusia menjadi lebih bermakna (Mangunwijaya, 1986).

Renungan YB. Mangunwijaya menempatkan kehadiran gerak tidak lagi memuat makna verbal, namun kehadiran gerak tubuh manusia hadir dengan potensi virtualitasnya. Di sini orang harus belajar dari pengalaman dan pengetahuan untuk memahaminya. Sebagai gambaran, spirit virtualitas yang dibangkitkan dari gerakan masyarakat purba. Gerakan hadir dan dialami oleh manusia, penuh daya hidup dan penghayatan. Terlebih lagi gerakan tercurah secara penuh respon terhadap gendang-gendang bertalu-talu ketika semangat mengelora. Suara gemuruh semakin membakar emosi dan menggerakkan denyut nadi semakin berpacu untuk meluapkan

hasrat berburu. Tangan dan kaki, serta bagian tubuh lainnya seperti berterbangan. Pemandangan ini juga terjadi pada masyarakat purba yang pernah hidup 1 – 2 juta tahun yang silam, yaitu spesis manusia *Australopithecanus* di Afrika Timur dan Selatan. Gerakan yang dimiliki diduga lahir secara spontan oleh karena adanya rangsangan (*stimulus*) dari suasana badai gurun yang dahsyat. Suara badai gemuruh dan mengerikan, ternyata disambut dengan gerakan penuh rasa yang mampu menghalau rasa takut dan kengerian, bahkan sekaligus mampu mengadakan perlawanan (Akwan, 1984:33). Paparan itu menunjukan, perkembangan sejarah manusia telah bertemu dengan perubahan dinamika emosional, sehingga manusia benar-benar menghayati kehidupan itu sendiri secara alami.

Kutipan pengalaman manusia melalui 'gerak' itu menunjukkan, bahwa tubuh manusia yang melahirkan gerakan yang ditimbulkan karena keinginan berkomunikasi, tetapi gerakan yang ditimbulkan benar-benar ditumbuhkan oleh desakan yang kuat dari dalam dirinya sendiri. Pada waktu itu telah terjadi sebuah sebuah konstrasi tenaga yang maha dahsyat dan luapan emosi yang tak terkendalikan. Maka seluruh tubuh menjadi wahana penyaluran energi; otot-otot dan seluruh anggota badan yang memiliki fungsi mekanis tidak lagi bekerja sebagai sarana pembantu untuk bekerja. Tetapi telah beralih menjadi sajian atraktif dengan dorongan yang sangat kuat dan dahsyat dalam upaya menanggapi (berdialog) dengan alam.

CIRI KHAS TARI ETNIK

Seni tari etnik merupakan budaya yang belakangan ini tumbuh beriring-iringan dengan perubahan kondisi sosial yang bersifat 'lokal atau kedaerahan'. Pandangan ini merupakan aspek kebudayaan yang khas dari setiap komunitas. Kehadiran seni tari sebagai aspek 'pembeda', sehingga menunjukan aspek ciri yang bersifat kha, hal ini dimungkinkan dapat menunjukan aspek kejatidirian.

Seni tari etnik sangat penting memiliki identitas, karena besifat membantu masyarakat luas untuk dapat mengenal individu

atau komunitas, baik dari segi budaya, religi, ataupun politik dan berbagai aspek sosial yang lain.

Identitas memandu masyarakat dalam memilah sikap dan tindakan mencapai tujuan hidup. Seseorang yang ingin masuk dalam komunitas tertentu, maka sesorang harus mengenal identitas komunitas tertentu dengan sangat pasti. Dengan demikian apabila sudah mengenal dan mengerti karakteristik komunitas tersebut, orang dapat mengembangkan potensi dan mengambil sikap yang poistif untuk berperanserta.

Identitas komunitas memiliki dapat diperhatikan dari unsur kebudayaan, salah satunya adalah seni tari etnik. Dalam keterkaitan ini yang dapat dicermati adalah berupa 'tanda-tanda' yang melekat pada seluruh wujud seni tari, yang sangat mendasar yaitu 'gerak' dan 'musik', aspek tanda yang mendukung adalah kostum, poroperti, sistem formasi, dan aspek pemanggungan. Hal ini berkaitan dengan bentuk seni tari etnik tertentu.

Ekspresi komunitas yang ditampakan melalui seni tari tunggal (*solo dance*) adalah mereduksi seluruh aspek genetika yang ditransformasikan dari aspek yang sangat mendasar, yaitu religi dan filosofi. Bentuk sajian tari tunggal pada komunitas tertentu mempresentasikan tanda-tanda atas aspek yang disebut dengan 'pribadi'.

Penampilan seni tari dalam bentuk kelompok kecil, yaitu bentuk tari berpasangan, yang disajikan oleh penari laki-laki dan perempuan, atau laki-laki dengan laki-laki, atau sebaliknya. Pada aspek gerak dapat diperhatikan melalui kontak tubuh, apakah ditampakan aspek interaktif yang besifat kontradiktif (berlawanan) atau bersifat komplemeter (penyatuan). Demikan juga tanda-tanda yang dapat diperhatikan pada seni tari kelompok (*group choreographi*) apakah disajikan dalam bentuk 'drama' atau 'dramatik'.

Bentuk drama lebih menyampaikan aspek kronologis, sehingga latar kesejarahan di dalam penyajian lebih ditonjolkan sebagai isi komunikasi estetiknya. Bendruk dramatik adalah penyajian yang menitik beratkan sebagai ungkapan batin, pengalaman rasa dan penghayatan filosofis.

Aspek tata rias dan busana adalah tanda-tanda yang sangat mudah dikenali, karena aspek ini memuat aspek garis, warna, dan juga motif-motif yang dapat menunjukan karah mana masyarakat mempotensikan pikiran dan perasannya (aspek *ideofac*). Perpaduan antar warna yang memuat simbolisasi, seperti Pareanom (buah pare yang muda) dikomunikasikan melalui warna kuning dan hijau, Gula kelapa dikomunikasikan melalui warna merah dan putih, warna hitam sebagai simbol keteguhan, warna merah simbol keberanian dan juga keperkasaan (kuasa+kekuatan). Ornamentik yang mengarah pada aspek yang bersifat dekoratif objek daun dan bunga adalah mengkomunikasikan aspek yang bersifat klasikal, geometrik mengkomunikasikan kesederhanaan.

Ornamentik yang mengarah pada peniruan (imitasi) atribut dari meliter, dapat dipahami adanya penghayatan masyarakat terhadap hal-hal yang berhubungan dengan semangat perjuangan. Karena atribut meliter yang ditranformasi dalam bentuk kesenian menginformasikan aspek semangat yang pernah dikondisikan pada masa lalu.

Alat musik dan properti, ada banyak bentuk tari yang menyertakan alat musik sebagai properti. Sehingga seni tari itu sangat terkait erat dengan teknik bermain musik. Aspek ini sangat dekat dengan pola semangat yang bersifat heroik (kepehlawanan). Pada umumnya alat musik yang digunakan adalah jenis *membranofon*. adalah alat musik yang menghasilkan suara dengan memukul selaput atau kulit Bunyi pada alat musik ini ditimbulkan oleh getaran kulit yang dipukul . Sekarang ini alat musik tersebut dikenal sebagai gendang (drum). Bentuk gendang Jawa kuno pertama kali ditemukan pada lukisan pahat Candi Borobudur, Candi Siwa (kompleks Prambanan) dan di Candi Panataran· Alat musik yang berupa kendang, gendrang, atau "reog" (pengertian ini mengarah pada alat musik yang ditabuh. Di Jawa barat istilkah reog adalah komposisi musik yang menggunakan alat membranofon). Penulis berasimsi, bahwa reog memang terkait dengan menabuh alat musik memberanofon, akan tetapi memiliki penekanana bahwa bentuk koreografinya adalah *display* (arak-arakan). Pengertian ini yang harus dikaji lebih mendalam, sehingga benar-benar dapat

ditemukan aspek identitas yang mampu dirumuskan sebagai sebuah ciri yang khas dari pernyataan kepribadian sebuah masyarakat.

KESIMPULAN

Pemanggungan seni tari sangat terkait dengan pemahaman ruang pentas, tari yang disajikan di pendapa sangat terkait dengan strata kebangsawaan Jawa. Sementara ada masyarakat yang mengekspresikan diri melalui gerak tari pada tanah lapang, bahkan ada yang mengekspresikan di jalan raya, umumnya penyajian jenis koreografinya disebut *display* atau *karnaval*. Bentuk ini erat hubungannya dengan tradisi yang bersifat informatif dan menampilkan aspek kekuatan, kekuasaan, dan semangat yang bergelora. Hal ini dapat disimpulkan, bahwa seni tari sudah memasuki ranah industri kreatif dan berada dalam wilayah komoditas yang bersifat komersial.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullan, Irwan. 2006. *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta

Bandem, I Made & Murgiyanto, Sal.1996. *Teater Daerah Indonesia*. Kanisius: Yogyakarta

Hadi, Y. Sumandiyo. 2006. *Seni dalam Ritual Agama*. Pustaka & BP ISI Yogyakarta: Yogyakarta

Huhni, Djuretno A. Imam. 1994. *Moral & Religi: Menurut Emiele Durkhiem & Henri Bergson*. Kanisius: Yogyakarta.

Kerdijk, Rosa M.T. 2002. *Wayang Liederen*. Komunitas Bambu. Jakarta.

Kusmayanti, Hermien. 1990. "Makna Tari dalam Upacara Di Indonesia" naskah pidato ilmiah pada Dies Natalis Keenam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Sabtu, 21 Juli 1990. ISI: Yogyakarta

Sedyawati, Edi.1993. "Topeng dalam Budaya". Jurnal *Seni Pertunjukan Indonesia*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia: Bandung

Soedarsono, R.M. 1997.:3-4

Subagyo, Rahmat. 1981. *Agama Asli Indonesia*. Sinar Harapan: Jakarta.

Susilo, Rachmad K.Dwi. 2003. "Pergeseran Fungsi Tayub dalam Masyarakat Blora" dalam; *Agama Tradisional; potret Kearifan Hidup Masyarakat Samin dan Tengger*. LKIS: Yogyakarta.

KARAKTER LOKAL DALAM KONSTRUKSI SENI PERTUNJUKAN WAYANG TOPENG MALANG

Soerjo Wido Minarto
Prodi Pendidikan Seni Tari dan Musik - Seni dan Desain Universitas Negeri Malang
soerjo.wido.fs@um.ac.id

Abstract: *The performing art form is built from the various characters that support it. Likewise, the Malang Mask Wayang Performance Art exists because it was built by a number of local characters. These local characters include physical (material) and non-physical (ideas / thoughts / concepts), all of which are flexible into one form of Wayang Topeng performance art. Local character exists because of the 'belief' in truth values, norms, and behaviors that are supported by the community, commonly referred to as cultural value systems.*

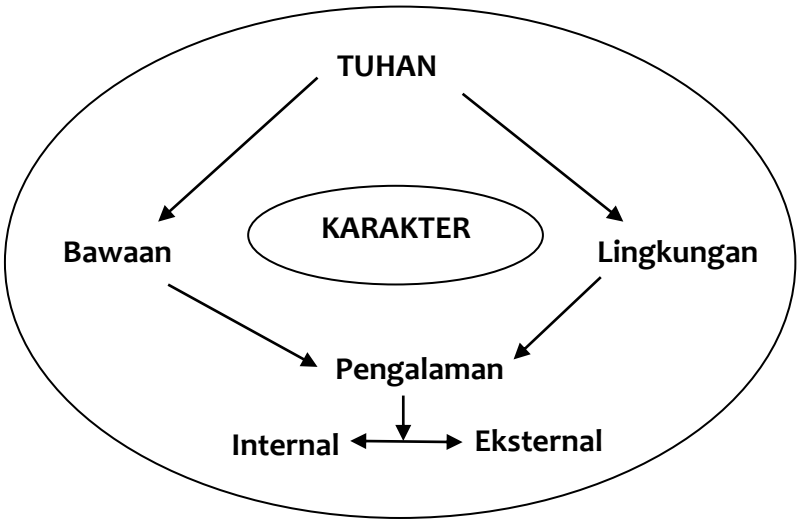
Keyword: local characters, performing arts, wayang, Malang masks

Sari: Wujud Seni Pertunjukan dibangunan/konstruksi dari berbagai karakter yang mendukungnya. Demikian pula Seni Pertunjukan Wayang Topeng Malang hadir karena dikonstruksi oleh sejumlah karakter lokal. Karakter lokal tersebut meliputi fisik (kebendaan) dan non fisik (gagasan/ide/konsep) yang kesemuanya lentur menjadi satu kesatuan yang spesifik wujud seni pertunjukan Wayang Topeng. Karakter lokal ada karena 'keyakinan' akan nilai kebenaran, norma, tingkah laku yang di dukung oleh masyarakatnya, lazimnya disebut system nilai budaya.
Kata kunci: karakter lokal, seni pertunjukan, wayang, topeng Malang.

PENDAHULUAN

Spesifikasi sebuah Seni Pertunjukan dibangun oleh "karakter" yang ada di dalamnya. Banyak pendapat para ahli tentang pengertian karakter. Istilah karakter dipakai secara khusus dalam konteks pendidikan baru muncul pada akhir abad-18, dan

untuk pertama kalinya dicetuskan oleh pedadog Jerman, F.W.Foerster (Koesoema, 2007: 79). 'Karakter" dari kata Latin *kharakter, kharassein*, dan *kharax*, yang pengertiannya "*tools for marking", "to engrave*", dan "*pointed stake*". Kata ini dalam bahasa Perancis, *caractere* kemudian dalam bahasa Inggris menjadi *character*, selanjutnya menjadi bahasa Indonesia karakter (Andrias, 2009). Adapun dari beberapa pendapat para ahli dapat secara umum karakter dapat diambil kesimpulan bahwa; karakter adalah akumulasi dari watak, kepribadian serta sifat yang dimiliki oleh manusia, binatang dan lain sebagainya. Hal tersebut terjadi karena akumulasi dari pembawaan sejaklahir ditambah berbagai pengalaman dan ditunjang berbagai pengetahuan.



Bagan 1: Pembentukan karakter

Setiap manusia pada dasarnya dilengkapi dengan karakter oleh Tuhan. Karakter dasar ini disebut karakter bawaan sejak lahir. Dalam perjalanan hidup, manusia pasti berkomunikasi dengan lingkungannya, maka akan memperoleh pengalaman, baik internal maupun eksternal, serta ilmu pengetahuan. Dengan demikian karakter merupakan kristalisasi dari bawaan, lingkungan, pengalaman dan ilmu pengetahuan.

Meminjam konsep karakter pada manusia, maka konsep karakter di dalam Seni Pertunjukan dapat dipahami setidaknya ada 2 kutub besar dalam pembentukannya, yaitu sebagai berikut.

Aktor (sebagai unsur utama):
Aktor atau tokoh dalam seni pertunjukan adalah manusia, atau figur yang secara langsung main di atas pentas. Aktor atau tokoh ini tidak selalu berbentuk manusia bisa jadi sebagai binatang atau makhluk lain yang memang sengaja di tampilkan dalam suatu lakon. Dengan demikian terlebih dahulu aktor harus mempelajari dengan seksama karakter dari ***tokoh*** - ***tokoh*** yang akan dimainkan atau dibawakan. Karakter itulah yang menentukan bagaimana seorang ***aktor*** atau aktris harus bertingkah laku di atas pentas sesuai dengan konsep karakter dalam penokohan (Nuraini, 2011: 25).

Benda Non Manusia Sebagi Penunjang

Yaitu segala **sesuatu** yang tampak di atas panggung, meliputi**:**

Fisikal (kebendaan): segala sesuatu yang diletakkan atau dipasang di atas panggung masing-masing memang difungsikan sebagai penunjang dalam seni pertunjukan. Sesuatu yang dimaksud adalah berbentuk kebendaan yaitu secara fisik berbentuk atau berupa, seperti setting, property, tata sinar, tata suara, dan lain-lain.

Non fisik, yaitu yang secara fisik tidak tampak oleh penglihatan biasa, artinya tidak bisa dilihat dengan mata dapat dirasakan atu dapat di maknai sebagai bagian yang menyatu berada di atas pentas. Contohnya, gagasan, sosial, religi, norma, keyakinan dan lain-lain. Keduanya hadir difungsikan untuk menunjang hadirnya seni pertunjukan di atas panggung. Kesemuanya memiliki karakter atau spesifikasi masing-masing. (Jaeni, 2014:)

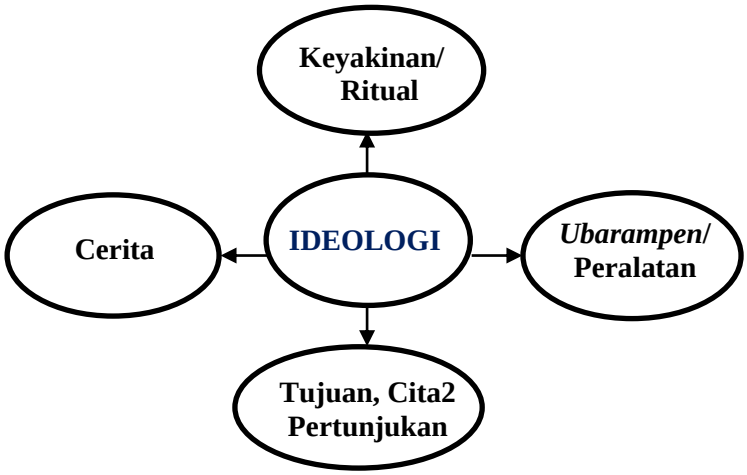
Secara mendasar, seni pertunjukan hadir hanya 1 kali dibatasi ruang waktu yang memiliki 3 aspek utama, yaitu gagasan, unsur utama, dan unsur penunjang.

Bagan 2. Struktur Seni Pertunjukan

1. IDEOLOGI

Dalam seni pertunjukan dibutuhkan idea atau gagasan. Idea atau gagasan ini menentukan terwujudnya seni pertunjukan, bentuk, genre bahkan cerita dan strukturnya.

I d e o l o g i S e n i P e r t u n j u k a n



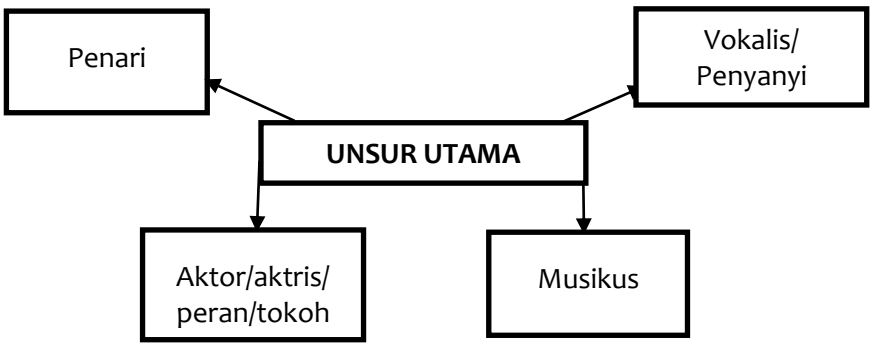
Bagan 3. Konsep ideologi dalam seni pertunjukan

Dalam ideologi Seni Pertunjukan (Jazuli, 2003: 252-357), unsur utama adalah keyakinan (visualnya berupa ritual) berbanding lurus dengan tujuan, cita-cita pertunjukan. Ungkapan dari keyakinan akan tujuan dan cita-cita ini melalui struktur pertunjukan dan tampak pada cerita/alur. Salah satu persyaratan dari ritual/keyakinan akan berhasilnya tujuan dan cita-cita pertunjukan berupa *ubarampen* atau peralatan ritual.

Unsur Utama

Unsur utama dalam seni pertunjukan adalah Aktor/aktris/sosok/ tokoh yang main di atas pentas.

Unsur Utama Seni Pertunjukan

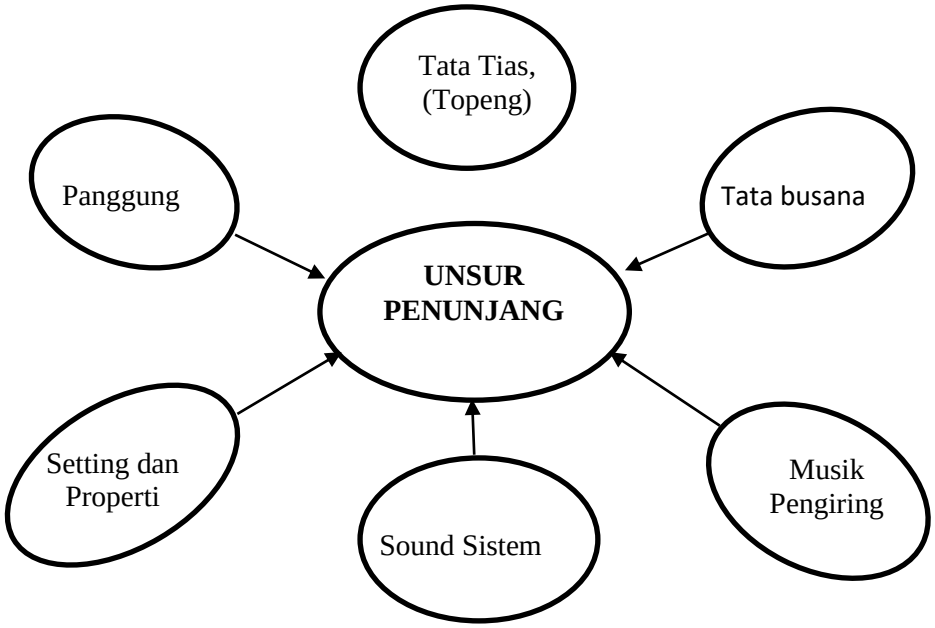


Bagan 4. Unsur Utama Seni Pertunjukan Wayang Topeng Malang

Unsur utama dalam seni pertunjukan adalah yang secara langsung baik audio maupun visual yang berhadapan dengan penikmat. Baik penari, penyanyi, aktor, musikus dan lain-lain. Mereka secara langsung sebagai objek utama yang bertugas menyampaikan pesan kepada penonton/penikmat.

Unsur Penunjang

Unsur penunjang Seni Pertunjukan Wayang Topeng



Bagan 5. Unsur Penunjang dalam Seni Pertunjukan

Bagan di atas menjelaskan bahwa unsur penunjang dalam seni pertunjukan adalah segala sesuatu yang secara langsung maupun tidak langsung menunjang hadirnya seni pertunjukan tersebut. Akan tetapi jika unsur penunjang tersebut ditiadakan masih mungkin pertunjukan tersebut berlangsung. Contoh tata rias, tata busana, setting/property, panggung, musik iringan dan sebaginya.

WAYANG TOPENG MALANG

Pertunjukan Wayang Topeng Malang memiliki unsur-unsur pembentuknya, yaitu tari, musik pengiring, cerita, narrator, tata rias busana, tata panggung. Masing-masing unsur berjalan sesuai dengan fungsinya dan lentur manjadi satu kesatuan pertunjukan.

Tari, salah satu unsur penting dalam pertunjukan Wayang Topeng Malang. Gerakan tari dibentuk oleh musiknya (*gêndhing*), sebab *gêndhing ana dhisik, mula Malang njogedi gêndhing* (pola *gêndhing* dan *kêndhangan* sudah ada dulu) (Soleh, wawancara, 9 Maret 2007). *Gêndhing-gêndhing* Jawa Timuran terutama *gêndhing* Malang setiap bentuknya membawa pola *kêndhangan* sendiri. Contoh *kêndhangan gêndhing* Walang Kekek, tidak sama dengan *kêndhangan gêndhing* Godril, tidak sama dengan *kêndhangan gêndhing* Samirah. Bahkan secara tradisional jika membuat/menyusun *gêndhing*/lagu yang menjadi patokan adalah *kêndhang*annya. Missal *gêndhing sak kêndhangan Samirah atau sak kêndhangan Walang kekek, Kendangan Giro* dst. (Suyanto, 2002: 18). Sedangkan gerak tarinya mengikuti pola *kêndhangan gêndhingnya*. Dengan demikian setiap gerak pada tari Malang, selalu mengisi *wilêdan kêndhang*annya (yang sudah barang tentu sesuai dengan *gêndhing*nya) seperti tok, det, tong, tak, dhong tung, dhak dan sebagainya. Sungguhpun demikian, solah/gerak tari Malang memiliki norma yang baku dan berpola relative tetap. Artinya tidak asal mengikuti dengan *kêndhangan gêndhing*nya, tetapi harus sesuai dengan *lajêr* atau norma baku bentuk gerak. Adapun konsep geraknya seperti dilambangkan dalam tembang Sinom Malangan sebagai berikut:

Prawira saking Brang Wetan (satria/prajurit dari wilayah timur)
Cakrak solahipun neki (terampil/tepat gerakannya)
Sumorot pindha Hyang Surya (Bersinar seperti Hyang Surya [dewa matahari])

Netranya kang anyunari (matanya yang menyinari)
Asta pinênthang ugi (tangan direntangkan)
Gêdruk anjluwat pan suku (gedruk *njluwat* gerakan kakinya)
Tiba kantêb grêgêdnya gêjug gêjek anggêtêri (jatuh mantab ekspresinya, *gejug gejek* menggetarkan)
Angukuhi punjêring bakune solah (aowa) (mengukuhi aturan baku tari, aowa) (Minarto, 2008: ..)

Tembang macapat Sinom Malangan di atas merupakan petunjuk teknik melakukan *solah* (tari) Malang. Teknik yang dimaksud di sini bukan hanya ketepatan bentuk gerak dan keselarasan dengan irama saja, tetapi merupakan satu kesatuan yang utuh antara *raga* dan *rasa*. Perhatikan kata *cakrak solahipun*, ini mensiratkan perilaku rasa yang diungkapkan ke dalam gerak. Disamping itu *pandêngan* (pandangan mata yang tajam dan memfokus) merupakan syarat mutlak mengeksprêsikan rasa ke dalam gerak. Juga kata *tiba kanteb* bukan menjatuhkan kaki dengan keras, tapi rasa yang mantap (bukan ringan) di dalam melakukan gerak kaki. Dengan demikian jelas tembang tersebut mensiratkan bahwa teknik gerak tari Malangan terdiri dari kesatuan perilaku fisik dan rasa. Namun demikian untuk menuju rasa, fisik harus siap terlebih dahulu, bahkan harus **paham** untuk melakukannya (Minarto, 2013: 4)

Kata-kata Kik Tirtonoto, guru, dalang Wayang Topeng Jabung (yang dituturkan oleh kemenakannya yaitu M. Soleh Adipramono Empu Padepokan Mangundarma di Tumpang): "*Joged iku dudu kemrembyahe tangan, ambane jangkah, nanging ketarik kodrat salira saka dayane greget njero".* Artinya, menari itu bukan sekedar fisik, tetapi mengeksprêsikan "*atmosfir rasa*" melalui fisik (*wiraga*). Pernyataan ini selaras dengan Bandi ([76 th] penari Klana pada Wayang Topeng Jabung), yakni: "*solah ora obah*", sebenarnya ini yang dimaksud sesuai dengan teori Hawkins (1964) tentang *inner dance,* tarian dalam, yang dimaksud adalah ungkapan ekspresi jiwa melalui gerak. Sementara itu, tataran untuk mencapai "*inner dance*", penari terus menari keluar (secara fisik)- lalu masuk ke 'dalam' (tarian batin/jiwa) muncul dan kemudian penari dapat menari ke dalam dan bergerak ke arah yang paling dalam (Osho, 2001: 197).

Konsep Teknik

Untuk melakukan teknik tari Topeng Malangan, maka perlu diperhatikan beberapa hal-hal yang menghantarkan tercapainya konsep solah Topeng Malangan. Konsep yang dimaksud diungkapkan oleh Chattam yang dengan ketekunannya bertahun-tahun, berhasil mengumpulkan penjelasan dari guru-gurunya

terdahulu, kemudian direnungkan dan disarikan menjadi lima pedoman teknik menari Topeng Malang, yakni 1) *Patrap*, 2) *Solah,* 3) *Grêgêd,* 4) *Ulat*, 5) *Pandêlêng.* (Chattam, 2007: 7 – 10).

a. Patrap

Patrap merupakan sikap gerak tubuh dan bagian-bagiannya secara keseluruhan. Di dalam tari Topeng Malang, tubuh dapat dibagi menjadi 3 (tiga) besar, yaitu bagian **atas,** meliputi kepala dan leher; bagian tengah, meliputi bahu, tangan, dada, perut dan pinggul, sedangkan bagian bawah meliputi, paha, betis, dan kaki (gajul, tumit dan telapak). Ketiganya merupakan satu kesatuan yang saling mendukung dalam melakukan gerak tari. *Patrap* adalah sikap gerak (pose), sehingga sifatnya statis, namun sudah mengarah pada "salah" dan "benar". Contohnya *patrap adêg wala*, yaitu berdiri dalam sikap siaga, biasanya disebut *tanjêk* (tanjak dalam istilah tari Surakarta/Yogyakarta). *Patrap adêg wala,* melibatkan sikap gerak kepala, leher, tangan, bahu, dada, perut, pinggul, paha, betis dan kaki. Masing-masing akan mengorganisasi kerja otot secara otomatis, mana yang tegang dan mana yang kendor.

b. Solah

Gerak yang sudah terorganisasi dengan irama musiknya (*gêndhing*). Didalam tari Topeng Malang, gerak tidak mengalir menurut ketukan jatuhnya balungan, tetapi lebih banyak mengikuti pola kêndhangan. Di depan telah dijelaskan bahwa Tari Malang, dibentuk oleh musiknya (*gêndhing*), sebab *gêndhing* ada dulu, maka Malang *"njogedi gêndhing".* Sedangkan gêndhing Malang, setiap bentuk gêndhing membawa pola kêndhangan sendiri. Oleh karena itu, wawasan dan keterampilan *pengendang* menjadi kunci utama di dalam mengiringi tari Topeng. Penari akan merasa **nikmat** jika pengendang dapat melayani *solah* dan dapat menuntun *solah*. *Solah* bertumpu pada patrap, jika patrapnya benar, maka "*solahe rêsik*" (desain-desain gerakannya terlihat dengan jelas).

c. Grêgêd

Patrap yang benar akan menghantarkan *solah* yang mantap dan "*rêsik*". Dari keduanya akan menumbuhkan daya hidup jika diisi oleh semangat spirit dari dalam. Semangat spirit inilah yang dinamakan *grêgêd.* Ia merupakan ungkapan rasa/ekspresi yang terdalam yang lahir dari luluhnya gerak dan irama, tempo serta ketepatannya dengan bunyi pola *kêndhangan*. Dengan demikian *grêgêd* merupakan "sesuatu" yang ada di dalam, yang dituangkan dengan semangat spirit melalui aspek visual berupa *patrap, solah, ulat dan pandêlêng.* GPA Soerjodiningrat, menyebutkan *grêgêd* ini dengan istilah *pasemon,* seperti pada pernyataannya tentang tari: "*ingkang kawastanan djoged inggih poenika, ebahing sadaja sarandhuning badhan, kasarêngan oengêling gangsa, katata pikantoek wiramaning gêndhing djoemboehing pasêmon kalijan pikadjênging djoged*" (Soerjodiningrat, 1934:3). Artinya: yang dinamakan tari adalah: gerakan seluruh anggota tubuh yang bersamaan dengan bunyi-bunyian musik, diatur dan selaras dengan irama lagu serta mendapat ekspresi sesuai dengan maksud dan tujuan tari. Dari pernyataan tersebut, maka muncul teori tari yang sangat popular, yaitu *w**iraga, wirama, wirasa.***

d. Ulat

Ulat adalah bentuk visual dari wajah penari. *Ulat* merupakan perwujudan transparansi diri untuk menyampaikan berbagai macam suasana melalui simbol-simbol wajah, seperti gembira, agung, sedih, marah, romantis dan sebagainya. dengan demikian *ulat* sebenarnya adalah grêgêd yang divisualkan melalui perangai wajah. Tidak terlalu sulit pada tarian yang menampakkan wajahnya secara visual, akan tetapi sangat berbeda jika penari menggunakan topeng. Oleh karena itu yang sering dijumpai, penari topeng untuk memvisualkan ulat hanya dengan *manthuk-manthuk, gela-gelo, tolah-toleh* yang tidak dimengerti maksudnya. Penari topeng akan dapat memvisualkan *ulat* dengan baik dan benar, jika ia sudah kenal dan akrab dengan topengnya. Untuk itu penari yang pertama perlu memahami dengan cermat bentuk dan anatomi topeng tersebut. Bagaimana wajah, mulut, mata, alis mata, kedudukan arah pandang

mata (ke bawah, lurus kedepan, membelalak dan sebagainya). Kecermatan pemahaman terhadap topeng tersebut merupakan kunci untuk menuangkan *ulat.*

e. Pandêlêng

Pengertian *pandêlêng* adalah penglihatan mata topeng itu sendiri. Untuk itu perlu pemahaman yang tepat dalam mengenakan topeng pada wajah penari dengan tepat. Selanjutnya mengatur gerak kepala, apakah berpusat pada dagu, ujung kepala, leher dan sebagainya. Hal ini sangat secara teknik mempekerjakan mata penari. Apakah membelalak, pandangan ke depan, ke atas, ke bawah, memejamkan mata dan sebagainya sesuai dengan karakter topeng dan suasana tari. Rasimun (almarhum) maestro peneri topeng desa Glagahdowo pernah menjelaskan, bahwa : "*topeng iku ya rupamu, lek sênêng ngguyu, lek susah mrêngut, lek muring-muring ya mêndêlik"* (Rasimun: dokumen wawancara 1987). Artinya: topeng itu adalah wajahmu, jika senang tertawa, jika susah murung, jika marah melotot.

Demikianlah ke lima pedoman teknik menari Topeng Malang tersebut luluh menjadi satu kesatuan yang saling menunjang. Solah tidak akan bagus tanpa dilandasi patrap yang benar, patrap dan solah akan mantab berisi jika disemangati spirit dengan *grêgêd. Grêgêd* akan sempurna jika penggunaan ulatnya tepat dan *pandêlêng* benar.

Secara sederhana, penulis meringkas pemahaman tentang konsep teknik tari Malang, yang juga terdiri dari 5 (lima) macam, yakni: 1) *Jatuh* (kokoh), yaitu ketepatan dan kesiapan di dalam melakukan gerak, sehingga tidak tergoyahkan dengan "sesuatu". 2) *Mantêb*, yaitu kekuatan kehendak di dalam menari, meyakini dirinya di dalam menuangkan gerak maupun karakteristiknya. 3) *Pandêngan*/ focus. Di dalam menari tanpa topeng, orang dapat melihat ekspresif tidaknya penari terutama dari pandangan mata**.** Tetapi jika menggunakan topeng, *pandêngan* bukan dari mata visual, melainkan dari mata hati**.** Dengan demikian *pandêngan*/focus merupakan faktor penting di dalam menari . 4) *Siku (*keselarasan antara ungkapan bentuk gerak, ekspresi, irama) dan 5)

Cakrak/trêngginas, yaitu keterampilan di dalam menggerakkan *solah* maupun mengungkapkan karakter.

1. Konsep Filosofi Tari Malang

Disamping ke lima pedoman teknik tersebut, joged Topeng Malang memiliki pegangan/pandangan hidup seperti halnya tari Yogya dengan Joged Mataram (Hughes, 2008: 163) dan Solo dengan Hasta sawanda. Joged Topeng Malang memiliki pegangan atau *paugeran* yang diungkapkan oleh Chattam disebut M lima, atau *Malima* yang terdiri dari; *Majêg, Mapag, Mêgêng, Mapan* dan *Mêngku* (Chattam, wawancara, 5, 19, 29 Juni 2007, 23 Septembar 2007).

1. Majek (M1)

Majêg, maknanya kokoh dalam bahasa Jawa *jatuh.* Dalam kaitannya dengan 5 pedoman teknik gerak tersebut di atas, dirinya sudah benar-benar siap, tidak ada sedikit keraguan di dalam melakukan gerak, baik kesiapan otot-otot fisik, maupun kesiapan rohani berkaitan dengan penghayatan. *Majêg* dapat terjadi jika sudah dilandasi dengan perasaan iman atau keyakinan yang kokoh yang tidak dicampuri dengan keraguan dan kebimbangan (Husni, 2016: 40). Dalam kaitannya dengan pandangan maupun pedoman hidup, manusia jika memegang satu keyakinan harus kokoh atau *jatuh.* Karena yakin atau iman itu perilaku hati, bukan akal, tetapi akal dapat membuktikan dan memperkuat hati. Dengan demikian keyakinan hanya satu, tidak mendua, seperti halnya hidup itu hanya satu, yaitu **Dia** yang Maha Hidup.

2. Mapag (M2)

Secara fisik, *mapag* adalah menghadap atau *ngadêp,* bukan dalam posisi miring atau serong. Artinya *ngadhêp* adalah benar-benar berani (*wani*). Berani karena sudah memiliki kesiapan, kemantaban hati, tidak ada lagi rasa was-was atau keraguan. Adêgan perang dalam pergelaran Wayang Topeng Malang, adalah salah satu contoh visual dari konsep *mapag* ini. Tarian perang dalam Wayang Topeng Malang dilakukan dalam sikap *mapag* atau berhadapan, bukan posisi miring atau serong seperti wayang orang,

baik pada saat siaga maupun saat menyerang. Makna yang tersirat adalah kejantanan, berani menghadapi segala resiko (*lek wani ya wani, ora kathik ragu-ragu……*). Konsep perang pada Wayang

Topeng Malang saling berhadapan adu kekuatan, tidak diperlukan teknik menghindar dan menyerang, artinya saling memukul, saling menendang, saling mendorong dengan kekuatan keyakinannya masing-masing. Kemudian yang kalah dilempar/dibuang terus lari tetapi tidak saling mambunuh. Makna simbolik pada tari perang ini, bahwa kehidupan manusia didunia ini dilengkapi dengan berbagai alat termasuk indra dan nafsu. tiada seorangpun yang mampu membunuh keinginannya, kecuali hanya mengarahkan (Minarto, 2008:140). Adanya indra yang mendorong nafsu ini akan datang silih berganti secara terus-menerus beradu kekuatan dan atau kekuasaan. Mana yang kalah akan terseingkir sementara, pada saatnya akan datang kembali mengadu kekuatan dan kekuasaan.

Pertentangan ini akan berakhir ketika manusia berakhir pula di alam dunia ini. Dengan demikian, mau tidak mau manusia harus siap *wani* (berani) menghadapi (*mapag*) segala resiko dalam segala permasalahan hidup. Andaikata takut, tidak berani menghadapi permasalahan tersebut, lalu mau lari kemana dan sembunyi di mana? Semua terlihat olehNya Dzat yang memiliki hidup. Jika orang tidak tahu dan tidak bijak, maka jalan yang diambil adalah mengahiri hidup dengan jalan merebut hidupnya sendiri sebelum sampai pada kodratNya. Inilah konsep tari perang pada Wayang Topeng Malang, bukan saling membunuh, tetapi untuk mencari keseimbangan hidup, karena sepenuhnya disadari bahwa dalam kehidupan antara baik dan buruk akan selalu berdampingan sesuai dengan porsinya masing-masing.

3. Mêgêng (M3)

Mêgêng, yaitu mengendalikan. Wildan (2003: 302) menjelaskan dalam nasehat Sunan Gunung Jati bahwa: "*Den bisa mêgêng ing nafsu* (harus dapat menahan hawa nafsu), *Angasana diri* (harus bisa mawas diri), *Têpo saliro den adol* (tampilkan perilaku yang baik),

Ngoletana rêjêki sing halal (carilah rejeki yang halal). Dengan demikian, pemahaman *mêgêng* adalah pengendalian diri.

Dalam kaitannya dengan teknik gerak, *Mêgêng* adalah kemampuan untuk mengendalikan diri, baik sebagai kontrol emosi, maupun control tenaga agar tidak berlebihan (*over*) atau sebaliknya terlalu lemah. Gerak-gerak tari Topeng Malang diperlukan kekuatan/tenaga dan emosi. Akan tetapi kekuatan maupun tenaga yang dimaksud bukan berlebihan seperti ungkapan dalam bahawa Jawa: *rosa gak kaya wong mikul bata, kaku gak kaya wong mikul watu* (kuat tidak seperti orang memikul batu merah, kaku tidak seperti orang memikul batu). Dengan demikian secara teknik, tari Topeng Malang berjalan secara wajar, secukupnya sesuai kebutuhan. *Mêgêng* merupakan simbol perilaku manusia hidup di jagad raya ini agar dapat senantiasa menahan diri dari segala hawa nafsu. Artinya tidak mematikan nafsu, tetapi memfungsikan selaras dan seimbang sesuai dengan kebutuhan. Pola *perilaku* ini tercermin dalam *kehidupan* sehari - hari masyarakat tersebut dan terkait erat dengan pandangan hidup yang melingkupi alam semesta sebagai perwujudan makrokosmos (*jagad* ageng) dan *manusia* dipandang sebagai mikrokosmos (*jagad cilik*) (Sapto, 2020: 5; Pusat Studi Javanologi, 2011: 321).

4. Mapan (M4)

Yaitu menempati tempat yang semestinya dalam kondisi yang tepat, benar, tidak ragu, tidak kacau. *Mapan* adalah posisi sempurna sebelum dan sesudah melakukan berbagai macam gerak. Dapat dikatakan bahwa berbagai macam ragam gerak apapun pada tari Topeng Malang akan menuju gerak sikap *mapan.* Dalam kehidupan masyarakat, kehidupan di dunia yang diharapkan adalah *mapan*, artinya sudah sesuai dengan harapan dan cita-citanya. Dengan demikian manusia yang sudah *mapan*, sudah "tahu" tempat kedudukan dimana ia harus berada *êmpan papan,* hatinya tenang, hidupnya tidak kacau, nafsunya tidak ngacau. Ia sudah dapat menjadi tauladan bagi orang lain, dapat memberi petunjuk, sementara perilakunya sudah tanpa petunjuk, karena jiwanya

kokoh, hatinya bersih, cerdas akal budinya, perilakunya benar dan menyenangkan. Inilah yang dikatakan *mapan samubarange.*

5. Mêngku (M5)

Mêngku adalah menguasai dari segala aspek baik lahir maupun batin. Dalam kaitannya dengan teknik tari Topeng Malang, gerak dan karakter sudah hafal bukan karena menghafal, tepat dinamis bukan karena dipikir, ekspresi bukan karena dipaksakan. Sehingga kesemuanya berjalan mengalir bagai air sungai yang tidak lagi diperintah dan diarahkan. Itulah sebabnya, dalam seluruh kehidupan manusia, baik lahir dan batin, luar dan dalam, jagad agung dan jagad alit sudah menyatu menjadi satu kesatuan. dengan kata lain jika segalanya sudah *kawêngku*, maka sudah tidak ada lagi "beban" perasaan mudah dan sukar, berat dan ringan, salah dan benar, karena mudah dan sukar, berat dan ringan, salah dan benar, sudah melabur menjadi satu dengan Yang Memiliki, *manunggal klawan Ingkang Kagungan* (Damarjati, 2007:18).

SIMPULAN

Seni pertunjukan eksis karena dibangun/dikonstruksi oleh karakteristik lokal. Pertunjukan Wayang Topeng Malang memiliki sejumal karakter lokal yang membangun wujud viosualnya. Karakteristik lokal tersbut ternyata merupakan hasil akumulasi nilai budaya yang diyakini dan dipercaya oleh masyarakat pendukungnya sebagai sesuatu yang paling "tinggi" dan harus diikuti bahkan dijunjung tinggi. Visualisasi dari sistem nilai ini tampak pada konsep ideology maupun filosofi yang menyertai segala aspek yang ada dalam kesatuan pertunjukan Wayang Topeng Malang.

DAFTAR RUJUKAN

Atmaja, Bambang Tri, 2006. "S. Ngaliman dan Kampung Kemlayan". *Dewa Ruci: jurnal* pengkajian & penciptaan seni, Volume 3, Masalah 1-3.Surakarta: Program Pendidikan Pascasarjana, Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta, 2006

Chattam, 2007. "*Sastra Tali Wangsul*" Makalah disajikam dalam Seminar Apresiasi Tari Tradisional Jurusan Seni dan Desain, 12 Oktober 2007.

Damarjati, 2007. *KalawartiUmum Bahasa Jawa.* Yogyakarta: Griya Media Prima.

Harefa, Andrias, 2009. *Membangun Karakter*, http://kabarmu.blogspot.com/2009/05/pengertiankarakter.html, diunduh Kamis, 19 Juli 2018.

Hawkin, Alma M. 1964. *Creating Trough Dance.* New Jersey: Printice Hall Inc.

Hughes, Felicia-Freeland, 2008. Embodied Communities: Dance Traditions and Change in Java. New York City: Berghahn Books.

Husni, Muhammad, Lc., MA., 2016. *Studi Pengantar Agama Islam.* Padangpanjang: ISI Padangpanjang.

Jaeni, 2017. *Kajian Seni Pertunjukan Dalam Perspektif Komunikasi Seni.* Bogor: PT Penerbit IPB Press.

Jazuli, Muhammad. 2003, *Dalang, Negara, Masyarakat: sosiologi pedalangan*. Semarang: Limpad

Koesoema A., Doni 2007. *Pendidikan Karakter; Strategi Mendidik Anak di Zaman Modern*. Jakarta: PT. Grasindo, 2007. 79.

Liliweri, Alo, Prof. Dr. M.S., 2017. *Komunikasi Antar Personal*. Jakarta : Prenadamedia Group.,

Minarto, Soerjo Wido, 2008. ""Struktur Simbolik Tari Topeng Patih Pada Pertunjukan Drama Tari Wayang Topeng Malang di Dusun Kedungmonggo Desa Karangpandan Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang" *Tesis* untuk memperoleh derajad S2 di UNNES Semarang, 2008.

_____, 2012 *Pemahaman Teknik Sebagai Dasar Pengembangan Tari Tradisional* Makalah Disampaikan dalam Lokakarya Pelestarian dan Pengembangan tari Tradisional di Lumajang, 13 Juni 2013.

Nugroho, Sigit Sapto, Dr., S,H., M.Hum, 2020. *Punakawan, Penuntun Menuju Amar Ma'ruf Nahi Munkar.* Klaten: Penerbit Lakeisha.

Nurani, Indah, 2011. *Tata rias dan busana wayang orang gaya Surakarta*. Yogyakarta: Badan Penerbit Isi Yogyakarta.

Osho, 2001. *Absolute Tao: Talks on Fragments from " Tao Te Ching " by Lao Tzu.* Calkuta: Rebel Publishing House Pvt. Limited.

Pusat Studi Javanologi, Universitas Sebelas Maret., 2011. *Adiluhung: kajian budaya Jawa.* Surakarta: Institut Javanologi, Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat, Universitas Sebelas Maret.

Soerjodiningrat, 1934. *Babad lan Mekaring Joged Jawi.* Yogyakarta: Kolf Bunning.

Suyanto, 2002. *Wayang Malangan.* Surakarta: Citra Etnika.

Wildan, Dadan, 2003. *Sunan Gunung Jati antara fiksi dan fakta: pembumian Islam dengan pendekatan struktural dan kultural*. Yogyakarta: Humaniora.

PERAN OTOT PROPIOSEPTIF PADA GERAK TARI TRADISIONAL BAGI ANAK AUTIS SEBAGAI PENGENALAN BUDAYA LOKAL

Hartono[1], Robby Hidajat[2], Mokh.Prasetyo[3]

Pendidikan Seni Tari dan Musik-Seni dan Desain-Universitas Negeri Malang[1,3]
Email Penghubung: hartono.fs@um.ac.id

Abstract: *Autistic children have a fairly prominent weakness in motor skills. Therapy can be applied to autistic students through motion therapy activities and songs. The material is packaged in such a way that students can learn the dance easily, so that dance which generally functions as public entertainment, then it converted into a subject matter in therapy for autistic students. The research method is used qualitative, the data collection is collected through observation and interviews. The result of the study is that the focus of movement management in jaranan dance therapy on their propioceptive muscles. The propioceptive muscle is an integration sensor found in joints. The role of propioceptive muscles in the human body is very important because the flexibility of these muscles can make a person move more freely (flexible). The limitations suffered by autistic children have an impact on their propioceptive muscles, because another function of the propioceptive muscle is to maintain motor sensors in every movement they made. This is connected the types of motion that have been applied to the needs of gross motor therapy for autistic students in gross motor therapy for autistic students.*

Keywords: Otot Propioseptif, Anak Autis, Gerak Tari

Ringkasan: Anak autis memiliki suatu kelemahan yang cukup menonjol yaitu pada kemampuan *(skill)* motorik. Terapi dapat diterapkan pada siswa autis melalui kegiatan terapi gerak dan lagu. Materi dikemas sedemikian rupa agar para siswa dapat mempelajari tari tersebut dengan mudah, sehingga tarian yang umumya berfungsi sebagai hiburan masyarakat, kemudian dialihkan

fungsikan menjadi sebuah pokok materi dalam terapi bagi siswa autis. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Hasil dari penelitian adalah Fokus penanganan gerak pada Terapi tari adalah pada otot *propioseptif* mereka. Otot *propioseptif* adalah sensor integrasi yang terdapat pada persendian. Peran otot *propioseptif* pada tubuh manusia sangatlah penting karena fleksibelitas otot tersebut dapat menjadikan gerak seseorang lebih leluasa *(luwes).* Keterbatasan yang di derita oleh anak autis berimbas pada otot *propioseptifnya*, karena fungsi lain dari otot *propioseptif* adalah untuk menjaga sensor motorik di setiap gerakan yang dilakukan. Hal inilah yang menghubungkan ragam gerak yang selama ini diterapkan pada kebutuhan terapi motorik kasar siswa autis pada terapi motorik kasar siswa autis.

Kata kunci: Otot Propioseptif, Anak Autis, Gerak Tari

PENDAHULUAN

Tari merupakan sebuah bentuk seni yang erat hubungannya dengan sebuah pengembangan kreatifitas dan pelatihan kepekaan terhadap sesama, sehingga manfaat dari pendidikan seni tari bisa mengasah beberapa hal positif tersebut (Hidajat, 2008:27). Tidak mengherankan lagi apabila pengaplikasian seni tari di sekolah menjadikan peserta didik dapat terus mengembangkan bakat yang dimilikinya. Seni tari sebagai ungkapan individual lebih berorientasi pada jalur kekaryaan. Dalam arti, ungkapan-ungkapan ekspresi seni tari lebih mengedepankan aspek-aspek subjektivitas senimannya. Penting tidaknya bagi seniman maupun para apresiasinya, taksonomi tari di Indonesia telah menjadi dinamika keberadaan dan perkembangan dunia tari. Sementara pergeseran dan perubahan nilai-nilai sosial kemasyarakatan sebagai bias dari globalisasi jaman jelas tidak sedikit pula pengaruhnya pada keberadaan dan perkembangan tari di Indonesia. Pengalaman estetik bisa didapatkan melalui berbagai pendidikan, baik secara formal, informal maupun nonformal. Seperti yang diungkapkan oleh Candela (2013) dalam artikelnya yang berjudul *The Role of Dancing in*

the Educational Process, bahwa pengalaman estetik melalui tari dapat merenungkan baik tubuh dan aspek psikis atau emosional dan kognitif, lebih dari bahasa ekspresif lainnya, menari dapat mengajarkan anak-anak untuk "diam" tubuh mereka sendiri dan mengetahui potensi yang belum dimanfaatkan, mempertinggi kesadaran diri.

Merriam (1974:17) menjelaskan, tari adalah budaya dan budaya adalah tari serta kesatuan tari seutuhnya tidaklah bisa dipisahkan dari anggitan antropologis tentang kebudayaan. Tari adalah bagian dari kebudayaan, tari merupakan subjek yang memiliki kekuatan yang serupa dalam perubahan seperti pada aspek kebudayaan yang lain. Royce (1997:3-6) mengemukakan seni tari sebagai salah satu ekspresi estetik manusia dalam bentuk gerak, telah muncul sejak awal kehidupan manusia. Tari sebagai bagian dari seni pertunjukan, tersusun dari beberapa rangkaian gerak. Bahan baku tari adalah gerakan-gerakan tubuh. Hasil gerak adalah ekspresi pengalaman emosional yang dituangkan lewat gerakan tubuh. Gerak di dalam tari adalah bahasa yang dibentuk menjadi pola-pola gerak dari seorang penari, sedangkan materi ekspresinya adalah gerakan-gerakan yang sudah dipolakan menjadi bentuk yang dapat dikomunikasikan langsung lewat perasaan dan irama. Tari sebagai hasil ekspresi juga sangat bergantung pada yang menarikan terutama dalam kepekaan irama.

Menurut Murgiyanto (2002-20-27) kepekaan irama yang harus dikuasai oleh seorang penari adalah kepekaan terhadap irama iringan (lagu atau gending), dalam hal ini seorang penari harus peka terhadap irama yang ditarikan. Penari juga harus peka terhadap irama gerak yaitu menggerakkan anggota tubuh dengan tempo yang telah ditentukan. Kepekaan lain yang berkaitan adalah irama jarak, maksudnya pengambilan jarak antar anggota tubuh yang digerakkan sesuai dengan tata aturan yang ditetapkan pada suatu tarian tertentu.

Peneliti menemukan bahwa pada sekolah autis di Malang menggunakan metode atau terapi yang berfokuskan kepada penanganan kelemahan motorik kasar. Terapi ini diterapkan pada siswa autis melalui kegiatan terapi gerak dan lagu. Materi tersebut

sudah dikemas sedemikian rupa agar para siswanya dapat mempelajari tari tersebut dengan mudah, sehingga tarian yang umumya berfungsi sebagai hiburan masyarakat, pada sekolah dialih fungsikan menjadi sebuah pokok materi dalam terapi bagi siswa autis.

Autis atau "Autism" adalah suatu gangguan perkembangan secara menyeluruh yang mengakibatkan hambatan dalam kemampuan sosialisasi, komunikasi dan juga perilaku, gangguan tersebut dapat diukur dari taraf ringan hingga taraf berat, sehingga ringan atau beratnya kondisi autis dari anak autis tidak dapat dipastikan (Rahayu, 2014:421). Pernyataan tersebut menggambarkan bahwa anak dengan prediksi atau diagnosa autis adalah anak yang lemah dalam kemampuan dalam bersosialisai dan melakukan kegiatan, selayaknya anak di umur yang setara dengannya.

Anak autis memiliki suatu kelamahan yang cukup menonjol yaitu pada kemampuan *(skill)* motorik. Contohnya di saat kita menjumpai anak autis, dan kita perhatikan tingkah lakunya, terkadang mereka seakan-akan melakukan gerakan dan aktifitas tanpa terkendali (*Lost Control*). Perilaku tersebut erat hubungannya dengan istilah *(Hyperactive)*. Selaras dengan pendapat Yuwono (2012:44): anak autis terkadang menunjukkan sikap *(aggressive)* seperti emosi yang mudah meledak, melompat-lompat tanpa arah bahkan menyakiti diri sendiri. Kelainan motorik ini yang menjadi salah satu fokus penanganan oleh guru di sekolah tersebut. Karena kemampuan sensor motorik adalah salah satu kelamahan yang paling nampak dari gejala anak autisme.

Otot propioseptif adalah salah satu bagian yang kuat hubungannya dengan sensor motorik kasar manusia. Otot propioseptif juga dapat diartikan sebagai sensor yang mengatur kesadaran posisi tubuh seorang manusia dalam melakukan suatu gerakan, melatih otot propioseptif dilakukan dengan cara melakukan suatu gerakan secara berulang ulang (Hakiki, 2016:6).

Penerapan sebuah terapi pada gerak perlu dilakukan secara berulang ulang. Karena pelatihan ini melibatkan persendian seorang manusia. Persendian seorang manusia perlu diberikan pembiasaan

gerak secara berulang-ulang. seperti penjelasan Sundari, (2014:23) pelatihan otot propioseptif berpusatkan pada penanganan modalitas sensoris yang menjangkau sensasi gerakan sendi atau *kinasthesia* dan posisi sendi, pelatihan ini perlu dilakukan secara berulang ulang agar fleksibilitas otot sendi dapat terlatih dengan baik.

METODE

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan atau metode kualitatif, di mana jenis penelitanya adalah deskriptif. Sehingga fokus pada tujuan penelitian ini adalah proses analisis yang dilakukan peneliti dalam memecahkan permasalahan, kemudian hasil data yang diperoleh dituangkan ke dalam kata deskriptif. Peneliti harus mampu menganalisa segala aspek yang terjadi, yang dapat berpengaruh pada fokus penelitiannya. Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh berdasarkan apa yang benar-benar terjadi. Sehingga nantinya peneliti tidak hanya memahami sumber data namun juga memahami lingkungannya. Data yang pasti yang merupakan suatu nilai di balik data yang tampak, oleh karena itu dalam penelitian kualitatif tidak menekankan pada generalisasi, tetapi lebih menekankan pada makna. Generalisasi dalam peneltian kualitatif dinamakan *transferability* (Sugiyono, 2015: 15).

Metode kualitatif merupakan metode untuk melakukan kajian yang bersifat karakteristik dari subjek terteliti. (Purwatiningsih, 2009:14). Pelasanaan penelitian menggunakan pertimbangan, yaitu pertama peneliti dapat memahami sesuatu yang bersifat ambigu, tidak jelas (Moleong. 2011: 5).

Secara nyata dapat dimaknai, kedua peneliti mampu dapat menjalin hubungan secara langsung dan bersifat manusiawi. Pertamakali peneliti menjumpai narasumber kunci yakni Guru Pengajar dengan mengemukakan maksud dan tujuan penelitian tentang peran otot propioseptif pada gerak tari bagi anak autis.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan interaksi simbolik. Interaksi simbolik mempunyai asumsi bahwa pengalaman manusia ditengahi oleh penafsiran. Interaksi simbolik menjadi paradigma konseptual melebihi dorongan dari

dalam, sifat-sifat pribadi, motivasi yang tidak disadari, kebetulan, situasi ekonomi, kewajiban peranan, resep budaya, mekanisme pengawasan masyarakat atau lingkungan fisik lainnya (Moleong, 2000: 11).

ANALISIS DAN HASIL

Setiap pembelajaran yang dilakukan di sekolah pastinya memiliki tujuan atau maksud yang diinginkan. Tujuan yang ingin dicapai harus selaras dengan kemampuan peserta didik yang diajarkan. Pola pembelajaran yang baik akan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih optimal.

Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara kepada narasumber secara langsung di hari yang sama, peneliti memperoleh informasi alasan yang paling mendasar, mengapa terapi motorik kasar pada sekolah tersebut menggunakan tari *jaranan*. Alasannya adalah untuk mencoba mengenalkan kepada anak autis tentang macam macam arah. Seperti yang dijelaskan bahwa anak autis memiliki gangguan pada kemampuan sensori. Gangguan pada sensori ini menyebabkan anak autis sulit mengontrol pergerakan yang dilakukan. Dampak sulitnya mengontrol pergerakan berimbas pada cara mereka mengenal arah. Anak autis meskipun sudah diinstruksi dan dibantu untuk menggerakkan kaki atau tangan kanan, terkadang masih belum bisa membedakan dan melakukan sesuai dengan instruksi terapis.

Terapi motorik kasar pada sekolah luar biasa (SLB) autis universitas negeri malang (UM) telah diterapkan sejak tahun 2009. Terapi tersebut dipusatkan pada penanganan lemahnya motorik kasar siswa autis di sana. Terapi motorik kasar menggunakan tari jaranan ini dilakukan seminggu tiga kali, tujuannya digunakan sebagai refreshing anak2 autis di hari selasa dan kamis di awal pembelajaran. Sedangkan pada hari jumat kegiatan menari *Jaranan* dipergunakan untuk fokus terapi motorik kasar. Tari *jaranan* digunakan sebagai materi pada terapi tersebut, sehingga memunculkan pertanyan apa yang menyebabkan tari *jaranan* di pilih dan apa hasil yang di dapatkan.

Gambar 1 siswa autis yang mengikuti lomba tari anak disabilitas tingkat Jawa Timur

Gambar di atas adalah formasi yang dilakukan siswa autis pada saat mengikuti lomba tari anak disabilitas tingkat Jawa Timur. Foto ini menujukan kesiapan siswa autis yang tampak tidak memiliki perbedaan dengan anak-anak pada umumnya. Mereka seakan akan telah menguasi gerakan secara alami. Dan juga kesadaran dan tanggung jawab mereka tampak sudah mampu ditunjukan secara prima. Peneliti hanya menerima foto dukumen ini dari Bayu (47 Tahun) dan tidak dapat menggali keterangan yang lebih dalam. Karena foto ini dikirim melalui whatsapp. Mengingat kondisi pendemi Virus Corona (Covid-19) ini sudah tidak mungkin melakukan observasi secara alami dari siswa yang pernah terlibat dalam kegiatan lomba. Sementara guru yang mengantar kegaitan ini tidak dapat menjelaskan secara jelas apa yang sebenarnya terjadi dalam kegiatan lomba. Hanya menyelaskan bahwa siswa autis tersebut tergolong berhasil dalam melakukan penampilan kompetitif yang diiktuti oleh siswa berkebutuhan khusus se Jawa Timur.

Peneliti mencoba menganalisa hubungan gerakan tari jaranan dengan kebutuhan pada materi motorik kasar yang dilakukan, sehingga peneliti melakukan wawancara lanjutan. Dalam

pembahasan Ninik (40 tahun) selaku Koordinator Gerak dan Lagumenjelaskan:

> "ada, yaitu kesesuaian gerakan tangan kanan dengan kaki kanan kemudian kesesuaian dengan musik juga. Karena motorik kasar itu lingkupnya cukup luas jadi gerakan di tari jaranan ini juga melatih sensor gerak yang mereka butuhkan, pokok intine terapi motorik ini di modiv sedemikian rupa biar anak2 itu kontrol otot *propioseptifnya* bisa bagus". (wawancara, Jumat 13 Maret 2020 pukul 09.12)

Wawancara yang dilakukan dengan narasumber di atas memberikan gambaran yang lebih jelas, tentang hubungan gerakan pada tari jaranan dengan kebutuhan materi pada terapi motorik kasar.

Dewi (45 tahun) biasanya menjadi rekan Ninik (40 tahun) dalam melaksanakan terapi motorik kasar menggunakan tari *jaranan*, sehingga beberapa pendapat beliau hampir sama dengan apa yang di jelaskan Ninik (40 tahun).

Dewi (45 tahun) selaku terapis dan pengajar beliau mengatakan bahwa:

> "gerakan yang di terapkan pada tari *jaranan* itu sangat sesuai dengan kebutuhan materi motorik kasar,yaa karena ini yaa kalo anak anak itu tidak bisa diajarkan tari yang kompleks, jadi nggak bisa kita ngajarkan tarian yang asal plih soalnya kan belum tentu anak2 bisa jadi gerakannya harus gerakan sederhana, jadi kaya perpindahan dari gerak satu ke gerak yang lain itu ndak bisa langsung cepat kaya orang normal. Jadi sensor otot *propioseptifnya* harus diasah secara pelan pelan dan gabisa kalo terlalu cepet, makanya tari jaranan ini diolah biar anak2 bisa menerima" (wawancara, Jumat 13 Maret 2020 pukul 09.20)

Hasil dari wawancara tersebut diperkuat lagi dengan pendapat dari Luthfil (36 tahun) selaku koordinator kurikulum dan kesiswaan antara lain :

> " dalam kegiatan gerak dan lagu itu anak autis di tekan kan sama pelatihan terhadap otot *propioseptifnya.* Jadi otot *propioseptif* itu adalah otot di persendian mereka sehingga mereka lebih luwes, jadi semacam sistem sensor integrasi yang ada di persendian- persendian jadi kalo misalnya kita bergerak gitu yaa menggerakan hampir semuanya kan dengan persendian jadi kita latih kita biasakan tapi memang susah, tapi susah bukan berarti tidak berprogres. Berprogres tapi ee lambat sekali, jadi kalo kita yang normal satu kali dua kali diberi materi sudah bisa tapi kalo anak autis yaa tergantung anak-anaknya lagi, sejauh mana kemampuan anak2 untuk bisa menyerap infrmasi memahami konsep itu penting, kaitannya dengan motoik kami memilih tari jaranan" (wawancara, Jumat 13 Maret 2020 pukul 10.00).

Berdasarkan ketiga wawancara di atas, peneliti mendapatkan bahwa ada hubungan dari ragam gerak tari *jaranan,*dengan kebutuhan atau standar gerak yang harus terdapat pada terapi motorik kasar. Pertama, gerakan yang dilakukan harus bersifat sederhana, hal itu disebabkan karena keadaan anak autis yang sulit untuk bisa menerima instruksi dan konsentrasi. Kedua Kesederhanaan gerak tidak menjadikan terapi tersebut tidak berguna. karena terapi semacam penanganan pada anak autis harus disesuaikan dengan kemampuan mereka.

Fokus penanganan gerak pada Terapi tari jaranan adalah pada otot *propioseptif* mereka. Otot *propioseptif* adalah sensor integrasi yang terdapat pada persendian. Peran otot *propioseptif* pada tubuh manusia sangatlah penting karena fleksibelitas otot tersebut dapat menjadikan gerak seseorang lebih leluasa *(luwes).* Keterbatasan yang di derita oleh anak autis berimbas pada otot

propioseptifnya, karena fungsi lain dari otot *propioseptif* adalah untuk menjaga sensor motorik di setiap gerakan yang dilakukan. Hal inilah yang menghubungkan ragam gerak yang selama ini diterapkan pada kebutuhan terapi motorik kasar siswa autis, di Sekolah luar Biasa (SLB) autis Laboratorium Universitas Negeri malang (UM) dengan kebutuhan pada terapi motorik kasar siswa autis.

Gangguan otot *propioseptif* yang diderita oleh anak autis Sekolah luar Biasa (SLB) autis Laboratorium Universitas Negeri malang (UM), dibuktikan pula oleh observasi yang peneliti lakukan :

> " pada pukul 10.20 - 10. 35 seorang siswa autis bernama naufa (18 tahun) menggigit- gigit tangannya sendiri kemudian memukul –mukul tangannya ke tiang bendera yang ada di halaman kemudian dia berlari dan memeluk peneliti. Di sisi lain adam (13 tahun) disaat peneliti datang ke sekolah tersebut dia langsung menggenggam tangan peneliti kemudian menarik- nariknya sambil berjalan..." (Observasi, 13 Maret 2019 di halaman sekolah SLB)

Berdasrakan data di atas memperkuat keadaan anak autis yang sensor motoriknya terganggu dan tepatnya pada otot *propioseptifnya.* Gangguan pada otot tersebut menyebabkan gerak yang dilakukan anak autis tidak terarah dan terkontrol. Ragam gerak padaTari *jaranan* yang diterapkan pada sekolah tersebut ditujukan untuk menangani gangguan pada otot *propioseptif* mereka.

Peneliti mencoba menggali lebih dalam apa alasan tari *jaranan* digunakan sebagai materi dalam motorik kasar siswa autis di Sekloah Luar Biasa (SLB) Autis laboratorium Universitas Negeri Malang (UM), dari sudut pandang anak autis itu sendiri. Sperti yang dijelaskan di atas bahwa anak autis tidak bisa dijadikan sebagai narasumber karena keterbatasan mereka yang cenderung lemah dalam komunikasi secara verbal. Oleh sebab itu peneliti tetap melakukan wawancara lanjutan demi membahas alasan penerapan tari jaranan dalam terapi motorik kasar, berdasarkan pengalaman terapis atau pengajar. Dalam hal ini peneliti mewawancarai Ninik (40 tahun) selaku Koordinator Gerak dan Lagu peneliti menemukan:

> “yaa alhamdulillah anak anak itu kita terapkan itu karena senang dia lakukan dengan nada yang membuat anak anak itu bergembira, anak anak baru bisa mengikuti. Harus pinter pinter milih juga nanti kadang kadang kalo saya ciptakan sebuah gerakan itu tari yaa saya tawarkan dulu ke anak2 kemarin itu saya coba tari topeng karena memang *booming*saya kasih musiknya awalnya mereka seneng karena ada gerakan geleng kepala itu sangat susah buat mereka, jadi kalo saya liat mereka kesusahan nggak saya teruskan” (wawancara, Jumat 13 Maret 2020 pukul 09.12)

Pendapat dari Narasumber utama dikuatkan lagi oleh pendapat dari Dewi (45 tahun) selaku terapis dan pengajar beliau berkata:

> “ anak autis itu dengan irama atau tempo itu tidak mengenal nah dengan tari jaranan ini anak anak dilatih untuk bergerak sesuai irama jadi selain ada pembimbingan seperti itu ada unsur menerapi dengan musik itu hatinya senang yaa gembiraa secara tidak langung mengenalkan motorik kasar ke anak anak dengan cara yang menyenangkan “(wawancara, Jumat 13 Maret 2020 pukul 09.20)

Selanjutnya peneliti menggali lebih dalam lagi, dan menanyakan pertanyaan yang sama kepada narasumber ketiga Luthfil (36 tahun) selaku koordinator kurikulum dan kesiswaan, pernyataan bapak luthfil (36 Tahun) serupa dengan pendapat narasumber sebelumnya beliau berkata:

> “ anak autis ini sangat tertarik dengan terapi motorik ini bahkan kalau ada alat ukur ketertarikan saya katakan mereka ini sampai kadang tanya kapan ada latihan lagi jadi antusias sekali mereka” (wawancara, Jumat 13 Maret 2020 pukul 10.00)

Berdasarkan Data yang diperoleh dari ketiga narasumber di atas menjelaskan peran terapi motorik kasar siswa autis menggunakan tari jaranan dari sudut pendang anak didik itu sendiri. Anak autis sangat senang dengan terapi yang diterapkan. Musik yang diputar ketika melakukan terapi motorik kasar ini sangat menghibur mereka. keadaan atau *mood* dari anak autis ini sedang baik maka pembelajaran yang dilakukan bisa berkualitas. Anak autis sering dikenal bahwa mereka memiliki dunia sendiri, maka kondisi perasaan atau *mood* mereka tidak stabil. Hal itulah yang membuat pengajar atau guru Sekolah Luar Biasa (SLB) Autis, harus memiliki banyak opsi strategi pembelajaran yang dapat mempertahankan suasana atau perasaan anak autis.

Tujuan pembelajaran atau terapi bisa tercapai dengan baik apabila siswa autis senang. Hal itu dapat terjadi karena tingkat konsentrasi anak autis berbeda dengan anak normal pada umunya. Anak autis akan bisa fokus terhadap suatu hal atau keadaan, apabila sesuatu hal yang menarik sedang terjadi. Hal itu dibuktikan oleh peneliti ketika sedang melaksanakan observasi:

"pada pukul 10.40 – 10 46 sejumlah anak autis sedang bersama-sama menarikan tari jaranan di halaman sekolah ketika mereka menari banyak siswa yang susana hati nya. Hal itu ditunjukkan dengan perubahan ekspresi mereka yang awalnya suntuk dan marah, namun ketika lagu tari jaranan sudah diputar merka langsung girang dan fokus menari. Siswa bernama adam (13 tahun) awalnya berteriak –teriak dan berlari – lari tanpa arah, langsung terdiam dan konsentrasi ketika musik jaranan sudah di putar" (Observasi, 13 Maret 2019 di halaman sekolah SLB).

Otot propioseptif adalah suatu sensor integrasi yang terdapat pada persendian seorang manusia. Sensor inilah yang membuat suatu gerakan yang dilakukan manusia bisa terkontrol atau *(luwes)*. karaktiristik seorang yang memiliki gangguan pada motorik kasarnya adalah adalnya gangguan pada otot propioseptifnya. Hal inilah yang menjadikan salah satu alasan para guru untuk memilih tari jaranan digunakan sebagai terapi motorik kasar bagi siswa autis. Karena para guru beranggapan bahwa dengan melatih anak autis menggunakan tari jaranan maka diharapkan gangguan pada otot

propioseptifnya dapat tertangani. Karena pada tari jaranan ada beberapa ragam gerak yang bersifat pelatihan pada otot propioseptif contohnya, berlari, lompat kanan dan kiri, lompat di tempat, *Pecutan*, langkah kanan dan kiri dan sebagainya. Hal ini sesuai dengan teori dari Hakiki, (6:2016) yang mengatakan, otot propioseptif dapat diartikan sebagai sensor yang mengatur kesadaran posisi tubuh seorang manusia dalam melakukan suatu gerakan, melatih otot propioseptif dilakukan dengan cara melakukan suatu gerakan secara berulang ulang.

Pengulangan gerakan yang di lakukan pada tari *jaranan*banyak ditemui dalam prakteknya. Bahkan pada sekali terapi, atau sekali menari tari *jaranan* guru mengulang seluruh rangkaian gerakan sebanyak 3 kali. Hal ini dilakukan untuk pembiasaan anak autis yang terkadang sulit menerima instruksi dari guru. Pengulangan gerakan dilakukan agar anak autis dapat mengikuti terapi ini dengan mudah. Selain melakukan gerakan mereka juga melatih kemampuan otot propioseptif mereka. Seperti yang dijelaskan sebelumnya melatih otot propioseptif perlu diterapkan pengulangan gerakan di setiap ragam geraknya. Pendapat itu selaras dengan teori dari Sundari, (23: 2014) pelatihan otot propioseptif berpusatkan pada penanganan modalitas sensoris yang menjangkau sensasi gerakan sendi atau *kinasthesia* dan posisi sendi, pelatihan ini perlu di lakukan secara berulang ulang agar fleksibilitas otot sendi dapat terlatih dengan baik.

Otot propioseptif menjadi salah satu aspek penting dalam penanganan pada terapi motorik kasar. Karena segala aktifitas yang dilakukan oleh manusia ditunjang dengan terkontrolnya kemampuan propioseptif. Kemampuan otot propioseptif yang terganggu dapat menyebabkan kegagalan manusia dalam mencapai stabilitas gerak. Contohnya jika seorang anak kurang memiliki kemampuan dalam menjaga stabilitas otot *propioseptifnya* maka dia tidak akan bisa lompat dan lari dengan seimbang. Lompat dan berlari adalah salah satu contoh gerakan yang mencakup ranah motorik kasar, serupa dengan pendapat dari Kurniawati, (2013:54),Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan mengkoordinasi gerakan otot-otot besar yaitu tangan, kaki dan

keseluruhan anggota tubuh yang berhubungan dengan pergerakan yang bersifat besar yang dilakukan sehari hari seperti berlari.

Penyadaran Gerak ini dapat diluaskan pada kegiatan yang serupa dengan senam untuk mendapat kualitas pelatihan otot-otot, seperti kekuatan, kecepatan, atau kelenturan (Hidajat,2017:19). Pendapat tersebut memiliki hubungan dalam kemampuan motorik kasar seorang anak. Karena seorang anak yang terlatih kemampuan kontrol motorik kasarnya, maka kesadaran gerak yang dialakukan lebih terjaga. Kesadaran gerak erat pula hubunganya dengan stabilitas otot propioseptifnya.

KESIMPULAN

Tari jaranan dipilih untuk materi dalam terapi motorik kasar karena, ragam gerka pada tarian tersebut diyakini para guru Sekolah Luar Biasa Autis Laboratorium Universtias Negeri Malang, dapat menangani kelemahan pada otot propioseptifnya. Otot propioseptif adalah sensor integrasi yang terdapat pada persendian manusia. Terlatihnya otot propioseptif dapat menjadikan gerakan yang dilakukan manusia bisa *luwes*dan terkontrol. Sehingga melatih otot propioseptif tidak bisa dipisahkan dalam keseluruhan lingkup terapi motorik kasar bagi siswa autis. Otot propioseptif juga memiliki peran penting dalam menjaga kestabilan atau keseimbangan tubuh ketika berjalan dan berlari. Beberapa Ragam gerak pada tari jaranan yang di lakukan secara berulang-ulang sesuai dengan prinsip pelatihan otot propioseptif pada manusia.

DAFTAR RUJUKAN

Abdulhak, Ishak & Darmawan, Deni. 2015. *Teknologi Pendidikan,*Bandung: PT Remaja Rosda Karya

Anggraeni, Ni, Wayan & Hendrianto, Yohanes, Kartika. 2017. Pengaruh Stigma Terhadap Self Estem Pada Remaja Perempuan Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Tari Bali di SMAN 2 denpasar : *Jurnal Psikologi Udayana*, 4 (1). (Online), (https://ojs.unud.ac.id), diakses 17 Maret 2019.

Apriani, Dian. 2013. Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Ra Al Hidayah Tarik Sidoarjo : *Jurnal Paud Teratai,* 2 (1). (Online), (https://jurnalm ahasiswa.unesa.ac.id) Diakses 18 maret 2019.

Artanti, Prianca, Yulia. 2012. Studi Deskriptif Terapi Terhadap Penderita Autisme Pada Anak Usia Dini di Mutia Center Kecamatan Bojong Kabupaten Purbalingga: *Indonesian Jurnalof Early Chilhood Education Studies,*1(1). (Online), (http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeces/article/view/9204), Diakses 19 maret 2019.

Assjari, Musjafak &Sopariah, Eva, Siti. 2011. Penerapan Latihan Sensorimotor Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pada Anak Autistic Spectrum Disorde : *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 17 (2). (Online), (http://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id/index.php/jpnk/article/view/20), Diakses 13 Maret 2019.

Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.

Azwar, saifudin. 2005. *Metode Penelitian*, Yogyakarta:pustaka Pelajar.

Bodgan, Biklen. 1982. *Qualitative Research For Education: an Introduction To Theory And Method,* Boston:Allyn and Bacon inc.

Burhaein, Erick. 2017. Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD : *Indonesian Journal of Primary Education,* 51(58). (Online), https://www.researchgate.net/profile/Erick_Burhaein/publication/322821732_Aktivitas_Fisik_Olahraga_untuk_Pertumbuhan_dan_Perkembangan_Siswa_SD/links/5a71a3340f7e9ba2e1cbbaa2/Aktivitas-Fisik-Olahraga-untuk-Pertumbuhan-dan-Perkembangan-Siswa-SD.pdf. Diakses 6 april 2020

Esa, Dika. 2016.Perbedaan Pengaruh Latihan Propioseptif dan Theraband Exercise Terhadap Peningkatan Stabilitas Ankle Pada Permainan Sepakbola Dengan Riwayat Sprain Ankle: *Jurnal Dsapace UNISA Yogyakarta,* (Online), (http://digilib2.unisayogya.ac.id/bitstr eam/handle/1234

56789/ 2068/N askah%20Pu blikasi %20Esa%2 0Putri%20Hakiki.pdf?sequence=1&isAllowed=y). Diakses 31 Mei 2019.

Faisal. 2007. *Autisme Suatu Gangguan Jiwa Pada Anak,* Jakarta: Pustaka Populer Obor.

Farida, Aida. 2016. Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada anak Usia dini: *Jurnal raudhah,* No 2 vol IV. (Online), (http://jurnaltarbiyah.uin su.ac.id /index. php/raudhah/article/view/52/44), Diakses 8 Mei 2020

Hadi, Sumandiyo. 2005. *Sosiologi Tari Sebuah Pengenalan Awal,* Yogyakarta: Pustaka

Hadi, Sumandiyo. 2007. *Kajian Tari Teks dan Konteks,* Yogyakarta: Pustaka Book Publisher

Hakiki, Esa, Putri & Imania, Dika, Rizki. 2016. Perbedaan Pengaruh Latihan Propioseptif Dan Theraband Exercise Terhadap Peningkatan Stabilitas Ankle Pada Pemain Sepak Bola Dengan Riwayat Sprain Ankle: *DSpace UNISA Yogyakarta,* 5(45). (Online), (http://digilib2.un isayogy a.ac.i d/handle/123456789/2068), Diakses 14 Mei 2020.

Hakim, Arif, Rohman & Soegiyanto& Soekardi. 2013. Pengaruh Usia Dan Latihan Keseimbangan Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Kelas Bawah Mampu Didik Sekolah Luar Biasa: *Journal Of Physical Education And Sport,* 2(1). (Online), (https:// journ al.unne s.ac.id/sju/index.php/jpes/article/view/1273), Diakses 8 Mei 2020.

Hidajat,Robby. 2008. *Wayang Topeng Malang Struktual Simbolik Seni Pertunjukan Tradisional di Malang Jawa Timur,* Malang: Guntar Gumelar.

Hidajat,Robby. 2017. *Kreatifitas Koreografi Pengetahuan dan Praktikum Koreografi Bagi Guru*, Malang: Surya Pena Gemilang.

Hidayanti, Maria. 2013. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak: *Jurnal Pendidikan Usia Dini,* 01(2). (Online), (https://www. neliti.com/publications/117598/peningkatan-kemampuan-

motorik-kasar-anak-melalui-permainan-bakiak), Diakses 8 Mei 2020

Karweti. 2013. *Efetifitas Pembelajaran Dalam kelas demi menciptakan suasana kelas yang optimal*, Jakarta: Sinarbuku

Konza. 1989. *Penerapan Pembelajaran Di Sekolah Unggul,* Bandung: Alfabeta.

Kurniawati, faidah. 2013. Pembelajaran Tari Lenggang Alit Untuk Mengurangi Hambatan Motorik Kasar Anak Autis Di Sdn Banyu Urip V Surabaya: *Jurnal Pendidikan Khusus,* 3 (3). (Online)

PENCIPTAAN TARI MODERN
"RAGA KUANTUM" DALAM VIRTUAL

Rinto Widyarto, I Wayan Diana Putra, Ni Made Dwi Tarazany, Ni Kadek Ayu Mariastuti

Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan,
Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar
email : rintowidyarto66@gmail.com, anaisidps@yahoo.co.id

Abstrak : *This "Raga Kuantum" dance depicts the prominence of the movements, attitudes, or actions of the younger generation who do not follow the rules, oppose their parents, like to fight, play games and watch videos with their andorids. The younger generation who don't give up their android for a second, except when they sleep. The use of social media allows users not only to consume, but to participate in creating, commenting on and distributing various content in various formats: text, images, audio, or video. This phenomenon is manifested in the dance work in groups of 5 dancers as modern or contemporary dance. It is undeniable that the elements of tardisi are still attached to the dancers. The body in this work is a body and quantum is an extraordinary spike of events, meaning that the picture of the young generation is very different from the previous generation which has drastically changed and what is happening in the current condition of the millennial generation. This dance is accompanied by Javanese gamelan but does not use Javanese gending structures. Its development lies in the idea, work concept, structure, and composition, as well as melody processing and ornamentation of the parts of the music. This dance creation method still refers to the concept of Alma M. Hawkins, namely exploration, improvisation and forming. The results of this work are expected to be an example/role model for the younger generation to reduce, be positive for the sake of character building and good personality.*

Keywords: *generation, millennial, dance, role model and education*

Ringkasan : Karya tari ini berjudul "Raga Kuantum" sebagai ciptaan tari modern atau kontemporer yang tidak dipungkiri unsur-unsur tardisi masih melekat pada diri penari. Raga dalam karya ini merupakan tubuh dan kuantum merupakan lonjakan peristiwa yang luar biasa. Artinya gambaran generasi muda yang sangat luar biasa berbeda dengan generasi sebelumnya yang drastis berubah. Para pendidik harus memahami hal ini, untuk itu penciptaan tari ini ingin menunjukkan kondisi generasi milenial. Tarian kreasi berkelompok sebanyak 5 orang yang diiringi gamelan Jawa dengan dikolaborasikan musik era Milenial. Pengembangannya terletak pada ide, konsep garap, struktur, dan komposisi, serta pengolahan melodi dan ornamentasi pada bagian-bagian gending/musiknya. Metode penciptaan tari ini tetap mengacu pada konsep Alma M. Hawkins yaitu *ekplorasi, improvisasi* dan *forming*. Karya tari ini diharapkan menjadi contoh/tauladan bagi para generasi muda untuk tidak melakukannya (paling tidak mengurangi), sehingga dapat bersikap positif demi pembentukan karakter dan kepribadian yang baik.

Kata kunci: generasi, milenial, tari, tauladan dan pendidikan

PENDAHULUAN

Revolusi 4.0 urutan mata rantai kemajuan industri dengan pembabakan menandai perubahan radikal (revolusioner) bidang industri. Berbagai pembabakan tersebut diberi predikat Revolusi. Berkaitan mamasuki era RI 4.0, mau tidak mau harus berhadapan dan menyesuaikan diri untuk memanfaatkan, menggunakan atau bersentuhan secara langsung dengan teknologi digital dan internet. Hal ini menjadi tantangan baru, dengan hadirnya alat komunikasi internet pada Revolusi Industi 4.0 yang berkecepatan tinggi mampu mengirim dan memperoleh informasi dengan cepat. Komunikasi melalui media komputer atau andoid sebagai hasil teknologi menjadi bagian penting di dunia pendidikan. Mata kuliah teknologi pembelajaran, strategi pembelajaran, teknologi informasi dan multimedia merupakan sebagian dalam kurikulum Prodi PSP yang

memanfaatkan teknologi sebagai sarana dan media untuk memberikan pemahaman mahasiswa dalam mewujudkan capaian pembelajaran. Situasi Pandemi Covid-19 akhirnya proses pembelajaran memanfaatkan akses internet. Tidak terkecuali semua komponen kemudian mengakses internet. Hal ini menjadi tantang baru bagi pelaksana pendidikan untuk menggunakan internet dalam proses pendidikikan maupun pelayanannya. Dosen, mahasiswa dan pegawai saat ini tatarannya sebagai *user,* yang berarti kita hanya sebagai pengguna atau orang yang memanfaatkan fasilitas teknologi informasi yang telah ada/ mengakses media/situs yang telah ditawarkan oleh TI.

Mencermati keadaan yang ada saat ini, berarti banyak orang dituntut untuk mampu mengikuti perkembangan teknologi yang sangat cepat. Perkembangan postif dalam berbagai sektor sangat diuntungkan dan dimudahkan, termasuk dalam dunia pendidikan. Melalui pendidikan kesenian sebagai salah satu unsur kebudayaan, menduduki posisi yang sangat penting di antara unsur-unsur kebudayaan lainnya seperti sistem religi, sistem pengetahuan, sistem bahasa, sistem kemasyarakatan, sistem pencaharian, dan teknologi (Sugiartha, 2008:2).

Secara umum, yang termasuk generasi milenial adalah yang lahir antara tahun 1981 – 1995. Pada era ini, komputer baru mulai *booming,* seiring dengan naik daunnya *video games, gadget, smartphones,* dan internet. Saat itu semua yang serba komputer belum seperti sekarang dan masih baru banget. Generasi milenial merupakan satu-satunya generasi yang sempat melewati milenium kedua semenjak teori generasi ini diutarakan pertama kali oleh sosiolog Karl Mannheim pada tahun 1923 melalui esainya yang berjudul "*The Problem if Generation*." (https://www.quipper.com/id/blog/tips-trick/generasi-milenial-x-dan-z/).

Perlu diketahui bahwa Generasi X yang kelahirannya sekitar tahun 1961-1980, memiliki karakteristik mandiri, berpegang teguh pada prinsip. Lingkungan kerja yang disukai jenjang karier yang jelas, suasana kantor yang efisien dan fleksibel, informasi yang jelas mengenai manajemen perusahaan. Kehidupan sosial media yang

digunakan umumnya Facebook dan Twitter. Sosmed digunakan untuk berhubungan dengan kawan lama, sharing sesuatu karena memang berguna atau ingin memberikan informasi bagi yang lain. Pola pikir Masih menghormati birokrasi dan mau mengikuti aturan. Generasi Y (Milenial) yang kelahirannya sekitar tahun1981-1995 memiliki karakteristik optimistik, idealis, individualis, tumbuh besar saat era digital mulai berkembang, mencari pekerjaan yang sesuai passion, mudah bosan. Lingkungan kerja yang disukai fleksibel, suasana kantor yang kekeluargaan, selalu ada tantangan baru, bekerja sama baik dengan rekan-rekan sekantor. Kehidupan sosial media yang digunakan umumnya Facebook, Twitter, dan Instagram. Sharing karena kebutuhan sosial, menggunakan sosmed untuk menunjukkan eksistensi diri.

Generasi Z yang kelahirannya sekitar tahun 1996-2010 memiliki karakteristik saat teknologi sedang berkembang pesat, menginginkan segala sesuatu yang serba instan, kurang ambisi untuk bisa sukses, sangat cepat beradaptasi dengan teknologi. Lingkungan kerja yang disukai umumnya belum bekerja karena masih berusia remaja. Kehidupan sosial yang digunakan umumnya Instagram. Generasi ini punya kredibilitas tersendiri untuk membangun citra diri melalui apa yang dibagikan di sosmednya. media Pola pikir Cenderung serba instan, malas "ribet" dengan aturan (https://www.quipper. com/id/blog/tips-trick/generasi-milenial-x-dan-z/). Hal itulah sekilas mengenai generasi milenial dan perbedaannya dengan generasi X dan Z. Apapun generasinya, bila dididik dengan baik sedari kecil dan punya *manner* yang bagus, tentu tidak diragukan kemampuannya untuk dapat dipercaya banyak orang. Menjadi pribadi yang bertanggung jawab, kreatif, inovatif, dan menjalankan tugas sepenuh hati merupakan harapan orang tua yang berupaya memberikan pendidikan terbaik.

Dunia pendidikan, generasi muda sebagai *user*/pengguna teknologi informasi perlu bertindak bijak untuk mensikapinya. Sebuah contoh nyata dalam kehidupan yang saat ini terjadi yang menarik untuk diangkat dalam karya tari ini dengan menonjolkan gerak, sikap, atau polah tingkah generasi muda yang tidak mengikuti aturan, melawan orang tua, suka berkelahi, asyiknya main game dan

nonton video. Para generasi muda yang tidak sedetikpun melepaskan androidnya, kecuali saat mereka tidur. Website yang dapat dikunjungi setiap hari di internet dari Google, Facebook, Twitter, CNN, Kompas, Tokopedia, Bukalapak dan lainnya sebagai media sosial yang memungkinkan penggunanya tak hanya mengonsumsi, tapi juga berpartisipasi membuat, mengomentari, dan menyebarkan beragam konten dalam berbagai format: teks, gambar, audio, atau video.

Pengguna media sosial dapat membangun percakapan, bahkan komunitas, karena dengan media sosial dipermudah pertemuan beberapa atau banyak orang dengan minat sama seperti pengelola usaha, organisasi masyarakat, sampai lembaga pemerintah untuk terkoneksi langsung dengan publik. Pengguna dapat membuka website tentang berbagai macam game on-line, video perfilman (Korea, India, Hollywood, Indonesia, dan lainnya) yang dapat membuat generasi muda terlena hingga menjadi kecanduan. Gambaran generasi muda yang bebas dan kurangnya arahan orang tua atau pendidikan rumah dan sekolah ini wujudkan dalam ketidakmampuannya generasi milenial memilah dan memilih web atau media sosial yang bermanfaat positif bagi dirinya. Generasi muda yang belum mampu membatasi dirinya kapan dan situs apa yang perlu dibuka. Pembatasan diri atau pengendalian diri dari segi waktu maupun pemilihan web atau situs. Karya ini sangat diperlukan guna memberikan nuansa baru dalam kancah penciptaan dan perkembangan kesenian di dunia pendidikan.

Dalam konteks tertentu kesenian berfungsi sebagai pedoman terhadap berbagai perilaku manusia yang berkaitan dengan ekspresi simbolik, keindahan, dan interaksi sosial. Ekspresi simbolik dan keindahan dalam kesenian tercermin pada kegiatan berkreasi dan berapresiasi. Dalam berkreasi ekpresi simbolik dan keindahan seni sering menjadi pedoman bagi pelaku, penampil atau pencipta untuk mengekspresikan kreasi artistiknya melalui karya seni. Dalam berapresiasi, ekspresi simbolik dan keindahan seni menjadi pedoman kepada penikmatnya untuk mencerap sistem nilai dan makna yang terkandung dalam karya seni. Dalam interaksi sosial, ekspresi simbolik dan keindahan seni menjadi kebutuhan

kolektif sehingga mampu berperan sebagai pengikat sosial dan menumbuhkan solidaritas sosial (Jazuli, 2014:48).

Mengenai karakteristik Milenial berbeda-beda berdasarkan wilayah dan kondisi sosial-ekonomi. Generasi ini umumnya ditandai oleh peningkatan penggunaan dan keakraban dengan komunikasi, media, dan teknologi digital. Di sebagian besar belahan dunia, pengaruh mereka ditandai dengan peningkatan liberalisasi politik dan ekonomi; pengaruhnya masih diperdebatkan yang memiliki dampak besar. Generasi ini yang mengakibatkan tingkat pengangguran yang tinggi di kalangan anak muda, dan menimbulkan spekulasi tentang kemungkinan krisis sosial-ekonomi jangka panjang yang merusak generasi ini.

Gambaran karakteristik generasi millenial seperti yang lebih terkesan individual, cukup mengabaikan masalah politik, fokus pada nilai-nilai materialistis, dan kurang peduli untuk membantu sesama. Generasi ini bila dilihat dari sisi negatifnya, merupakan pribadi yang pemalas, narsis, dan suka sekali melompat dari satu pekerjaan ke pekerjaan yang lain, akan tetapi, di sisi lain mereka memiliki sisi positif. Antara lain adalah generasi millenial merupakan pribadi yang pikirannya terbuka dan pendukung kesetaraan hak. Mereka juga memiliki rasa percaya diri yang bagus, mampu mengekspresikan perasaannya, pribadi liberal, optimis, dan menerima ide-ide dan cara-cara hidup. Millennial dengan datangnya industri hiburan mulai terpengaruh oleh internet dan perangkat seluler. Pemuda yang merasa seolah-olah mereka memiliki cukup uang atau bahwa mereka akan mencapai tujuan finansial jangka panjang, bahkan selama ekonomi sulit kali, dan mereka lebih optimis tentang masa depan. Gaya hidup yang berbahaya yang lekat dengan dunia maya, memiliki pengetahuan tinggi dalam menggunakan platform dan perangkat mobile, ternyata melahirkan titik lemah bagi para generasi internet. Titik lemah tersebut berdampak buruk terhadap keamanan generasi millennial di dunia maya.

Menurut pakar tari, Kenneth Macgowan dalam bukunya *The Living Stage: A Story of The World Theater* (1955:27), yang menyebutkan bahwa tari modern adalah merupakan tari yang didominasi oleh emosi atau rasa yang sebagaimana ciri kodrati

emosi manusia yang memiliki desakan untuk ingin bebas, maka jenis tari ini lebih mengarah untuk bebas dari tradisi. Bebas di sini adalah bebas untuk mengungkapkan gerak yang tidak diharuskan oleh pola-pola yang sudah ada. Pola-pola gerak yang lebih bebas tetapi masih memperhatikan keindahan. Secara Spesifik tari Modern cirinya, yaitu: penggarapan yang kreatif, tuntutan keasyikan, kepuasan batin, kekokohan solidaritas, popularitas yang tidak menentu dan berbobot kreatif.

Tari Modern perkembangan nyatanya dari seni tari dunia, yang mengalami serangkaian perubahan dan peralihan fungsi pada hampir semua aspek elemen di dalamnya. Tari Modern menyangkut segala unsur inti dari masing-masing, mulai dari gerakan, kostum, musik hingga pemaknaan yang dibawakan. Selain itu, tujuan umum dari tarian masa kini ini hanya sebatas hiburan dan mencari popularitas semata dengan skill melalui dimiliki penari. Pada dasarnya, tari Modern merupakan pengkombinasian antara emosi atau rasa, tidak memiliki patokan gerak lebih mengaarah kebebasan dalam pola gerakannya, bebas disini juga diartikan lepas dari unsur-unsur tradisi.

Karya tari ini diberi judul "Raga Kuantum" diciptakan lebih ke arah tari modern atau kontemporer, walaupun tidak dipungkiri unsur-unsur tardisi masih melekat pada diri penari akan tampak. Raga dalam karya ini merupakan tubuh dan kata kuantum berasal dari bahasa Latin *quantus*, yang berarti "betapa hebat". "Kuanta" digunakan dalam artikel jurnal tahun 1902 tentang efek fotolistrik oleh Philipp Lenard, yang mengutip Hermann von Helmholtz karena menggunakan kata itu di bidang listrik. Namun, kata *kuantum* secara umum sudah dikenal sebelum tahun 1900. Kata itu sering digunakan dalam dunia kedokteran, seperti dalam istilah *quantum satis*. Baik Helmholtz dan Julius von Mayer adalah dokter sekaligus fisikawan. Helmholtz menggunakan *kuantum* dengan mengacu pada energi panas dalam artikelnya. Seiring berkembangnya ilmu Fisika Teoretik, Mekanika Kuantum bukan lagi hanya kajian tentang partikel-partikel amat kecil yang saling berinteraksi. (https://www.qureta.com/post/mengapa-einstein-mem benci-mekanika-kuantum). Dalam karya ini kuantum dimaknai sebagai

lonjakan peristiwa yang luar biasa. Artinya gambaran generasi muda yang sangat luar biasa berbeda dengan generasi sebelumnya yang drastis berubah. Para pendidik harus memahami hal ini, untuk itu penciptaan tari ini ingin menunjukkan kondisi generasi milenial. Tarian kreasi berkelompok sebanyak 5 orang yang diiringi gamelan Jawa dengan dikolaborasikan musik era Milenial. Pengembangannya terletak pada ide, konsep garap, struktur, dan komposisi, serta pengolahan melodi dan ornamentasi pada bagian-bagian gending/musiknya. Metode penciptaan tari ini tetap mengacu pada konsep Alma M. Hawkins yaitu *ekplorasi, improvisasi* dan *forming*. Hasil karya ini diharapkan dapat menjadi contoh/tauladan bagi para generasi muda untuk tidak melakukan hal itu, paling tidak mengurangi, sehingga dapat bersikap positif demi pembentukan karakter yang baik.

METODE

Terwujudnya karya tari Modern ini dengan mempertimbangkan aspek-aspek keutuhan, kerumitan, dan kesungguhan untuk memenuhi tujuan estetis. Aktivitas penciptaan diterapkan melalui proses, dengan meminjam pendapatnya Alma M. Hawkins yang menggunakan tiga tahapan yaitu: *eksplorasi, improvisasi,* dan *forming* (Hadi, 2003:27-49).

Metode penciptaan seni yang dipergunakan ialah meminjam pemikiran dan pernyataan dari Alma M. Hawkins pada bukunya "*Creating Through Dance*", yang telah diterjemahkan oleh Y. Sumandiyo Hadi (2003) dalam buku *Mencipta Lewat Tari*. Menurut Alma M. Hawkins, tahapan penciptaan seni terdiri atas eksplorasi (*exploration*), improvisasi (*improvisation*), dan pembentukan (*forming*). Tahapan-tahapan penciptaan seni tersebut (khususnya seni tari), digunakan untuk membantu menjabarkan secara detail tentang proses kreatif pada penciptaan tari Modern. Terkait dengan hal tersebut, eksplorasi dilakukan melalui perolehan rangsangan kinestetik, audio, visual, raba, dan lain sebagainya. Eksplorasi juga merupakan proses berfikir, merasakan, berimajinasi dan merespon segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sumber ide dalam mencipta karya tari. Setelah melakukan eksplorasi, maka dilanjutkan

dengan proses improvisasi untuk melakukan gerakan-gerakan spontan yang merespon hasil dari eksplorasi terhadap makna tari Modern Generasi Milenial ini. Terakhir adalah proses pembentukan, yakni dengan menggabungkan apa yang telah diperoleh dari eksplorasi dan improvisasi. Proses pembentukan ini bisa dikatakan sebagai bagian akhir dari suatu metode penciptaan sebuah karya tari. Secara rinci dapat diperjelas sebagai berikut.

Tahap *eksplorasi* mengenai perenungan ide, observasi, penjelajahan terhadap unsur gerak, kostum, dan iringan yang bahan untuk diolah dalam ciptaan ini. Dalam tahapan ini lebih banyak dilakukan pemilihan, analisis, dan pengolahan materi gerak tari. Pemilihan selalau melaukan *cross chek* terhadap *file* yang telah dicatat dan disimpan, sehingga motif yang menarik dapat diterapkan dan disusun serta diolah menjadi hal yang baru (kekinian). Hal ini juga tidak mengabaikan hasil karya seniman terdahulu yang memang bagus menjadi sumber inspirasi, baik mengenai motifnya, atau pola garapnya sebagai bagian tahapan dalam membentuk suasana yang diinginkan.

Tahap *improvisasi* sebagai tahapan dalam melakukan pencarian untuk dapat menyusun materi gerak tari. Pencariannya untuk menemukan dan mencatat berbagai macam unsur gerak lugas agar dapat dirangkai menjadi sebuah motif gerak dan ragam, baik secara asli gerak tersebut atau sudah distilisasi. Pengulangan, pengurangan dan penambahan, peniruan gerak, serta penggabungan dengan teknik yang dikembangkan mengacu pada gerakan normal sehari-hari yang didukung teknik tubuh penari yang bagus.

Tahap pembentukan (*forming*) sebagai tahap penggabungan dari improvisasi yang telah tersusun menjadi sebuah koreografi dengan penataan bentuk. Perubahan-perubahan dilakukan terhadap rasa dan suasana dramatik agar tersusun desain dramatik yang menarik, sehingga penyempurnaan terus dilakukan demi terpenuhinya standar estetis sesuai keinginan dan tujuan penciptaan tari ini. Aspek bentuk sangat pentung diperhatikan dalam penataan ini, baik aspek isi dan penampilan guna mewujudkan keharmonisan sebuah penyajian sebagai presentasi

estetis. Proses penciptaan tersebut untuk memenuhi tujuan estetis melalui beberapa aspek yang penting yakni, kontinuitas dalam perubahan, sikap kreatif, kiat-kiat artistik dan konsep keseimbangan serta keutuhan. Selanjutnya oleh karena situasi masih dalam kondisi Pandemi, maka pertunjkan dilakukan secara virtual, sehingga karya ini diawali dengan rekaman audio yang hasilnya digunakan untuk mengiringi pengambilan pementasan tari dengan kostum lengkap dan property. Pengambilan gambar dilakukakn berulan-ulang baik secara utuh maupun secara perbagian untuk kepentingan editing agar menghasilkan karya virtual yang menarik. Dilanjutkan pengambilan gambar penabuh juga dengan utuh maupun secara perbagian menggunakan 2 model kostum. Hal ini sebagai bagian dari pertunjukan virtual yang tidak kalah menariknya, bahwa penabuh juga bagian penting dalam pementasaan karya "Raga Kuantum" ini.

Dalam perwujudan tarinya dengan pendekatan proses kreatif Alma Hawkins (2003:11) memformulasikan pendapat Harold Rugg mengatakan bahwa: secara keseluruhan, kegiatan berekpresi mempunyai tiga fase utama, yaitu merasakan secara mendalam, memperhatikan dalam waktu yang lama, dan menyerap, menyiapkan diri dengan tugas-tugas; suatu masa persepsi yang mendalam, menerobos ke dalam untuk melihat dengan cara-cara yang konvensional yang akhirnya menuangkan apa yang dilihat oleh seniman dalam upaya melahirkan suatu pertnyataan yang sama dengan bentuk yang diciptakan berdasarkan perasaan. Lebih jauh Hawkins (2003:12) memformulasikan kerangka kerja "proses kreatif" dimulai dari *merasakan*. Dengan melihat, menyerap dan merasakan secara mendalam mejadi sadar akan sensasi dalam diri yang berkaitan dengan kesan pengindraan. Tahapan berikutnya adalah *menghayati* dalam perasaan atas segala temuan dalam kehidupan dan merasakana sensasi tersebut dalam tubuh. *Menghayalkan* temuan dimaksud dan diberikan berkembang untuk melahirkan kayalan baru. Langkah berikutnya adalah *mengejawantahkan* temuan khayalan tersebut kedalam ide-ide gerak awal. Baru meningkat pada proses *memberi bentuk* dengan membiarkan ide gerak itu terbentuk secara alamiah.

Menggabungkan unsur-unsur estetis sedemikian rupa sehingga bentuk akhir dari tarian melahirkan ilusi yang diinginkan dan secara metafora menampilkan angan-angan dalam batin. Dalam bahasa sederhananya dikatakan bahwa perlu dilalui pentahapan dimulai dari bereksplorasi, kemudian diimprovisasikan, baru kemudian seleksi kematangan gerak dirangkum dalam pembentukan (forming).

Dalam pendekatan estetik principal koreografi Natalie Willman Duffy (1982:131-3) memperhatikan kepada unsur-unsur keutuhan (*unity*), kontas dan variasi (*contrast and variation*), pengulangan (*repetition*), rangkaian (*sequence*), transisi (*trasition*), keseimbangan (*balance*), kesederhanaan (*simplicity*) terhadap susunan gerak dalam mengkoreografikan tari. Pendekatan ini lebih mengayakan para koreografer dalam mengejawantahkan gagasan pikirannya ke dalam karya tari "Raga Kuantum" ini.

Konflik perebutan android, kemudian dilanjutkan dengan kondisi didominasi oleh emosi atau rasa yang sebagaimana ciri kodrati emosi manusia yang memiliki desakan untuk ingin bebas. Masing-masing penari bergerak bebas dengan gerakan yang lugas yang ada pada kehidupan sehari-hari. Bebas untuk mengungkapkan gerak yang tidak diharuskan oleh pola-pola yang sudah ada, seperti gerak tiduran bermain android, duduk tidak sopan dan lainnya yang akhirnya timbul kepenatan dan muncul berbagai sakit pada tubuh dan badan kita seperti sakit mata, pinggang dan punggung, tangannya sakit dan yang lainnya hingga akhirnya dapat menyadarkan bahwa harus bisa membatasi diri. Untuk penegasan kesan sadar diri dan tidak mencontoh hal itu dalam menjalani kehidupan yang nyaman dan bahagia, kemudian Ending.

ANALISIS DAN HASIL

Pembentukan Tari

Modern dance juga memiliki ragam gerak, yaitu : ciri khas gerak tari modern biasanya berirama cepat, dinamis, dan romantis karena dilakukan di tempat terbuka. Ragam gerak yang muncul adalah saling merespons dan mengisi ruangan, sehingga para penarinya berpasang-pasangan membentuk suatu formasi melingkar, menyudut, dan berbanjar (Rosari: 2014:7-8). Untuk itu

pembentukan tari Raga Kuantum tidak melepaskan hal itu. Selanjutnya dalam proses penciptaannya untuk menjadikan tari modern sebagai acuan dalam pembuatan gerak dibuatkan bagan strukturnya dengan membagi karya ini menjadi 4, yaitu Bagian 1 (kontras terhubung), bagian 2 (rampak), bagian 3 (rampak), dan bagian 4 (kontras). Gerak tari modern yang dituangkan adalah gerak-gerak murni dan juga gerak sehari-hari yang sudah distilisasi menjadi gerak tari yang indah. Polesan gerak secara detail ditampilkan untuk membentuk suasana setiap adegan maupun secara keseluruhan. Pembentukan tari ini dari proses eksplorasi, improvisasi, komposisi dan evaluasi. Tahapan eksplorasi selalu dilakukan untuk mencermati beberapa sumber video yang menjadi koleksi pribadi, maupun sederetan tari modern yang ada di Youtube sebagai sumber inspirasi dan referensi. Pemilihan gerak sebagai acuan bertujuan untuk membuat gerakan yang berkualitas dan tidak sama dengan tari modern lainnya. Pengalaman pribadi dalam tari klasik menjadi pijakan untuk melepaskan menjadi tari modern yang memudahkan dalam pembuatan koreografinya. Pengembangan pengalaman yang dimiliki dalam bereksplorasi hingga menemukan gerakan-gerakan baru. Rangkaian gerak disusun dengan menonjolkan kesan yang powerfull, sehingga penonton yang menyaksikan mampu terbawa suasana bersemangat dan enerjik ketika menyaksikannya. Tahapan berikutnya proses improvisasi yang dikakukan dengan pencarian gerak-gerak baru baik spontan atau gerak yang sudah ada dalam karya tari yang sebelumnya. Gerak tersebut dikembangkan dengan modal pengalaman yang ada dan digabungkan hingga membuat satu rangkaian gerak baru. Setelah proses improvisasi dilanjutkan proses komposisi. Pada tahapan ini dikolaborasikan ide para penari dalam kelompok 5 penari untuk menyempurnakan koreografi yang disusunnya. Hal ini dilakukan untuk menyamakan karakter setiap penari dari berbagai improvisasi yang diterapkan pada penonjolan suasana. Gerak hasil improvisasi dipadukan mewujudkan bagian-bagian menjadi utuh. Proses komposisi untuk menyatukan gerak hasil improvisasi menjadi susunan gerak yang terangkai sesuai penempatan pada bagian per bagian. Komposisi dilaksanakan dengan para penari putri dari

mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan di Wantilan ISI Denpasar. Evaluasi sebagai proses terakhir dalam pembuatan koreografi dilakukan dengan mencermati mengenai ekspresi wajah yang harus ditampilkan saat bergerak dan pola lantai. Selain itu koreografer yang tidak menari lebih berperan memudahkan dalam evaluasi kekurangan dan kelemahan serta ide-ide yang belum terekspresikan serta memudahkan mengatur penari dalam setiap proses latihan secara utuh hingga terwujudnya karya secara maksimal. Penerapan konsep pola lantai secara sederhana dan biasa digunakan dalam koreografi ini guna menghasilkan karya menarik. Oleh karena gerak yang dimainkan lebih didominasi dengan gerak rampak, gerak bebas dan improvisasi oleh masing-masing penari, maka pola lantai lebih tepat dengan pola lantai sederhana. Di bawah ini gambar proses latihan tari di Wantilan ISI Denpasar dan latihan gabungan dengan iringan gamelan Jawa.

Gambar 1. Latihan Tari Raga Kuantum

Gambar 2. Latihan Penciptaan Tari Raga Kuantum dengan iringan Gamelan Jawa

Karya tari Raga Kuantum ditarikan oleh 5 orang penari putri mahasiswa semester VI, yaitu Ni Made Dwi Tarazany, Ni Kadek Ayu Mariastuti, Ni Made Riska Yanthi, Komang Mega Yanthi, dan Desak Made Parwati. Pemilihan penari putri berdasarkan pengalaman lebih mudah untuk berkoordinasi dan mudah mengatur waktu untuk latihan. Struktur karya tari Raga Kuantum ini dibagi ke dalam 4 bagian, yaitu: Bagian pertama (kontras terhubung), bagian kedua (rampak), bagian ketiga (rampak), dan bagian keempat (kontras). Property yang digunakan adalah *Handphone* & topeng.

Bagian pertama, menggunakan property topeng sebagai penggambaran jiwa tradisi yang kental, membuka topeng (tradisi) menuju ke modern. Bagian kedua, pada bagian rampak dipadukan dengan tari Bali dan Modern dengan menggunakan layer (Bali, Hiphop dan Bettel dance Bali) serta penggabungan unsur modern. Pada bagian ketiga, menggunakan hp dengan gerakan robotik, menggambarkan jiwa yang terkungkung dalam teknologi dan hilang dari keluwesan, sebagai penggambaran ruang gerak yang sempit. Sedangkan bagian akhir/bagian keempat, abstrak. Digambarkan melalui video call, sebagai cerminan gerakan tradisi yang ditirukan

oleh seseorang yg sudah dibalut jiwa modern nampak susah untuk menirukan gerakan tradisi dalam video tersebut, sehingga memunculkan emosi yang menggebu dari jiwa seseorang tersebut. sehingga membuat suasana ledakan perasaan yg digambarkan melalui adegan melempar hp. Bagian ending dengan menggambarkan kembali ke tradisi dan sadar, bahwa langkahnya sudah berkembang di era modern harus disadarkan. Hal ini diwujudkan dengan memakai topeng kembali.

Mengenai kostum juga sederhana dengan konsep bagian bawah menggunakan celana panjang dan tersambung straight bagian bawah. Celana bagian atas berkantong guna menyimpan atau menaruh *handhphone*. Untuk bagian badan menggunakan jubah untuk lebih bebas berekspresi dan memainkan tubuhnya. Bagian kepala menggunakan asesoris kepala yang ringan dengan pita keemasan yang tidak menggangu gerakan. Begitu juga untuk make-up pada prinsipnya rias *soft-character*, tidak menonjolkan sebuah karakter. Kelima penari menggunakan make-up yang sama, karena di dalamnya ada penggunakan topeng yang sama.

Pembentukan Musik Tari

Iringan tari "Raga Kuantum" menggunakan Perangkat gamelan Pelog dan slendro sebagai musik tari. Penggarapan laras Slendro yang ditumpuk dengan laras Pelog untuk mendapatkan nada-nada nuansa baru hasil persandingan. Nada-nada persandingan Pelog dan Slendro menjadi elemen pokok melodi untuk memperkuat suasana tari. Ritme dan Laya berpijak pada intepretasi dari karawitan Jawa, Bali dan irama-irama Samulnori Korea. Menggunakan sukat 8/8 dan 7/8 sebagai dasar bingkai pola-pola yang disublimasi kedalam gerak-gerak tari. Secara struktural tidak merujuk pada struktur gending Jawa dan Bali. Struktur gending merujuk pada programatika dari alur dari gagasan tari.

Instrumen yang digunakan utamanya laras Slendro, antara lain: Kendang Batang, alit dan Bem, Saron Demung 2 buah, saron 2 buah, Bonang Barung dan Penerus. Slentem, Gender Barung dan Penerus, Kenong serta Kempul dan Gong. Pemainan nada dan melodi untuk membuat suasana-suasana dalam tari Raga Kuantum,

baik dari yang lembut, keras, melodi, sedih dan gembira. serta mencekam, Teknik tabuhan terinspirasi dari tabuhan Selonding Bali untuk Saron dan Demung dengan menggunakan 2 panggulan kanan dan kiri yang dipukul bersamaan pada nada dengan jarak 2 nada, seperti kalau dalam vokal suara 1 dan suara 2. Adajuga pola tabuhan Gangsan Jawa, namun melodi dan teknik memukulnya berbeda-beda, hanya inspirasi dari pola Gangsaran. Untuk kendangan dominan dari awal hingga akhir iringan menggunakan kendang Batang, untuk kendang Bem sebagai penanda mau rasa seleh. Untuk teknik permainan Gender Slendro dan Pelog dengan teknik bermain Bali dan beberapa nada yang ditumpuk serta dimainkan bergantian. Ada juga model lagu langgam sebagai inspirasinya, namun dimainkan berbeda. Teknik memukulnya tetap layaknya menabuh gamelan Jawa, namun lebih banyak bermain melodi, karena struktur gending yang dimainkan banyak yang lepas dari struktur gending yang ada dalam lagu-lagu/gendhing Jawa klasik. Untuk pendukung atau penabuh dari iringan tari ini sebanyak 11 orang mahasiswa.

Karya Virtual

Berkenaan situasi masih Pandemi Covid-19, segala bentuk pertunjukan dilakukan secara virtual, maka ada tahapan yang berbeda tidak seperti layaknya pentas tari dilakukan secara *life*. Setelah tahap pembentukan (*forming*) selesai, dari proses menggabungkan tari dan musik iringan tersusun menjadi sebuah koreografi, perubahan-perubahan tidak ada lagi, rasa keharmonisan sebuah penyajian, suasana dramatik sudah terbentuk, maka unsur teknologi mulai berperan. Langkah pertama dilakukan adalah *take audio* musik iringan tari, tentunya untuk mendapatkan hasil yang maksimal *take audio* diulang beberapa kali hingga memperoleh pilihan yang terbaik sebagai bahan *dubbing* yang lengkap. Selanjutnya hasil *audio* ini untuk mengiringi saat pengambilan gambar video tari "Raga Kuantum" di Natya Manadala ISI Denpasar. Pengulangan *take video* tari secara menyeluruh maupun bagian perbagian juga dilakukan untuk *(angle-anggle)* yang menarik guna keperluan editing video virtual secara maksimal. Tahapan berikutnya

kembali *take video* penabuh memainkan gamelan Jawa dengan lengkap dan *take* permainan setiap isntrumen gamelan Jawa. Pengayaan bahan dalam *take video* mempermudah editor dalam bekerja menyusun rangkaian karya tari virtual ini. Setelah *take audio* dan *video* selesai, saatnya editor bekerja menyusun dan mendubbing antara tari dan musik agar tepat guna menghasilkan tampilan video karya tari yang bagus. Editor didampingi penata untuk menyusunnya menjadi video yang menarik agar tidak bolak-balik revisi dengan berbagai ide susunan yang muncul. Karya video ini sebagai presentasi estetis sebagai hasil sebuah proses penciptaan dalam memenuhi tujuan estetis dari beberapa aspek penting yakni, kontinuitas dalam perubahan, sikap kreatif, kiat-kiat artistik dan konsep keseimbangan serta keutuhan, sehingga pertunjukan virtual karya "Raga Kuantum" ini tidak kalah menariknya dengan pertunjukan *life.*

KESIMPULAN

Hadirnya internet dalam dunia pendidikan sebagai pengguna teknologi informasi, harus mensikapinya dengan bijak agar lebih banyak berdampak positifnya daripada negatifnya. Tari kreasi ini menonjolkan gerak, sikap, atau polah tingkah generasi muda yang tidak mengikuti aturan, melawan orang tua, suka berkelahi, asyiknya main game dan nonton video dengan andoridnya. Generasi muda yang tidak sedetikpun melepaskan androidnya, kecuali saat tidur. Pemanfaatan media sosial sangat memungkinkan penggunanya tak hanya mengonsumsi, tapi berpartisipasi membuat, mengomentari, dan menyebarkan beragam konten dalam berbagai format: teks, gambar, audio, atau video.

Hal ini digambarkan dalam karya tari berkelompok sebanyak 5 orang yang diberi judul "Raga Kuantum" sebagai tari modern atau kontemporer. Tidak dipungkiri unsur-unsur tardisi masih melekat pada penari masih tampak. Raga dalam karya ini merupakan tubuh dan kuantum merupakan lonjakan peristiwa yang luar biasa. Artinya gambaran generasi muda yang sangat luar biasa berbeda dengan generasi sebelumnya yang drastis berubah dan hal yang terjadi

pada kondisi generasi milenial saat ini. Tarian ini diiringi dengan gamelan Jawa tapi tidak menggunakan struktur gending Jawa. Pengembangannya terletak pada ide, konsep garap, struktur, dan komposisi, serta pengolahan melodi dan ornamentasi pada bagian-bagian gending/musiknya. Metode penciptaan tari ini tetap mengacu pada konsep Alma M. Hawkins yaitu *ekplorasi, improvisasi* dan *forming*. Hasil karya ini diharapkan dapat menjadi contoh/tauladan bagi para generasi muda untuk mengurangi, bersikap positif demi pembentukan karakter, berkepribadian yang baik dalam sebuah pertunjukan tari Modern berbentuk virtual.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimkasih dihaturkan kepada Rektor ISI Denpasar yang telah memberikan dana DIPA untuk Penelitian dan Penciptaan (P2S) ini. Ketua LP2MPP sebagai pengelola penciptaan ini. Ibu Dr. Ni Luh Sustiawati, M.Pd. yang telah memberikan arahan dan bimbingannya untuk kemajuan Prodi PSP dan penciptaan ini. Bapak I Wayan Diana Putra sebagai penata iringan tari Raga Kuantum. Rekan-rekan dosen yang telah membantu terciptanya karya ini. Begitu juga tidak kalah pentingnya 2 mahasiswa sebagai anggota penciptaan Ni Made Dwi Tarazany dan Ni Kadek Ayu Masiastuti. Pendukung Tari pendukung Karawitan merupakan Mahasiswa Prodi PSP semester VI yang telah mendukung dengan penuh semangat atas keberhasilan karya tari ini.

DAFTAR RUJUKAN

Astini, Siluh Made & Usrek T.U. (2007). "Tari Pendet sebagai Tari Balih Balihan (Kajian Koreografi)". Harmonia Vol 8 No 2 Tahun 2007.

Astini, Siluh Made. (2009). Simbiosis Penari Latar Di Kancah Seni Pertunjukan Jurnal Seni. Jurnal Seni Untuk Industri. Semarang: Citra Prima Nusantara.

Bandem, I Made. (1996). Etnologi Tari Bali, Yogyakarta: Kanisius.

Bisri, Hasan. (2010). "Bias Gender Koreografer Wanita dalam Karya Tari. Harmonia Vol 10 No 2 Tahun 2010. Halaman 147-156.

Budiarti, M. (2011). Mengubah Citra Lengger Menjadi Media Ekspresi Estetis (To Change the Image of Lengger Into Esthetic Medium of Expression). Harmonia: Journal Of Arts Research And Education, 4(2). doi:http://dx.doi.org/10.15294/harmonia.v4i2.708

Burt, Ramsay. (1998). Alien Bodies: Representations of Modernity, Raceâ and Nation in Early Modern Dance. London: Routledge.

Caturwati, Endang.(1998). Tari Kreasi dan Perkembangannya. Kapita Selekta Tari Bandung: STSI Press Bandung.

Craine, Debra and Judith Mackrell, (2004), *Oxford Dictionary of Dance*, Oxford: Oxford University Press.

Danandjaja, James Dr, (1983), Sejarah Perkembangan Ballet di Indonesia: Suatu Usaha Penyusunan Permulaan. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.

Dibia, I Wayan. (1994). Tari-tarian Bali Kreasi Baru: Bentuk, Pertumbuhan dan Perkembangannya. Dalam *Mudra : Jurnal Seni Budaya* No.2 Februari 1994. Denpasar: ISI Denpasar.

Dibia, I Wayan, (2003), Bergerak Menurut Kata Hati Metode Baru Dalam Menciptakan Tari, (Terjemahan dari *Moving From Within : A New Method for Dance Making*, Oleh Alma M. Hawkins), Jakarta: Ford Faundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Hadi, Y. Sumandiyo. (1983). Kreativitas Tari. Yogyakarta: ASTI Yogyakarta.

Hadi, Y. Sumandiyo. (1983). Mencipta Lewat Tari *(terjemahan dari Creating Thraught Dance Oleh Alma M. Hawkins)*.Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.

Hadi, Y. Sumandiyo. (1996). Aspek-aspek Dasar Koreografi Kelompok.Yogyakarta:Manthili.

Hadi, Y. Sumandiyo. (1999). Pendekatan Terhadap Koreografi Non Literal. Terjemahan Margery Turner.Yogyakarta: Manthili.

Hawkins, Alma M. (2003). Mencipta Lewat Tari. Terj. Sumandiyo Hadi dari *Creating Through Dance.* Yogyakarta : Manthili Yogyakarta.

Jazuli, M.(1994). Telaah Teoretis Seni Tari. Semarang: IKIP Perss

Jazuli, M.((2008). Pendidikan Seni Budaya. Semarang: Unnes Press.
Jazuli. M, (2014). Sosiologi Seni. Yogyakarta: Graha Ilmu
Komorohadi. (2019). Tari: Pengalaman yang Kreatif, (Terjemahan dari *Dance a Creative Art Experience* oleh Margaret N.H'Doubler). Denpasar: FSP ISI Denpasar.
Lestari, Wahyu Heni Siswantari. (2013). Eksistensi Yani Sebagai Koreografer Sexy Dance dalam JST 2 (1) Jurnal SENI TARI http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jst Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia
Macgowan, Kenneth & amp; William Melnitz. (1955). *The Living Stage- A History of the World Theater*. USA: Prentice-Hall.
Murgiyanto, Sal. (1976). *The Influence of American Modern Dance on the Contemporary Dance of Indonesia*, an M.A research project, University of Colorado.
Murgiyanto, Sal. (1991). "Moving Betweeen Diversity: Four Indonesian Choreo-graphers", unpublished dissertation, New York: New York University.
Rosari, Dorothea Cathalina. (2014). Pusat pelatihan *disc jockey* dan *modern dance* di Yogyakarta. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya
Santi, Sarah. (2012). Perempuan Dalam Iklan: Otonomi Atas Tubuh
Atau Komoditi?. Artikel Ilmiah, Universitas Esa Unggul.
http://www.esaunggul.ac.id/article/ perempuan-dalam-iklan-
otonomiatas-tubuh-atau-komoditi/
Sugiartha, I Gede Arya. (2008). Gamelan Pegambuhan Tambang Emas Karawitan Bali. Denpasar: Sari Kahyangan.
Suharto, Ben. (1985). Komposisi Tari Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru (Terjemahan dari Gac Qualine Smith) Yogyakarta ; Ikalasti Yogyakarta.
Syukron, Mohamad. (2010). Esai Kehidupan Penari Seksi. Laporan Tugas Akhir Karya fotografi ISI Yogyakarta.
Triani, D. (2011). *Kompetensi Koreografer Pendidikan Berbasis Imtak dan Ipteks* (Competence On Educational Choreography Based on Science Technologi and Spritual). Harmonia: Journal Of

Arts Research And Education, 8(2). doi:http://dx.doi.org/10.15294/ harmonia.v8i2.786
Wilman Duffy, Natalie. (1982). *Modern Dance: An Adult Beginner's Guide.* New Jersey: Englewood Cliffs.
Yusti, Amalia. (2011). Tari Erotis di X Pool Café & Lounge Semarang (kajian tentang koreografi). Skripsi Jurusan Pendidikan Sendratasik FBS UNNES.
Yusti, Amalia. (2005). Kritik Tari: Gaya, Struktur, dan Makna. Bandung: Kelir.

Sumber lainnya :
(https://www. quipper.com/id/blog/tips-trick/generasi-milenial-x-dan-z/) (15 April 2020)
http://muhamadhanif11.blogspot.com/2014/09/jenis-tari-modern.html (15 Agustus 2020)
http://6boysfriends.blogspot.co.id/2013/03/pengertian-tari-modern.html (15 April 2020)
https://labskid.wordpress.com/2011/11/16/robot-dance/ (18 Juli 2020)
https://klinikmusik.wordpress.com/2014/11/12/mengenal-dj-disc-jockey-danalat-musiknya/ (19 Juli 2020)

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimkasih dihaturkan kepada Ketua LP2MPP yang telah memberikan kesempatan pada penciptaan ini. Ibu Dr. Ni Luh Sustiawati, M.Pd. yang telah memberikan arahan dan bimbingannya untuk kemajuan Prodi PSP dan peciptaan ini. Bapak Diana Putra sebagai penata iringan tari. Rekan-rekan dosen dan 2 mahasiswa (Dwita & Dek Ayu). Pendukung Tari & Karawitan Mahasiswa Prodi PSP. Begitu juga kepada Ibu Dr. Wida yang telah memberikan informasi untuk ikut dalam seminar ini, sehingga artikel ini dapat diwujudkan.

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ADDIE PADA APLIKASI *GAME TRUTH OR DARE* UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN BERMUSIK SISWA SMA

Gloria Yohana Putri
SMA Negeri 1 Lawang
Email Penghubung: gloriayohana44@gmail.com

Abstract: *Game Truth or Dare application as a learning media is a form of implementing educational development through technology. The learning model that can be utilized for this game is the ADDIE learning model. The ADDIE model can help the teachers to conduct a technology-based learning for an innovative and creative learning. This study uses the R & D method through ADDIE analysis. Teachers are expected to provide a systematic learning stimulus through implementing ADDIE analysis. The learning and teaching process by using the application of Game Truth or Dare can benefit the performances of Art classes in high school. Game Truth or Dare is expected to improve the students' musical knowledge and skills. Additionally, by using this application, the students are able to broaden their knowledge and experience of utilizing technology in the learning process.*

Keywords*: Implementation, ADDIE, Truth or Dare, Musical Knowladge, Musical Practice*

Ringkasan: Aplikasi *Game Truth or Dare* merupakan bentuk penerapan media pembelajaran sebagai sarana teknologi pengembangan pendidikan. Pengembangan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk jenis permainan ini adalah model pembelajaran ADDIE. Model pembelajaran ADDIE dapat membantu pendidik dalam melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi

untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan menerapkan analisis ADDIE. Melalui analisis ADDIE diharapkan pendidik mampu memberikan stimulus pembelajaran secara sistematis. Proses pembelajaran melalui aplikasi *Game Truth or Dare* ini dapat menunjang ketercapaian mata pelajaran Seni Budaya di SMA. *Game Truth or Dare* ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan dan keterampilan dalam kompetensi seni musik. Selain itu dengan memanfaatkan teknologi, peserta didik mampu menambah wawasan dan pengalaman menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Implementasi, ADDIE, *Truth or Dare*, Pengetahuan Bermusik, Keterampilan Bermusik

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di era globalisasi saat ini perlu dukungan beberapa interdisiplin ilmu sebagai penunjang strategi pembelajaran yang modern. Berbagai macam penunjang berasal dari ilmu-ilmu pengetahuan yang saling berkorelasi untuk mengembangkan dan mengevaluasi pendidikan baik dalam tahap persiapan, proses, maupun hasilnya. Era revolusi industri 4.0, menuntut segala sesuatu untuk memaksimalkan penggunaan teknologi. Segala bidang dan serta kinerja tidak lepas dari penggunaan teknologi, tidak terkecuali di bidang pendidikan. Pendidikan tengah melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi guna mengembangkan pola proses belajar sekaligus pemanfaatan teknologi untuk ketercapaian indikator pembelajaran yang efektif dan kreatif. Selain itu, perkembangan teknologi juga dapat membantu proses pembelajaran peserta didik dalam menambah pengalaman serta wawasan yang tidak terbatas. Teknologi pembelajaran sebagai peranan perangkat lunak merupakan sarana untuk memecahkan masalah pembelajaran

secara sistematis dan menjadikan peranan masyarakat terlibat secara luas di dunia pendidikan (Suparman dan Zuhairi, 2004: 345). Sebagai sarana teknologi yang canggih di dunia pendidikan, teknologi diimplementasikan melalui kaitan pada pengembangan media atau model pembelajaran berbasis teknologi. Pengembangan ini didesain untuk menghasilkan ciptaan baru yang dapat diaplikasikan di ranah pendidikan. Fokus dalam kawasan desain meliputi segenap langkah perencanaan yang dibutuhkan untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Penggunaan teknologi sebagai pendukung proses pembelajaran tentunya harus memperhatikan prosedur perencanaan, penggunaan dan evaluasi di lapangan supaya menghasilkan produk atau hasil yang maksimal. Segala sesuatu perlu untuk direncanakan secara baik, termasuk pembelajaran. Prosedur yang digunakan dalam desain sistem pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien (Wajdi, 2017: 272). Hasil penggunaan teknologi telah dikaji dalam bentuk analisis bentuk model desain pembelajaran. Klasifikasi beberapa model desain pembelajaran terbagi menjadi beberapa bentuk yakni model berorientasi kelas, model berorientasi produk, model prosedural, model melingkar dan model berorientasi sistem. Model pembelajaran berorientasi sistem adalah model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang cakupannya luas, seperti sistem pelatihan, kurikulum sekolah, dan lain-lain. Contoh model pembelajaran berorientasi sistem ini menggunakan model ADDIE.

ADDIE *(Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate)* merupakan model desain pembelajaran yang sifatnya generik. ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Fungsi ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Tegeh (2013: 16) juga mengatakan bahwa model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematik, model ini dikembangkan atau tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah

belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Penggunaan ADDIE ini didasari oleh kesesuaian karakteristik masalah yang dihadapi di lapangan agar ketercapaian tujuan pendidikan dapat terlaksana dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran ADDIE seringkali digunakan sebagai penunjang terciptanya suatu produk atau media pembelajaran serta metode pembelajaran. Model pembelajaran ADDIE dapat membantu pendidik dalam melakukan langkah-langkah pengajaran secara sistematis. Fenomenanya beberapa pendidik tidak melakukan beberapa stimulus sehingga peserta didik kurang mendapatkan pengetahuan yang terarah. Peserta didik seringkali bingung dan di akhir pembelajaran tidak mendapat peningkatan nilai dan tidak memenuhi kriteria ketercapaian indikator. Menurut Puspasari (2019: 141) model ADDIE adalah model yang sering digunakan untuk pengembangan instruksional, model ini pun dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Berdasarkan sistematikanya, ADDIE memiliki beberapa tahap-tahap pelaksanaannya. Model ini menggunakan lima tahap pengembangan yakni: (1) *Analysis* (analisis); (2) *Design* (desain/perancangan); (3) *Development* (pengembangan); (4) *Implementation* (implementasi/eksekusi); dan (5) *Evaluation* (evaluasi/umpan balik).

Tujuan penggunaan aplikasi game Truth or Dare ini untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami pengetahuan musik dalam kurikulum dasar Seni Budaya khususnya di tingkat SMA dan mengasah kemampuan atau keterampilan bermusik. Selain itu peserta didik mendapatkan wawasan tambahan bagaimana memanfaatkan gawai atau *gadget* dengan baik dan benar serta menambah pengalaman bermain game bersama peserta didik lainnya. Selain menambah pengetahuan, peserta didik diajarkan untuk saling berinteraksi dan mengembangkan rasa sportifitas terhadap peserta didik lainnya. Alasan penenlitian ini dilakukan pada siswa SMA adalah kesepakatan pihak SMA yang memperbolehkan peserta didik membawa gawai ke sekolah,

sehingga gawai ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang terarah dengan panduan sistematis dari pendidik. Penggunaan *game* ini juga akan menambah motivasi belajar siswa, mengurangi rasa jenuh belajar yang terbiasa dengan media buku dengan banyak tulisan yang tidak memudahkan belajar peserta didik, tetapi diganti dengan permainan yang menyenangkan berbasis edukatif dan tidak menghilangkan proses belajar itu sendiri. Tujuan lainnya untuk pendidik adalah memudahkan penyusunan strategi pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran ADDIE juga dapat membantu pendidik dalam melakukan proses dan langkah-langkah implementasi media ke dalam pembelajaran menjadi lebih sistematis.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan produk. Menurut Seals dan Richey (1994) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematik terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas. Pengembangan diartikan sebagai proses memperluas atau penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yaitu sebagai proses untuk memperluas atau memperdalam pengetahuan yang telah ada, misalnya mengembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian siswa. Selain itu penelitian pengembangan juga dapat diolah dengan proses penemuan, proses penemuan merupakan proses untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru. R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam dunia pendidikan, R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan

pembelajaran yaitu tentang penguraian kejadian-kejadian berdasarkan data-data baik secara tertulis maupun tidak tertulis. Terdapat dua tipe penelitian pengembangan yakni tipe pertama difokuskan pada pendesainan dan evaluasi atas produk atau program tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang proses pengembangan serta mempelajari kondisi yang mendukung bagi implementasi program tersebut, tipe yang kedua dipusatkan pada pengkajian terhadap program pengembangan yang dilakukan sebelumnya. Tujuan tipe kedua ini adlah untuk memperoleh gambaran tetang prosedur pendesainan dan evaluasi yang efektif (Rickey dan Nelson dalam Hanafi, 2017). Menurut Sugiyono (2009: 2) metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian juga merupakan cara kerja observasi dan tes. Sumber dan teknik pengumpulan data dalam penelitan disesuaikan dengan fokus dan tujuan penelitian" (Sugiyono, 2014: 181). Penelitian rancangan ini dilakukan di kelas X SMA dengan fokus penelitian media pembelajaran berbasis teknologi bagi siswa, dan model pembelajaran serta pengajaran yang sistematis bagi guru.

ANALISIS DAN HASIL

A. Analisis ADDIE

Analisis model pembelajaran ADDIE pada implemetasi aplikasi game Truth or Dare untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan bermusik siswa SMA. Mulyatingsih (2012:

1. Tahapan Analyze (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk menentukan kebutuhan pada saat proses belajar dan mengidentifikasi permasalahan. Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada siswa pada saat proses pembelajaran. Tahap-tahap yang dilakukan untuk menganalisis yaitu: (1) analisis silabus yang meliputi

kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan materi pokok; (2) menganalisis sumber belajar, pada tahapan ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu, ketersediaan, kesesuaian, dan kemudahan dalam memanfaatkannya; (3) analisis kebutuhan siswa, dalam analisis ini dilakukan wawancara dengan beberapa siswa untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan siswa dalam proses pembelajaran. Analisis juga dilakukan pada karakteristik peserta didik berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa yang beragam. Hasil analisis siswa ditinjau dari segi kemampuan berpikir kritis dan kreatif dapat dijadikan gambaran dalam mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran. Beberapa hal yang perlu dibahas untuk menganalisis potensi peserta didik ialah: (1) Karakteristik siswa berkenaan dengan pembelajaran; (2) Pengetahuan dan ketrampilan yang telah dimiliki siswa berkenaan dengan pembelajaran; (3) Kemampuan berpikir atau kompetensi yang perlu dimiliki siswa dalam pembelajaran; dan (4) Bentuk pengembangan bahan ajar yang diperlukan siswa agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan kompetensi yang dimiliki Selanjutnya yakni analisis tujuan pembelajaran. Analisis tujuan pembejaran merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan yang perlu dimiliki oleh peserta didik supaya dapat memaksimalkan ketercapaian tujuan pembelajaran.

2. Tahap Design (Perancangan)

Setelah dilakukan tahap analisis, proses selanjutnya ialah melakukan tahap perancangan model pembelajaran yang akan dilakukan oleh peserta didik. Perancangan dilakukan secara manual. Hasil dari tahap ini berupa kerangka model ajar yang akan dikembangkan. Pada tahap ini juga peneliti merancang lembar validasi model ajar dan merancang angket respon siswa yang berupa lembar praktikalitas. Beberapa tahapan desain meliputi: (1) Penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan

prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator dan instrumen penilaian siswa; (2) Merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran; (3) Pemilihan kompetensi bahan ajar; (4) Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran; (5) Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dalam ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah bahan ajar. Langkah pengembangan dalam peneliti ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan atau model ajar. Dalam tahap desain telah disusun kerangka konseptual pengembangan bahan atau model ajar. Dalam tahap pengembangan kerangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan bahan atau model ajar yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Tujuan penting yang perlu dicapai antara lain adalah: (1) memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan; (2) memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. Tahap Implementation (Penerapan)

Tahap penerapan dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan model ajar yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas. Materi bahan ajar yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan bahan ajar berikutnya. Tujuan utama dalam langkah implemtasi antara lain: (1) Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran; (2) Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh siswa dalam proses pembejaran; (3) Memastikan bahwa pada akhir pembelajaran kemampuan siswa meningkat.

5. Tahap Evaluate (Evaluasi)

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan. Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pengembangan bahan ajar. Kemudian revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh tujuan pengembangan bahan ajar. Evaluasi terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal, yaitu: (1) sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan; (2) peningkatan kemampuan siswa yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran; (3) Keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi peserta didik melalui kegiatan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.

B. Pembelajaran Game Truth or Dare

Truth or Dare merupakan sebuah permainan yang saat ini sering dimainkan baik anak kecil, remaja, bahkan orang dewasa. Permainan ini mulai ada sejak abad ke-18 saat revolusi Prancis. Kisah awal berasal dari tiga anak bernama Le Verite, Le Ou dan Le Oser yang mendekam di rumah untuk menyelamatkan dirinya. Singkat cerita, mereka membuat permainan yang dinamakan *Truth or Dare* yang artinya pengungkapan kebenaran suatu rahasia atau tantangan melakukan perbuatan sesuai perintah. Jika diantaranya tidak menjawab dengan jujur atau tidak melakukannya dengan benar maka mendapatkan hukuman. Permainan ini menjadi terkenal sehingga makin banyak orang yang tahu dan memainkannya.

Truth or Dare dapat dilakukan lebih dari dua orang. Secara acak akan dipilih untuk mendapatkan tantangan. Tantangan tersebut berupa *Truth* (menjawab pertanyaan) dan *Dare* (melakukan tantangan). Anggota yang lain menawarkan *Truth or Dare*. Setelah dipilih satu kemudian anggota yang mendapat giliran tersebut langsung merespon. Kesepakatan masing-masing anggota dapat dibuat misalnya mempersiapkan hukuman bagi yang tidak sesuai melakukan tantangannya, atau batas waktu untuk melakukan *game* ini tiap anggotanya.

Fokus penelitian ini bukan untuk menguak sebuah rahasia pada aspek *Truth,* melainkan fokus inti menjawab pertanyaan dengan benar. Fokus *Dare* disini lebih mengarah kepada melakukan sebuah kegiatan (tantangan edukatif). Maka *Truth or Dare* yang dimaksud adalah siswa yang mendapat giliran bermain, dapat memilih *Truth* atau *Dare. Truth* disini mengkaji pertanyaan-pertanyaan seputar musikal sesuai dengan kompetensi Seni Budaya. Tujuannya untuk mengasah pengetahuan siswa dan sejauh mana pemahaman tentang musik khususnya pada kompetensi dasar SMA Kelas X tentang musik tradisional. Pemilihan *Dare* disini untuk melakukan sebuah perintah yang dimaksudkan untuk mengasah keterampilan atau kemampuan siswa dalam bermusik. Perintah-perintah tersebut merupakan bentuk praktik atau hasil pemahaman teori musik yang kemudian diaplikasikan dalam permainan musik tradisional.

Permainan ini kini banyak digemari oleh masyarakat secara luas. Ada yang melakukannya dengan spontan, ada pula produk *Truth or Dare* yang diciptakan dalam bentuk kartu dimana dalam kartu-kartu tersebut menyimpan tantangan-tantangan secara acak. Saat ini gencar penggunaan gawai yang seringkali digunakan untuk mengakses wacana, pengoprasian media sosial bahkan penggunaan game android/iOS sebagai media hiburan. Dalam perkembangan zaman ini *Truth or Dare* pun dapat diunduh secara online di *Playstore/iOS* dan dapat digunakan secara *offline.* Penggunaan aplikasi *Truth or Dare* ini merupakan sarana bermain bersama orang di lingkungan sekitar sebagai media hiburan. Dalam proses pembelajaran yang dimaksud adalah penggunaan aplikasi

Android/iOS *game Truth or Dare* untuk mengembangkan pengetahuan bermusik baik secara teori dan praktik dengan menambah wawasan dan pengalaman penggunaan teknologi yang sehari-hari digunakan dalam bentuk *smartphone.*

C. Penerapan Model Pembelajaran Game Truth or Dare pada ADDIE

1. Tahap Analyze/Analisis

Masalah yang sering timbul pada peserta didik di era revolusi 4.0 ini adalah kurangnya sosialisasi untuk menggunakan *smartphone* yang dimiliki. Beberapa kasus terjadi bahwa peserta didik tidak dapat fokus belajar karena sibuk bermain *games online* yang tidak diimbangi dengan kegiatan belajarnya. Beberapa peserta didik menganggap bahwa bermain games online di handphone lebih menyenangkan. Ada tantangan yang dirasa menyenangkan untuk dilakukan bersama orang lain daripada harus belajar yang fokusnya hanya membaca buku atau mengerjakan tugas-tugas sekolah lainnya. Masalah ini juga berdampak pada tingkat kedisiplinan peserta didik dimana tidak bisa mengatur waktu kapan harus bermain, kapan harus belajar. Kasus ini akan memiliki pengaruh dalam hasil belajar yang kurang maksimal dan peserta didik tidak sepenuhnya memahami proses pembelajaran dengan baik dan ketercapaian tujuan pendidikan tidak terlaksana.

Penggunaan aplikasi game Truth or Dare ini dapat diunduh secara gratis, mudah dan tidak memakan banyak ruang untuk menyimpannya. Pengaplikasian game *Truth or Dare* dilakukan pada mata pelajaran Seni Budaya SMA dengan ketentuan pemahaman konsep alat musik tradisional. Pada aplikasi ini peserta dapat mengatur jumlah pemain, pertanyaan untuk aspek *Truth* dan perintah untuk *Dare* yang kemudian akan diacak dengan *spin bottle* atau botol yang diputar sampai berhenti dan menunjukkan siapa yang giliran bermain hingga *Results* jumlah skor yang didapat.

2. Tahap Design (Perancangan)

Setelah dilakukan analisis terhadap kasus atau masalah yang terjadi serta penemuan keputusan sementara, akan dilanjutkan ke tahap perancangan. Desain ini dirancang untuk menjadikan

smartphone menjadi media alternatif belajar sambil bermain. Tahap ini didasari oleh materi Seni Budaya SMA Kurikulum 2013 aspek seni musik. Tahap perencanaan ini dilakukan dengan sistematika sebagai berikut:

Pertemuan 1:

1. Peserta didik dihimbau membawa *smarthphone* pada pertemuan selanjutnya.
2. Peserta didik mengunduh aplikasi game *Truth or Dare* dengan arahan yang sama dari pendidik. (Pendidik dapat mengirimkan link supaya aplikasi yang diunduh sama, karena ada beberapa aplikasi *Truth or Dare* lainnya tetapi kurang sesuai untuk pembelajaran ini).
3. Peserta didik diberikan stimulus tentang pengetahuan alat musik tradisional sesuai dengan kompetensi dasar Seni Budaya.
4. Peserta didik melakukan apresiasi terhadap pertunjukan tradisional melalui video, dan belajar memainkan alat musik tradisional yang dimiliki sendiri, atau yang ada di sekolah.
5. Peserta didik melakukan evaluasi bersama guru.

Pertemuan 2

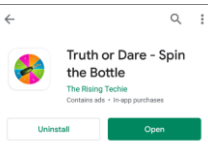
1. Peserta didik membagi kelompok masing-masing beranggotakan 4-5 orang.
2. Tiap kelompok menyiapkan 1 *handphone* yang telah terinstal aplikasi game *Truth or Dare* yang telah disepakati di pertemuan sebelumnya.
3. Guru telah menyiapkan beberapa pertanyaan dan tantangan.
4. Salah satu anggota kelompok melakukan *setting* pada *game* tersebut dengan membuat/mengetik pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat oleh guru. Pertanyaan tersebut seputar materi alat musik tradisional dilanjutkan dengan mengetik tantangan melakukan praktik materi alat musik tradisional pada kolom *Dare.*
5. Peserta didik menulis nama anggotanya masing-masing pada kolom pemain.
6. Terdapat *Spin Bottle* yang digunakan untuk pemilihan nama pemain secara acak dengan cara memutar botol sampai botol itu

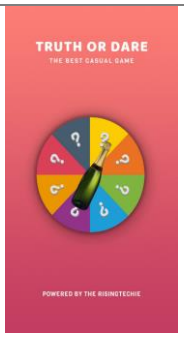
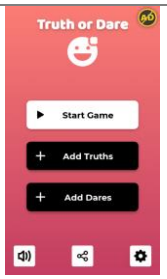
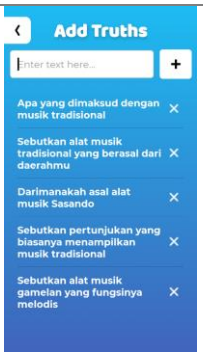
berhenti dan ujung botol menunjuk pada nama peserta didik yang ditunjuk.

7. Peserta didik yang ditunjuk akan diberi pilihan *Truth or Dare.* Jika ia memilih *Truth* maka akan muncul pertanyaan acak yang telah diketik tadi dan harus segera dijawab dengan benar dalam waktu 60 detik. Jika dijawab benar maka akan mendapat 1 poin, jika salah tidak mendapatkan poin.
8. Jika jawaban salah, peserta lainnya mengevaluasi dengan cara menjawab jawaban yang benar.
9. Permainan ini diulang berkali-kali dengan kesepakatan bersama guru.
10. Hasil akhir poin terlihat dari Results yang menyatakan siapayang mendapat skor tinggi akan mempengaruhi nilai pada mata pelajaran Seni Budaya.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan disini dijelaskan bagaimana peserta didik dapat menggunakan aplikasi *game Truth or Dare* dengan benar dan sportif serta dapat berkreasi mengembangkan pertanyaan-pertanyaan seputar alat musik tradisional yang didasari oleh kompetensi dasar mata pelajaran Seni Budaya SMA.

No.	Penjelasan	Tahap Pengoperasian *Game Truth or Dare*
1.	Mengunduh/*download* aplikasi Game Truth or Dare yang sesuai dengan gambar/logo ini pada *google playstore/appstore*.	

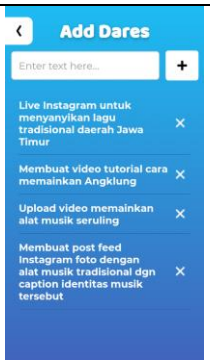
2.	Halaman utama saat membuka aplikasi.	
3.	Menu utama untuk mengatur *game.* **Start Game** untuk memulai permainan. **+ Add Truths** untuk membuat atau menambahkan beberapa pertanyaan **+ Add Dares** untuk membuat atau menambahkan beberapa tantangan praktik.	
4.	Macam-macam pertanyaan pada kolom *Truths* bisa dikembangkan sesuai dengan materi. **Enter text here ... +** Untuk mengetik pertanyaan. Jika pertanyaan ingin dihilangkan maka klik tanda silang yang ada di samping pertanyaan.	

5. Macam-macam perintah pada kolom Dares bisa dikembangkan sesuai dengan materi.

Enter text here ... +

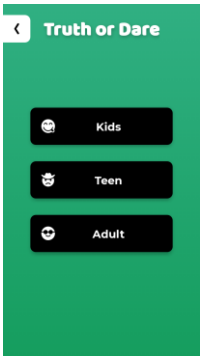
Untuk mengetik perintah tantangan.

Jika perintah ingin dihilangkan maka klik tanda silang yang ada di samping perintah.



6. Setelah mengatur Truths dan Dares, maka dilanjutkan Start Game dan penentuan kategori tingkat usia pemain.

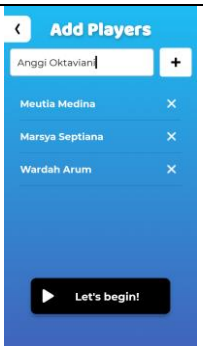
Pemain merupakan peserta didik yang termasuk kategori teen atau remaja karena usianya dibawah 18 tahun sesuai ketentuan dari game tersebut.

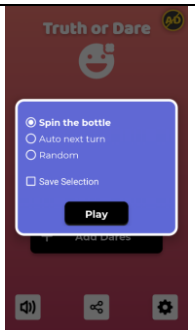
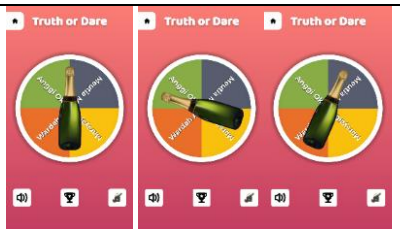
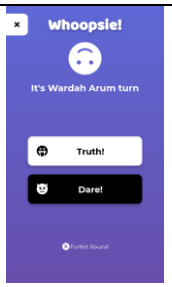
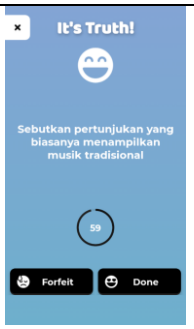


7. Add Players untuk menambahkan nama-nama anggota tiap kelompok.

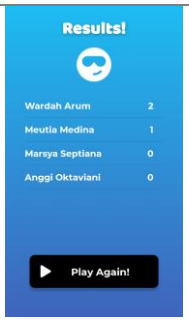
Let's begin!

Untuk memulai game.



8.	Beberapa pilihan untuk mengatur acak siapa yang mendapat giliran bermain. Spin the bottle Untuk mengacak pemain dengan cara memutar botol hingga ujung botol berhenti tepat di nama sasaran.	
9.	Pemutaran botol sampai berhenti menunjukkan giliran pemain.	
10.	Salah seorang telah dipilih dan mendapat penawaran Truth or Dare.	
11.	Pemilihan Truth akan muncul pertanyaan secara acak dan harus segera dijawab oleh pemain yang telah terpilih dalam waktu 60 detik. Forfeit untuk jika pemain menyerah atau salah menjawab Done untuk jika pemain telah menjawab dengan benar.	

Permainan diulang dengan spin bottle untuk menentukan pemain slanjutnya dan penawaran selanjutnya. Jika dijawab atau dilakukan benar maka mendapat 1 poin pada Results, jika salah tidak mendapat poin

12.	Pemilihan *Dare* akan muncul tantangan secara acak dan harus segera dilakukan oleh pemain yang telah terpilih dalam waktu 60 detik. **Forfeit** untuk jika pemain menyerah atau salah **Done** untuk jika pemain telah melakukan dengan benar.	
	Permainan dilakukan berulang-ulang seuai dengan kesepakatan.	
13.	Contoh *Results* sementara atau pin yang telah dikumpulkan. **Play Again** Untuk memulai permainan lagi	

Kesepakatan permainan saling dikembangkan antara guru dan siswa.

4. Tahap Implementation (Penerapan)

Penerapan pembelajaran bermain game *Truth or Dare* ini dilakukan di tingkat pendidikan SMA, dengan membagi beberapa kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 anggota. Pemberian materi dilakukan oleh guru kepada peserta didik sebagai stimulus awal atau sebagai model menjawab pertanyaan dan tantangan *Truth or Dare*. Hasil *Results* memberitahukan tentang sejauh mana kemampuan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam memahami dan melakukannya serta menilai sejauh mana penerapan pemahaman materi ini bisa tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Penerapan permainan *game Truth or Dare* ini dapat

juga dilakukan tidak pada jam pelajaran berlangsung melainkan dapat dilakukan di waktu senggang lainnya guna mengasah kemampuan lebih jauh lagi.

5. Tahap Evaluate (Evaluasi)

Evaluasi formatif yang dilakukan setelah melakukan kegiatan pembelajaran Seni Budaya dengan menggunakan aplikasi *Game Truth or Dare* dari sisi peserta didik adalah kurangnya pemahaman atau ketelitian materi yang disediakan pada aspek *Truth* sehingga dalam waktu yang singkat, tidak bisa menjawab dengan benar, demikian pula dalam aspek *Dare.* Kemudian pemilihan tawaran *Truth or Dare* membuat timpang karena peserta didik tidak memilih keduanya secara seimbang karena pemilihan acak dari *spin bottle* sehingga dapat diberikan solusi kepada pemain yang belum dapat giliran sama sekali. Perlunya ditentukan kesepakatan bermain secara kompak baik dalam segi jumlah pertanyaan dan perintah serta berapa kali putaran sehingga tidak ada lagi kasus tidak sportif.

Evaluasi sumatif pada kegiatan ini adalah meningkatnya motivasi belajar peserta didik, menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan dan ketercapaian proses belajar terlaksana. Peserta didik terlihat antusias dan senang karena dalam kegiatan bermain *game* ini, juga terjadi proses belajar di dalamnya. Peserta didik juga dapat memahami materi alat musik tradisional tidak hanya melalui buku tetapi melalui *game.* Kegiatan ini mengkolaborasikan tujuan pembelajaran alat musik tradisional yang utamanya sebagai proses pelestarian kebudayaan dan kesenian tradisional Indonesia dikaitkan penggunaannya melalui alat teknologi berwujud *smartphone* yang tidak asing di kalangan anak muda. Secara keseluruhan, peserta didik termotivasi dengan adanya proses pembelajaran yang unik dan menambah pengalaman untuk memperluas wawasan seni dan teknologi.

Pada evaluasi ini dilakukan penilaian untuk mengukur kemampuan peserta didik. Penilaian adalah kegiatan mengambil keputusan untuk menentukan sesuatu berdasarkan kriteria baik buruk dan bersifat kualitatif atau pernyataan naratif dalam bentuk kata-kata serta dapat berupa nilai (berupa angka). Jika

pembelajaran dilakukan dengan mempersiapkan 5 pertanyaan (*Truth*) dan 5 tantangan (*Dare*) maka dihasilkan 10 poin. Kelompok dibagi menjadi 4 kelompok. Tiap anggota harus menjawab 5 pertanyaan dan 5 tantangan dengan benar maka poin yang didapat adalah 10 dikali 10 untuk mendapatkan nilai maksimal 100.
Indikator pencapaian nilai 81-100 mendapat nilai kualitatif sangat memuaskan dan nilai kuantitatif 5. Nilai 61-80 mendapat nilai kualitatif memuaskan dan nilai kuantitatif 4. Nilai 41-60 mendapat nilai kualitatif baik dan nilai kuantitatif 3. Nilai 21-40 mendapat nilai kualitatif cukup dan nilai kuantitatif 2. Nilai 0-20 mendapat nilai kualitatif kurang baik dan nilai kuantitatif 1. Indikator pencapaian ini dilakukan pada uji pengetahuan di tes *Truth* dan uji keterampilan di tes *Dare,* kemudian diambil rerata untuk nilai keseluruhan kompetensi.

KESIMPULAN

Simpulan hasil perencanaan penelitian pengembangan ini adalah melalui model pembelajaran ADDIE di kelas X SMA dapat menjadi tatanan pembelajaran yang sistematis dengan panduan *analyze, desain, development, implementation,* dan *evaluate.* Siswa mendapat pengalaman baru dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan musik dengan cara memanfaatkan teknologi *gadget.* Melalui *Game Truth or* Dare, siswa mampu memahami pengetahuan musik dengan cara menjawab pertanyaan di kategori Truth secara bergantian dengan siswa lainnya. Siswa juga mampu melakukan praktik musik pada kategori *Dare.* Pertanyaan dan tantangan yang sudah disusun oleh guru dapat dilakukan secara bergantian dan acak hingga menghasilkan score yang harus dicapai. Melalui hasil *score* yang didapat, siswa akan mengevaluasi hasil pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru memberikan stimulus analisis materi musik, dan perencanaan yang harus disiapkan, kemudian pelaksanaan dengan tatanan yang telah disusun terstruktur, tahap terakhirnya siswa dan guru melakukan evaluasi keseluruhan.

DAFTAR RUJUKAN

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Berbasis ADDIE Model. *Education Jurnal*, *3(1)*, 35–43.

Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, *4*(2), 129–150.

Puspasari, R. dan S. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Jurnal of Maldives*, *3(1)*, 137–152.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suparman, M Atwi & Zuhairi, A. (2004). *Pendidikan Jarak Jauh Teori dan Praktek*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

Tegeh, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika*, *11(1)*, 12–26.

Wajdi, M. B. N. (2017). Pendidikan Ideal Menurut Ibnu Khaldun Dalam Muqaddimah. *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan Teknologi 1*, *1*.

PEMANFAATAN PENGGUNAAN VIDEO TARI BAPANG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR DI KELAS

Rizki Izah Naditasari
S1 Pendidikan Seni Tari dan Musik-Seni dan Desain Universitas Negeri Malang
Email : rizkiizah2@gmail.com

Ringkasan : Artikel ini meyakinkan para siswa mempelajari karakteristik tari Bapang melalui video. Media pembelajaran berupa video ini dapat dijadikan alternatif guru sebagai cara belajar yang lebih efektif. Dengan adanya teknologi ini dapat lebih menjangkau siswa yang lebih banyak. Hal ini dilakukan karena dibutuhkannya media inovati baru yang sesuai dengan era masa kini. Metode yang digunakan melalui penelitian deskriptif kuantitatif yaitu melalui observasi dan wawancara siswa bersama guru, serta melakukan data angket kepada siswa. Merencanakan model dan membuat video serta melakukan uji produk terbacaan siswa. Hasil yang diperoleh sangat signifikan terhadap kebutuhan siswa dalam mempelajari karakteristik tari Bapang.

Kata kunci : Karakteristik tari, video pembelajaran, berbasis aplikasi *instagram*

Abstract : *This article convinces students to learn the characteristics of the Bapang dance through videos. This learning media in the form of videos can be used as an alternative for teachers as a more effective way of learning. With this technology, it can reach more students. This is done because of the need for new innovative media in accordance with the current era. The method used through quantitative descriptive research, namely through observation and interviews of students with the teacher, and conducting questionnaire data to students. Planning models and making videos and conducting student reading product tests. The results obtained are very significant to the needs of students in learning the characteristics of the Bapang dance.*

Keywords : *Dance characteristics, instructional videos, based on Instagram applications*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia sudah banyak mengalami reformasi tentang apek pendidikan, salah satu bentuk reformasi dalam bidang pendidikan yaitu pergantian kurikulum. Kurikulum berperan penting dalam pendidikan, dengan adanya kurikulum 2013 ini diharapkan peserta didik dapat lebih aktif, produktif, inovatif, dan afektif serta dapat berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Permendikbud No. 67 tahun 2013). Selain peserta didik dapat menjadi lebih aktif, pendidik pun diharapkan mampu menjadi fasilitator, pengelola kelas, implementator, dan mediator yang memerlukan alat yakni media pembelajaranyang baik dalam proses belajar pembelajaran. Sumber belajar dalam pendidikan juga mempengaruhi kualitas hasil belajar peserta didik. Hal ini didukung dalam penelitian yang dilakukan Rahayuningtyas (2013 : 30) bahwa berkaitan dengan kualitas pendidikan, sangat dibutuhkan berbagai macam sumber yang bervariasi dan relevan

Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh seseorang dari belajar, ha ini merupakan bagian terpenting dalam suatu pembelajaran. Dimyati dan Mudjiono (2006) mendeinisikan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Nana Sudjana (2009) juga berpendapat bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk menunjang keberhasilan dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, pendidik memerlukan sarana untuk menyampaikan materi dengan baik maupun menarik sehingga dapat dipahami oleh mahasiswanya. Teknologi pada era saat ini dalam pembelajaran bisa menjadi sarana pembelajaran, media, dan sumber belajar bagi siswa. Sebagai sumber belajar, teknologi merupakan alat untuk memperlancar pembelajaran yang lebih menarik bagi mahasiswa, sehingga hail

belajar yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan, diantara banyak teknologi pembelajaran salah satunya adalah dengan media video, yang memiliki kelebihan untuk pelaksanaan pembelajaran.

Briggs menyebutkan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sementara itu Schramm berpendapat bahwa media merupakan teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional yang dapat di manipulasi, dilihat, didengar dan dibaca. Dengan demikian media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Supriatna, 2009). Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu mengajar yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan isi materi kepada peserta didik. Hal ini serupa dengan pernyataan menurut Djuanda (2006 : 2) bahwa "media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi". Salah satu bentuk media yang sering digunakan pendidik ialah media audiovisual. Menurut Daryanto (2015:105) mengatakan bahwa video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik.

Dwyer (Sadiman,1996) juga menyebutkan bahwa video mampu merebut 94% saluran masuknya pesan atau informasi ke dalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program. Pesan yang disampaikan melalui media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil yang cepat yang tidak dimiliki oleh media yang lain. Salah satu media pembelajaran yang diduga mampu membuat suasana pembelajaran yang menarik, meningkatkan kreativitas, dan menyenangkan adalah penggunaan media pembelajaran video

Sumber belajar yang dipakai dalam pendidikan atau latihan adalah suatu sistem yang terdiri dari sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan

siswa belajar secara individu (Hamalik, 2001 : 23). Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses penyampaian materi dari sumber melalui media tertentu kepada penerima pesan (peserta didik). Salah satu lembaga sekolah yang melakukan proses belajar mengajar yakni di SMA Negeri 5 Malang.

SMA Negeri 5 Malang merupakan salah satu sekolah yang menerapkan mata pelajaran seni budaya khususnya seni tari sebagai mata pelajaran intrakurikuler. Proses pembelajaran di SMA Negeri 5 Malang ini berbasis kurikulum 2013. Kompetensi Dasar yang digunakan untuk siswa kelas X adalah KD 3.1 yakni memahami konsep, teknik dan prosedur dalam ragam gerak tradisi dan KD 4.1 yakni memperagakan gerak tari tradisional berdasarkan konsep, teknik, dan prosedur sesuai dengan hitungan/ketukan. Kompetensi Dasar 3.1 dan4.1 diimplementasikan pada materi tari Bapang yang dilaksanakan pada periode semester genap. Peneliti menggunakan KD 3 sebagai acuan dalam pembuatan media pembelajaran.

Hasil pengamatan awal diperoleh fakta berupa kurangnya media inovatif baru yang terdapat didalam *smartphone* untuk kegiatan pembelajaran. Menurut Retno (guru seni budaya), pendidik di SMA Negeri 5 Malang ini seringkali memberikan materi pelajaran seni budaya yang akan disampaikan melalui *smartphone,* contohnya men-*download pdf*, melihat video *youtube,* hingga pengumpulan tugas. Pemanfaatan media pembelajaran yang tidak terlepas dari *smartphone* ini, peneliti akan menggunakan aplikasi *instagram* yang dapat dimaanfaatkan oleh pendidik sebagai media pembelajaran kepada peserta didik.

METODE

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020. Tempat penelitian ditentukan secara sengaja yaitu SMA Negeri 5 Malang dengan pertimbangan adanya kesediaan sekolah tersebut untuk diteliti. Pendidik pada SMA Negeri Malang ini juga belum pernah menggunakan media video dalam pembelajaran menggunakan aplikasi *instagram*. Metode penentuan responden penelitian merupakan suatu cara untuk menentukan subyek penelitian. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-L

SMA Negeri 5 Malang. Maka penelitian ini menggunakan data angket untuk mengukur seberapa pengaruh media pembelajaran video dalam proses pembelajaran.

Variabel dalam penelitian itu terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah pembelajaran seni budaya khususnya seni tari menggunakan media video tutorial berbasis aplikasi *instagram*. Media pembelajaran video tutorial adalah media pembelajaran seni budaya khususnya seni tari berupa video yang di dalamnya terdapat tata cara ragam gerak tari Bapang, Sinopsis dan tata busana yang digunakan. Topeng merupakan unsur kebudayaan Indonesia yang tua usianya (Hidajat, 2009 : 15). Kebudayaan yang masih sangat kental dan terkenal dengan tari topeng ialah di daerah Malang. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Rahayuningtyas (2015 : 22) yang menyatakan bahwa tari topeng Malang seperti kita kenal sekarang adalah salah satu jenis seni pertunjukan tari yang penarinya menggunakan penutup muka dengan mengikatnya di kepala dengan seutas tali. Variabel terikat adalah hasil belajar seni budaya khususnya seni tari di Sekolah yang diajarkan menggunakan media video tutorial berbasis aplikasi *instagram*. Hasil belajar mahasiswa adalah kemampuan mahasiswa dalam memahami materi seni budaya khususnya seni tari dari segi aspek kognitif.

Pengolahan data angket dilakukan untuk mengetahui seberapa pengaruhnya media pembelajaran berupa video berbasis aplikasi *instagram* terhadap hasil belajar siswa. Langkah 1) siswa diberikan soal pre test (dilakukan sebelum menampilkan video), 2) siswa diberikan soal post test dilakukan sesudah menampilkan video) dengan soal yang sama.

A. Kriteria interpretasi media pembelajaran video tari Bapang menggunakan aplikasi *instagram.*

Media pembelajaran video tari Bapang menggunakan aplikasi *instagram* yang dikembangkan dapat dikatakan berhasil apabila mencapai skor kriteria 75%. Perhitungan setiap item dalam angket ditentukan oleh pengembang dengan penilaian : jawaban A skor 1, jawaban B skor 2, jawaban C skor 3 dan jawaban D skor 4.

1. ***Menghitung presentase kenaikan belajar***

$$P = \frac{\sum d}{\sum Ni} \times 100\%$$

Rumus menghitung KKM siswa , dimodifikasi dari Sudjana (2011 : 109).

Keterangan :

P = Presentasi

∑d =Total skor keseluruhan siswa yang memenuhi KKM/memnuhi KKM

∑ Ni = Jumlah Keseluruhan Siswa

100% = Konstanta

Rumus diatas akan menghasilkan data, langkah selanjutnya adalah mencocokkan data dengan kriteria tingkat hasil belajar seperti pada tabel di bawah ini sebagai berikut :

Tabel Kriteria Interpretasi Hasil Belajar

Jumlah Siswa Mendapat Skor Diatas Rata-rata	**Kualifikasi**
80%-100%	Efektif
66%-79%	Cukup Efektif
56%-65%	Kurang Efektif
55%	Tidak Eektif

ANALISIS DAN HASIL

Analisis data merupakan uraian dari setiap data yang telah diperoleh setelah melalui tahap data angket yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik. Hasil belajar siswa menggunakan

video pembelajaran tari Bapang berbasis aplikasi *instagram,* sebagai berikut :

A. Pre Test

$$P = \frac{15}{27} \times 100\% = 55{,}5\ \%$$

Dapat disimpulkan total keseluruhan siswa yang memenuhi kriteria belajar/KKM hanya 55,5 % yang artinya tidak efektif, sebelum diberikan media pembelajaran siswa akan merasa kesulitan saat mengerjakan tugas.

B. Post Test

$$P = \frac{24}{27} \times 100\% = 88{,}8\ \%$$

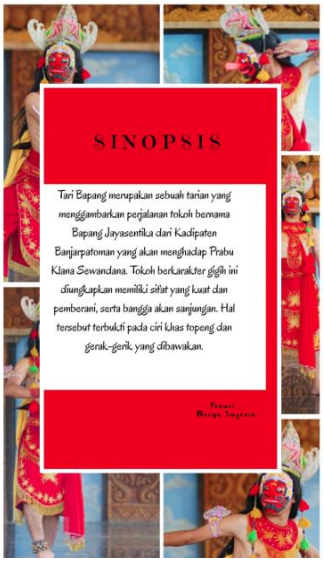
Dapat disimpulkan total keseluruhan siswa yang memenuhi kriteria belajar/KKM sudah mencukupi sebanyak 88,8% yang artinya pembelajaran berjalan efektif setelah belajar menggunakan media pembelajaran berupa video tari Bapang berbasis aplikasi *instagram*.

KESIMPULAN

Keuntungan menggunakan media pembelajaran berupa video adalah pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, selain itu juga memberikan pengalaman konkret bagi hal yang bersifat abstrak. Manfaat media pada dasarnya adalah agar proses pembelajaran menjadi lebih mudah; proses belajar menjadi lebih interaktif, efektif, dan efisien; dan juga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar. Hal ini sudah terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa dapat termotivasi dan pembelajaran menjadi efektif karena banyak siswa yang bertanya dan menjawab pertanyaan. Dalam pembelajaran

pendidik harus memahami apa yang dibutuhkan siswa dalam menggunakan video, siswa menjadi lebih aktif dalam hal bertanya dan menjawab
pertanyaan setelah mengamati video. Siswa menjadi lebih senang dalam menerima pelajaran. Pada saat guru sedang mempersiapkan peralatan yang digunakan untuk memutar video, siswa sudah merasa senang dan penasaran apa yang akan ditampilkan. Hampir semua siswa memperhatikan dan mengamati video animasi yang diputar. Terjadi interaksi yang positif antara guru dan juga siswa. Siswa dapat dengan mudah memahami materi yang dapat di lihat pada nilai hasil mengerjakan pre test dan post testyang diberikan oleh guru. Banyak siswa yang mendapat nilai baik namun masih ada juga siswa dengan nilai yang kurang baik. Terbukti dari beda nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*
Video pembelajaran berbasis *instagram* ini dapat diakses melalui *smartphone* dan laptop/komputer. Pada *feed instagram* terdapat 21 video yang isinya merupakan ragam gerak tari Bapang dilengkapi dengan keterangan nama ragam gerak. Video tersebut berupa video pendek yang hanya berdurasi 1 menit dengan penjelasan 1 ragam gerak, dilanjutkan dengan video lainnya dengan ragam gerak yang berbeda. Sedangkan foto yang diunggah pada *feed instagram* berupa foto keterangan sejarah tari Bapang dan tata busana tari Bapang.

Gambar 1. Kostum tari Bapang



Gambar 2. Sinopsis sejarah tari Bapang

Berdasarkan pembahasan yang sudah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa penggunaan video dapat berpengaruh terhadap

hasil belajar siswa kelas X-L SMA Negeri Malang dan efektif menunjang pembelajaran dalam rangka mendukung pelaksanaan kurikulum 2013.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah swt, karena atas kehendak dan ridhaNya peneliti dapat menyelesaikan artikel ini. Peneliti sadari ini tidak akan selesai tanpa doa, dukungan dan dorongan dari berbagai pihak. Adapun dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh dosen pendidikan seni tari dan musik yang telah sabar dalam membimbing hingga artikel ini selesai, terimakasih juga kepada guru, sekolah yang sudah mau menyediakan peneliti sebagai tempat penelitian dan terimakasih kepada seluruh tim yang telah membantu dalam proses pembuatan artikel ini.

DAFTAR RUJUKAN

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Hidajat, Robby. 2016. *Teknik Tari Tradisi*. Malang: Universitas Negeri Malang

Rahayuningtyas, W. 2015. *Tari Topeng Malang*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Sudarsono. 1981. *Tari-Tarian Indonesia* I. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset

Sugiyono.2015. *Metode Pendidikan*. Bandung: Alvabeta CV

MANAJEMEN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI MEDIA VIRTUAL *BSC WORLD VIRTUAL CHOIR FESTIVAL* DIMASA PANDEMI OLEH UNIVERSITAS NEGERI MANADO

Meyny S.C Kaunang
(Prodi. Pendidikan Sendratasik) Universitas Negeri Manado Sulawesi Utara
Email: kaunangmeyny_SC@yahoo.com.

Ringkasan: Fenomena Vitual pada saat ini sangatlah sebuah terbaru dalam segala hal khususnya pada dunia seni. Paduan suara ata Choir yang dilakukan secara virual oniline. Dalam manajemen pendidikan karakter yang sekarang inimenjadikan sebuah tantangan dalalam kebaruan di keseharian dan prilaku. Univeritas Negeri Manado memiliki karakter yang berbeda dalam paduan suaranya. Memenangkan dalam masa pandemi merupakan hal yang sangat membanggakan bagi anggota,pelatih maupun instansi.disaat berkompetisi di BCS World Virtual Choir Festival 2020. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menganalisa mengapa dan bagimana manajemen latihannya pada masa pandemi ini Paduan Suara Univrsitas Negeri Manado bisa meraih emas dan juara pertama. Hasil menunjukkan bahwa pengaruh keadaan yang berubah tidak menyurutkan semangat dan keinginan terus berlatih, baik dari pembagian kelompok-kelompok yang memudahkan dalam menyatukannya. Selain menganalisa manajemen latihannya, juga pendidikan karakter yang diterapkan pada anggota agar selalu memberikan yang terbaik dalam setiap penampilannya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif,yaitu menguraikan tentang kejadian-kejadian berdasarkan data-data yang ada.

Kata kunci: Manajemen Pendidikan karakter, virtual choir, Universitas Negeri Manado

Abstract: *The Vitual Phenomenon at this time is very new in everything, especially in the art world.*
Chorus or Choir which is performed virual oniline. In the current character education management, it becomes a challenge in novelty in everyday life and behavior. Manado State University has a different character in its choir. Winning during a pandemic is a very proud thing for members, coaches and agencies. When competing in the 2020 BCS World Virtual Choir Festival. gold and first place. The results show that the effect of changing circumstances does not dampen the enthusiasm and desire to continue practicing, both from the division into groups that make it easier to unite them. Apart from analyzing the training management, it is also character education that is applied to the members to always give their best in every appearance. The method used in this research is a qualitative descriptive approach, which describes the events based on existing data.

Keywords*: Character education management, virtual choir, Manado State University*

PENDAHULUAN

Manajemen sebuah lembaga/kelompok yang berkarakter baik atau memiliki nilai-nilai karakter,merupakan pemanfaatan dan pemberdayaan seluruh sumberdaya yang dimiliki suatu lembaga/kelompok, melalui proses dan pendekatan dalamrangka mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Pendidikan karakter yang tidak dimaksudkan sebagai payung manajemen suatu kelompok/organisasi, melainkan sebagai upaya menerapkan nilai-nilai karakter dalam penyelenggaraan manajemen diinstansi atau bisajuga lembaga, atau dengan kata lain bahwa nilai-nilai karakter ditanamkan secara terpadu. (Kemendiknas, 2010). Pendidikan karakter yangmemberikan motivasi pada siswa maupun anggota sebuah keompok, sehingga pengembangan diri anggota menjadi tinggi.

Pendidikan karakter pada tingkatan institusi mengarah pada pembentukan budaya lembaga pendidikan, yaitu nilai –nilai yang melandasi perilaku, tradisi, kebiasaan keseharian,dan simbol-simbol

yang dipraktekkan oleh semua warga sekolah,dan masyarakat. Terlihat pada tujuan pendidikan karakter yang terdiri dari Pengembangan potensi diri, pengembangan kebiasaan dan perilaku diri, menanamkan jiwa tanggungujawab, mengembangkan jiwa mandiri, dan mengembangkan kehidupan lingkungan yang kreatif dan bersahabat. Adapun pengembanan diri ini khususnya pada seni yang bisa membentuk rasa dalam diri menjadi perilaku yang berbeda.

Musik telah ada atau berada dalam kehidupan manusia secara universal musik mampu dimengerti setiap orang di dnuia ini. Ahli dibidang musik mengatakan bahwa musik adalah suatu hasil karya,cipta, rasa manusia yang tak terlihat, tapi bisa didengar dan dirasakan serta ditampilkan dalam suatu iven pertunjukan dan dinikmati oleh berbagai kalangan dan masyarakat awam sekalipun. (Dick & Careway, 2009:4). Musik merupakan salah satu langkah dalam pengembangan pendidikan karakter yang mampu membuat sebuah sikap atau perilaku sesorang untuk bisa berkarakter baik bertanggungjawab, mandiri, maupun disiplin dan masih banyak lagi yang lainnya.Pada saat ini yang pada situasi serba virtual atau teknologi yang utama, apalagi disertai adanya wabah yang membuat kekuatan danmeningkatkan kedisplinandalam segala hal.

Tahun 2020 adalah tahun dimana dunia dikejutkan dengan wabah virus corona (Covid19) hingga menginfeksi sampi keseluruh dunia. Fenomena pada abad 21 ini terjadi di bumi yang dimanaWHO semenjak Januari 2020 telah menyatakan bahwa dunia dalam keadaan darurat global akan virus tersebut. Masa ini untuk skalanya dapat disamakan dengan perang dunia II, karena even-even skala besar seperti pertandingan-pertandingan festival seni internasional misalnyahampir seluruhnya ditunda bahkan dibatalkan. Terlihat pada sekitar bulan Maret tepatnya tanggal 19 Maret 2020 mulai diberikan peringatan dan himbauan akan kegiatan melibatkan orang banyak.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif,yaitu menguraikan tentang kejadian-kejadian berdasarkan data-data baik tertuis maupun tidak tertulis. Penelitian ini menggambarkan dan menguraikan sebuah permasalahan yang berhubungan dengan pendekatan Manajemen pendidikan karakter pada pelatihan choir Kompetition virtual oleh Universitas Negeri Manado dalam bentuk kalimat. Penelitian ini mendiskripsikan hal-hal yang didapat dalam observasi,wawancara secara online melalui aplikasi WA atau Vidio Call,dan dokumentasi baik dari youtube maupun vidionya.

Metode penelitian yang memiliki tujuan dalam mendapatkan sebuah data dan tujuan kegunaan terterntu. (Sugiyono, 2009:2). Metode penelitian dikatakan sebuah cara kerja yang dapat memahami sebuah objek dimana obyek penelitian itu merupakan hal yang penting untuk diketahui sehingga data menjadi akurat dan benar,serta bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Begitu halnya pendapat dari Sumaryanto (2001:2) yan mengatakan akan sebuah penelitian sosial bersifat fundamental yang bergantung pada pengamatan manusia dalam kawasannya sendiri, baik pada bahasanya dan peristilahan-peristilahan lainnya yang ada didalamnya.

Pada penelitian ini sumber data dan teknik pengumpulan data disesuaikan dengan fokus dan tujuan penelitian.(Sugiyono,2014:181). Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah untuk pelaksanaan penelitiandari sumber data primer maupun data sekunder. Data primer didapatkan dari pelatih dan anggota Coir Universitas Negeri Manado dalam mengikuti choir kompetision virtual. Pelatih dan anggota paduan suara choir UNIMA diambil datanya melalui observasi dan wawancara oleh peneliti. Sedangkan data sekunder pada penelitian ini didapatkan dokumentasi melalui vitual online dan secara langsung dilapangan.

Penelitian kualitatif, analisis data adalahs ebuah kegiatan dari keseluruhan responden atau sumber lain yang terkumpul. Pengelompokkan data yang dirasa telah sesuai dengan variabel dan jenis responden,yang telah diperhitungkan untuk menjawab

rumusan masalah dan menguji hipotesis yang diajukan (Sugiyono, 2013:207).

ANALISIS DAN HASIL

Manajemen dalam sebuah pendidikan karakter melandasi perilaku seseorang seperti contohnya mahasiswa dalam sebuah kelompok denantujuan yang sama.. Karakter akan muncul dikala kebersamaan dan lingkungan terdekatnya memberikan pengaruh yang baik agar mencapai segala sesuatunya pada tujuan bersama. Kelompok panduan suara Universitas Negeri Manado merupakan salah satu paduan suara yang mendapatkan juara I dalam kompetisi pada pandemi tahun 2020 ini.

Pertunjukan choir yang dilakukan pada masa Pandemi ini tidak menutup kemungkinan akan lebih baik. Terlihat pada saat pertama kali pelaksanaan *competitif choir* secara virtual yang di selenggarakan oleh Universitas Negeri Manado secara online yang diikuti oleh PSM (Paduan Suara Mahasiswa) dari manapun. Hal tersebut menjadikan bagaimana memanajemen sebuah kegiatan yang awalnya sangat rutin berjalan,tetapi karenasuatu kondisi yang menuntut untuk bisa menyesuaikan, baik pada jarak dan berkumpulnya sangat diatur sesuai dengan protokol kesehatan.

Paduan Suara Universitas Negeri Manado merupakan kelompok mahasiswa yang bergabung dalam latihan suara, yang terdiri dari berbagai angkatan yang setiap waktu perkuliahan berlatih, meski saat pandemi ini latihan masih tetap berjalan meski hanya melalui aplikasi zoom. Paduan Suara Universitas Negeri Manado telah memperoleh beberapa penghargaan yang banyak,baik tingkat Daerah, Nasional maupun internasional. Dan pada saat pandemi ini pada acara BCS World Virtual Choir Festival 27 – 31 Juli 2020 mendapatkan golden piala yang merupakan sebuah kebanggaan tersendiri meski dengan virutal dan online, kompetisi tetap berjalan dan pertama kalinya diselenggarakan secara online dan berjalan dengan baik,dan peserta-peserta dari berbagai daerah yang menyuguhkan setiap kelompok paduan suaranya sangat bagus-bagus juga persaingan yang sangat ketat. Dalam sajian pertunjukan yan tak lepas dari virtual secara vidiografi yang bagus

serta editing vidio yang rapi akan sinkronisasi suara dan vidionya. Memanajemen sebuah kegiatan bersama sebenarnya sangatlah sulit, namun dalam sebuah manajemen pendidikan lingkungan dan nilai dari karakter per orang itulah yang menjadikan satu kesatuan yang bisa saling memberikan semangat dan selalu ingin berusaha dalam memberikan karya.

Pada masa pendemi ini perubahan dalam pelatihan paduan suara menggunakan berbagai cara secara virtual dimasa peraturan pemerintah untuk tetap tinggal dirumah selama kurang lebih tiga bulan yang dimulai pada bulan Maret tahun 2020. Menghadapi situasi seperti ini, Paduan Suara Universitas Manado tetap terus berlatih meski dengan cara virtua, para anggota berlatih bernyanyi dirumah masing-masing.

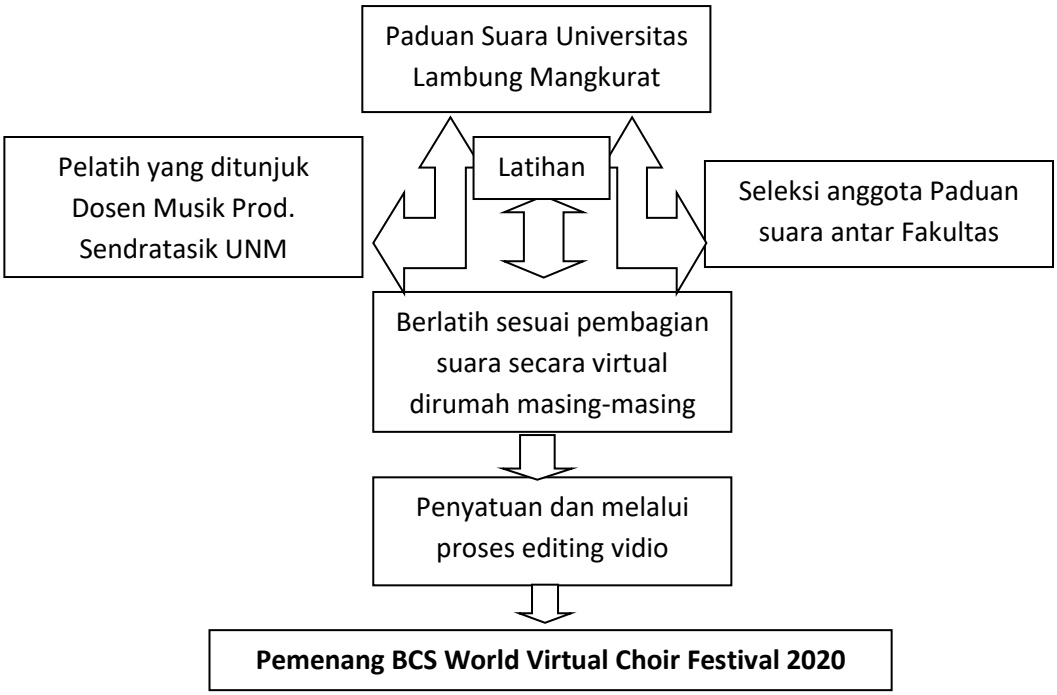
Gambar 1. Chior sebelum Pandemi oleh Universitas Negeri Manado

Gambar 2. Contoh choir secara virtual, edting vidio choir festival oleh Unima

Paduan Suara Universitas Negeri Manado dilaksanakan secara virtual, dengan saling berlatih secara sendiri-sendiri dirumah masing dan langsung dipandu oleh pelatih. Penggunaan aplikasi zoom yang bisa memuat lebih banyak dan jelas untuk jenis suara yang ada pada anggota Paduan Suara Universitas Negeri Manado. Kedisiplinan danperilaku yang berbeda akan kondisi sekaran ini membuatrasa tangung jawab akan kedisiplinan dalam berlatih menjadi tinggi.

Manajemen dan strategi resistensi dalam pengembangan pendidikan karakter di paduan suara Universitas Negeri Manado,dilakukan dengan waktu dan kegiatan merancang program , peningkatan pengayaan, meningkatkan sumber daya manusia, melaksanakan pembinaan minat bakat mahasiswa, pengadaan dan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada, menggalang dana dari universitas, fakultas.

Diagram manajemen dan strategi dalam pengembangan pendidikan karakter dalam pelatihan paduan suara Universitas Negeri Manado,sebagai berikut:



Tabel 1. Pembagian Suara para anggota Paduan Suara Mahasiswa UNIMA

BCS World Vir

No.	Nama Anggota	Jenis Suara	Conductor
1	Filo Fido Soputran Fabiano Youdi Pascalis Salettia Albertus Bily Titirlolobi Novry Hengky Sumampouw Dandi Nicolas Mononimbar Daud Ria Indra Hizkia Labesi	T E N O R	Petrick Luandy S

2	Villya Febrina Fisca Warouw Novita Tulenan Rini Yasinta Sasuang Novia Nola Anggoronggang Exchelin Ayuni Kakauhe Ferencia Esnanda Rattu Jibisael Rombing	A L T O
	Virginia Agriana heskia Pangkorung Noveliana Gloria Sharon PriskilaMaudi Merry Novia Tumiwa Pingkan Agnes Mawikere Fabiola Maliangkay Marsella Lady Cantika Lolowang	SO PR AN
	Kartian Arya Chandra Kaeng Alessandro Jeremi Manarisip Andreyf Sheva Nasario Irala Antariksa Cornelis Amin Dapa	B A S S

KESIMPULAN

Pada penelitian ini maka diambil kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan akan manajemen pendidikan karakter yang dilakukan untuk kebersamaan dalam satu tujuan maka sesuatu itu menjadi sebuah keberhasilan, yang dilakukan Paduan Suara Universitas Negeri Manado dalam ajang kompetisi BCS World Virtual Choir Festival 27 – 31 Juli 2020. Dengan menjadi juara 1merupakan hasil yang tidak sia-sia meskipun dalam masa pandemi sekarang ini.

Pertunjukan choir yang dilakukan pada masa Pandemi ini tidak menutup kemungkinan akan lebih baik. Terlihat pada saat pertama kali pelaksanaan *competitif choir* secara virtual yang di selenggarakan oleh Universitas Negeri Manado secara online yang diikuti oleh PSM (Paduan Suara Mahasiswa) dari manapun. Hal tersebut menjadikan bagaimana memanajemen sebuah kegiatan

yang awalnya sangat rutin berjalan,tetapi karenasuatu kondisi yang menuntut untuk bisa menyesuaikan, baik pada jarak dan berkumpulnya sangat diatur sesuai dengan protokol kesehatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Rektor Universitas Negeri Manado yan telah memberikan kesempatan saya untuk bisa membina paduan suara kampus tercinta. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Manado yang telah memberi bantuan spiritual dan material kepada pelatih dan mahasiswa Pelatih dan Anggota Paduan Suara Universitas Negeri Manado yang telah memberikan informasi dan data, informasi, dan penjelasan tentang virtual choir kompetition tahun 2020.

DAFTAR RUJUKAN

Aida, N.(2020,Maret19).Update Virus Coronadi Dunia: 214.594 orang Terinfeksi, 53.313 Sembuh, 8.732 Meninggal Dunia. Kompas.com. Diunduh dari http://.kompas.com/tren/read/ 2020/03/19/081633z65/update-vius-corona-di-dunia-21.489-orang-terinfeksi-53313-sembuh-5732

Cessna Kurniawan,dkk (2019), *Peran Pelatih dalam Membangun Pelatihan Paduan Suara yang Menyenangkan di Paduan Suara Voice of Conservation(VOC) Universitas Negeri Semarang*. Jurnal Seni Musik 8 (1). http:/journal.unnes.ac.id/siu/index.php/ism

Syafiq, Muhammad.2003.*Ensiklopedia Musik Klasik*.Yogyakarta: Adicita

Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif,dan R&D.*Bandung:Alfabeta.

Rachman, Maman,1993. *Langkah-langkah Penelitian Pendidikan.* Semarang :IKIP Press.

http//mar hagunaw.blogspot.co.id/2012/06/makna-pelestarian-budaya.html. diaksek taggal 15 Maret,02.35 Wita.

Martono,dkk.2011. *Strategi Pembelajaran (Pengantar Kajian Pembelajaran Efektif*. Jurnal Visi imu pendidikna. Jurnal untan.ac.id

TARI *EBO* DALAM UPACARA RITUAL *ARUH* BUNTANG DAYAK MA'ANYAN DI DESA WARUKIN KALIMANTAN SELATAN

Shindu Tri Wiguno, Edlin Y. Nugraheni, Sumasno Hadi
Prodi.Pendidikan Sendratasik FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin,
Email: edlin.nugraheni@ulm.ac.id

Abstract: Based on the results of observations during the research that took place in the field, it was stated that the Ebo Dayak Ma'anyan dance in Warukin Village, South Kalimantan, is a traditional ritual dance as a means of religious rituals carried out at aruh buntang ritual events. This dance is a hereditary dance, this dance was created by Datu Narui Salangit because he wanted to respect his parents who had died. This Ebo dance is danced around Longan Buntang which is in the middle of the aruh hall stage while moving the bahalai (long shawl) and singing Dayak Ma'anyan (dode). Therefore, the researcher focused on examining how the Ebo Dance Function in the Aruh Ritual Ceremony in Warukin Village, using qualitative descriptive research methods in the form of data collection such as observation, interviews, documentation, then data analysis techniques in the form of data reduction, data presentation and data inference. The results of this study are the existence of the Ebo Dayak Ma'anyan dance which is used as a means of religious rituals, economic facilities, social facilities and tourism facilities in South Kalimantan.

Keywords: Ebo Dayak Ma;anyan Dance, a Traditional Ritual Dance, at Aruh Buntang

Ringkasan: Berdasarkan hasil dari pengamatan selama penelitian berlangsung di lapangan menyatakan bahwa tari *Ebo* Dayak Ma'anyan yang ada di Desa Warukin Kalimantan Selatan yang merupakan tarian ritual adat sebagai sarana ritual keagamaan yang dilakukan pada acara ritual *aruh* buntang. Tarian ini merupakan warisan turun temurun tarian ini diciptakan oleh *Datu Naruan*

Salangit karena ingin menghormati orang tua nya yang telah meninggal. Tari *Ebo* ini ditarikan mengelilingi *Longan Buntang* yang berada di tengah panggung balai *aruh* sambil menggerakan *bahalai* (selendang panjang) dan bersyair dayak *Ma'anyan (dode)*. Oleh karena itu peneliti memfokuskan untuk meneliti bagaimana Fungsi Tari *Ebo* Dalam Upacara Ritual *Aruh* Di Desa Warukin, menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif berupa pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dokumentasi, kemudian teknik analisis data berupa reduksi data, penyajian data dan penyimpulan data. Hasil dari penelitian ini adalah keberadaan tari *Ebo* dayak Ma'anyan yang digunakan menjadi Sarana Ritual Keagamaan, Sarana Ekonomi, Sarana Sosial dan Sarana Pariwisata Kalsel.

Kata kunci: Tari Ebo Dayak Ma'anyan, Tari Ritual Adat, Upacara Aruh Buntang

PENDAHULUAN

Tari *Ebo* ini adalah tarian yang berfungsi sebagai sarana komunikasi ritual kepada sang pencipta yang dimana penari menarikan tarian *Ebo* sambil ber *dode* (syair) dayak *Ma'anyan* dengan lantunan iringan musik *kenong* sambil menggerakan *bahalai* yang menjadi simbol bahwa masyarakat ingin menyampaikan keluh kesah atau rasa bahagia mereka kepada sang pencipta melalui syair-yair dayak *Ma'anyan* dalam tarian tersebut. Tarian ini adalah salah satu bagian dalam sebuah ritual *aruh* yang biasanya diselenggarakan pada acara *aruh buntang* dengan berbagai macam tarian seperti tarian *balian bawo*, *balian dadas, balian bulat, gintur/giring-giring*, dan tari *Ebo* itu sendiri. Karena tari *Ebo* ini tidak pernah ditinggalkan pada setiap prosesi dari upacara ritual *aruh* di Tabalong.

Menurut Aliancen selaku ketua/kepala adat *aruh* mengatakan bahwa tari *Ebo* ini adalah tarian ritual yang sakral dan tidak bisa sembarangan dilakukan pada acara apapun, tarian ini hanya diperbolehkan dalam acara upacara ritual *aruh buntang* yang dilaksanakan jika ada orang yang meninggal ataupun orang yang hendak menuluskan hajat atau permintaan sebagai *nadzar*. Tarian ini dikatakan sakral dan tidak diperbolehkan dilaksanakan dalam acara

lain, dikarenakan tarian ini adalah sarana komunikasi yang berfungi untuk menyampaikan keluh kesah dan bahagianya seseorang kepada sang *Ranying Hatala* langit atau para leluhur yang terkadang dimana saat terjadinya tarian itu terdapat orang yang kerasukan arwah orang yang sudah meninggal dimana seseorang itu yang memohon doa lewat syair kepada sang pencipta.

Pada acara ritual besar ini harus menyediakan *Longan Buntang* yang diletakkan ditengah panggung balai *aruh* sebagai media sarana upacara dan berbagai macam sajian seperti *bahalai*, minyak, dedaunan seperti *daun biru*, *daun pepuat*, *daun sengsulo duro*, *daun wolakng*, *tetungkal*, telur, tungku sesajen serta dupa, dan juga tongkat *giring-giring* yang dimana sebelum dilaksanakan acara tari *Ebo* itu harus dimulai dengan gerak tari *giring-giring*.

Para penari pun pada saat menarikan tarian *Ebo* ini pada zaman dahulu menggunakan pakaian dari kulit kayu yang dinamakan *Tarap Hundang*, dan pada sampai sekarang pun masih menggunakan pakaian tersebut. Namun jika pada zaman dahulu tarian ritual ini hanya orang-orang tertentu saja yang bisa menarikan tarian ini dan masyarakat tidak bisa ikut dalam tarian tersebut. Tetapi seiring mengikuti zaman, sekarang tarian ini memperbolehkan masyarakatnya untuk ikut berpartisipasi dalam tarian tersebut sebagai mengikat tali silaturahmi dan menghargai para leluhur mereka.

Tarian *Ebo* ini pun terdapat nilai-nilai budaya dan makna estetika seni yang memiliki nilai magis/ritual yang berkaitan dengan roh-roh dan lingkungan masyarakat yang dimana didalam tarian tersebut berkaitan dengan bagaimana cara manusia berkomunikasi dengan para arwah leluhur yang telah meninggal melalui tarian dan musik pengiring serta properti pendukung agar terlaksananya kegiatan tersebut, tetapi ritual tersebut tidak akan ada apabila tidak ada peran masyarakat yang ikut berperan serta dalam kegiatan tersebut, karena apabila tidak adanya masyarakat yang berhadir, siapa lagi yang ikut dalam prosesi ritual tersebut. Tarian ini pun berkaitan dengan lingkungan alam, yang dimana didalam tarian ini selalu menggunakan hasil dari alam sebagai sebuah sarana atau tempat untuk menjadikan sebuah simbol dari acara ritual tersebut.

Hampir semua warga dayak *Ma'anyan* di desa Warukin setempat, bahkan warga dari beberapa kampung lainnya, hadir mengikuti ritual adat tua yang masih dilestarikan dan dipertahankan sampai sekarang. Dan adapun tempat yang bisa dijumpai sebagai sarana tempat terselenggaranya ritual *aruh* tersebut yaitu di Desa Warukin, Kecamatan Tanta, Kabupaten Tabalong.

Maka dari pembahasan diatas tadi peneliti hanya memfokuskan pada Fungsi Tari *Ebo* dalam Upacara Ritual *Aruh* di Desa Warukin Kabupaten Tabalong.

METODE

Metode yang digunakan didalam penelitian tentang Fungsi Tari *Ebo* dalam Upacara Ritual *Aruh* di Warukin ini menggunakan deskriptif kualitatif, yaitu data-data penelitian yang dikumpulkan dalam bentuk keterangan atau gambar kejadian dideskripsikan dan disusun secara menyeluruh. Menurut Prof. Dr. Emzir, M.Pd (2008:28) mengatakan secara alternatif, pendekatan kualitatif merupakan salah satu pendekatan yang secara primer menggunakan paradigma pengetahuan berdasarkan pandangan konstruktivist (seperti makna jamak dari pengalaman individual, makna yang secara sosial dan historis dibangun dengan maksud mengembangkan suatu teori atau pola) atau pandangan advokasi/partisipatori (seperti, orientasi politik, isu, kolaboratif, atau orientasi perubahan) atau keduanya. Pendekatan ini juga menggunakan strategi penelitian seperti naratif, fenomenologis, etnografis, studi *grounded theory*, atau studi kasus. Peneliti mengumpulkan data penting secara terbuka terutama dimaksudkan untuk mengembangkan tema-tema dari data. Setting Penelitian

Objek dari penelitian ini adalah tari Ebo yang dibawakan oleh para penari di Desa Warukin Kecamatan Tanta Kabupaten Tabalong Kalimantan Selatan.

Subjek dari penelitian ini adalah Kepala Adat Aruh sebagai narasumber yang memberikan bahan penelitian yang akan diteliti. Adapun yang dilakukan adalah : Teknik Pengambilan Data agar untuk memperoleh data yang lengkap, tepat dan jelas untuk

menjelaskan rumusan masalah penelitian, penulis menggunakan beberapa cara untuk mengumpulkan data yaitu:

1. Observasi

   Penggunaan metode observasi secara tepat yang sesuai dengan persyaratan yang digunakan dalam teknik-tekniknya, baik digunakan secara tersendiri maupun digunakan secara bersama-sama dengan metode lainnya dalam suatu kegiatan di lapangan, akan sangat bermanfaat untuk memperoleh data yang tepat, akurat, dan dapat dipertanggungjawabkan. Kemudian diadakan pengambilan data dan pemilihan informan yang akan diberi pertanyaan dalam wawancara terkait dengan "Fungsi Tari Ebo dalam Upacara Ritual Aruh di Desa Warukin Kabupaten Tabalong Kalimantan Selatan".

2. Wawancara

   Wawancara hanya akan berhasil jika orang atau tokoh yang diwawancarai bersedia dan dapat menuturkan dengan kata-kata tentang cara berlaku yang telah menjadi kebiasaan tentang kepercayaan dan nilai-nilai yang dijunjung oleh masyarakat, dalam hal ini berkaitan dengan praktek-praktek berkesenian, dimana tokoh yang bersangkutan menjadi bagian daripadanya. Begitu juga untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan Tari Ebo ini, peneliti menggunakan wawancara mendalam tak terstruktur.

3. Dokumentasi

   Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan dari sumber noninsani. Sumber ini terdiri dari dokumen dan rekaman. Untuk itu peneliti menggunakan teknik dokumentasi untuk menjaring data-data yang berhubungan dengan Fungsi Tari Ebo dalam Upacara Ritual Aruh di Desa Warukin Kabupaten Tabalong. Dengan menggunakan Teknik dan Analisis Data yaitu Data-data yang sudah terkumpul selanjutnya akan dianalisis secara cermat, hasil dari kumpulan data tersebut dirangkum untuk ditarik kesimpulannya yang sesuai dengan tujuan penelitian, dan pengumpulan data.

ANALISIS DAN HASIL

Kabupaten Tabalong adalah salah satu kabupaten di provinsi Kalimantan Selatan, Indoneisa. Ibu kota kabupaten ini terletak di

Kota Tanjung. Kabupaten ini memiliki luah wilayah 3.496 km2 dan berpenduduk sebanyak 218.954 jiwa (hasil sensus penduduk Indonesia 2010). Motto kabupaten ini ialah Saraba Kawa dalam bahasa Banjar yang berarti Serba Sanggup. motto atau julukan Bumi Saraba Kawa yang dalam bahasa Banjar berarti Serba Sanggup serta memiliki semboyan "Kawa Baucap, Kawa Manggawi, Kawa Manyandang" dan Kota ini memiliki lambang daerah berupa perisai berbentuk jantung dan warna dasar hijau tua dan kuning emas. Perisai mengandung arti sebagai alat pelindung yang berarti Pemerintahan menjamin dan melindungi kepentingan sosial serta ekonomi rakyat. Sedangkan jantung berarti sumber atau pusat kehidupan masyarakat Tabalong. Warna hijau tua berarti kemakmuran dan kesejahteraan rakyat Tabalong dengan kekayaan yang dikandung bumi Tabalong. Kuning emas melambangkan kebesaran, kejayaan dan keagungan yang dicita-citakan oleh rakyat Tabalong untuk negara Republik Indonesia pada umumnya dan Tabalong pada khususnya.

Pada tanggal 1 Desember 1965 pukul 11.00 pagi bertempat di lapangan Giat Kota Tanjung oleh Menteri Dalam Negeri dan Otonomi Daerah Dr. Soemarno Sosro Atmodjo dengan Disaksikan puluhan ribu rakyat Tabalong dan Pejabat-pejabat tinggi Kalimantan Selatan lainnya, maka papan nama yang diselubungi kain bludru hijau dengan untaian sutra kuning keemasan, telah dibuka dengan resmi oleh Menteri Dalam Negeri dan Otonomi Daerah dan dibalik selubung yang terbuka itu terpampang kalimat bersejarah yang berbunyi, "DAERAH TINGKAT II TABALONG DIRESMIKAN 1 DESEMBER 1965".

Secara gerografis, Kabupaten Tabalong berada di bagian utara provinsi Kalimantan Selatan, memiliki kawasan dataran rendah di bagian selatan, serta dataran tinggi yang dibentuk oleh Pegunungan Meratus di utara.

Fungsi Tari Ebo Dalam Upacara Ritual Aruh di Desa Warukin Kabupaten Tabalong memiliki fungsi utama yaitu Fungsi Ritual. Dimana fungsi ritual merupakan salah satu upacara adat keagamamaan yang dilakukan oleh masyarakat Desa Warukin Kabupaten Tabalong yang dilakukan dari dulu hingga sekarang. Tari

Ebo yang dikemas atau disajikan didalam upacara ritual aruh di Desa Warukin Kabupaten Tabalong memiliki nilai magis yang sangat tinggi, terlihat pada bentuk tari yang memiliki makna serta arti yang bernilai tinggi.

Tari Ebo ini adalah menyangkut dengan fungsi tari sebagai sarana upacara ritual yang dimana tarian ini memiliki sifat magis yang dimana penari ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih mereka kepada leluhur lewat tarian Ebo sambil bersyair dayak yang disebut ebo lele dan menggerakan bahalai dan mengelilingi Longan Buntang yang terdapat ditengah pangung balai aruh tersebut.

Gambar 1. Tari Ebo Sebagai Fungsi Sarana Upacara Ritual Keagamaan

Tari Ebo dalam Upacara Ritual Aruh di Desa Warukin Kabupaten Tabalong sebagai fungsi sarana upacara keagamaan, fungsi sarana upacara keagamaan di desa Warukin dilakukan setiap pada masa panen di daerah tersebut. Sarana upacara keagamaan dilakukan secara terbuka untuk masyarakat umum, dimana upacara tersebut terbuka bagi orang lain selain masyarakat Desa Warukin Kabupaten Tabalong. Namun untuk masyarakat yang melaksanakan atau terlibat dalam kegiatan upacara tersebut adalah anggota keluarga turun temurun di masyarakat di desa Warukin.

Masyarakat Desa Warukin pada masa lalu menganut agama Kaharingan. Saat ini bisa diperkirakan sudah tidak ada lagi yang menganut agama tersebut, tetapi sekarang masih bisa dijumpai

diacara-acara adat yang masih menggunakan tradisi dari agama Kaharingan tersebut untuk menghormati para leluhur yang sudah terdahulu meninggal.

Tari Ebo adalah sebuah tari warisan turun temurun oleh para leluhur yang dilaksanakan dan digunakan dalam upacara ritual yang tidak akan terlepas dari fungsi untuk menjalinkan hubungan masyarakat kepada sang pencipta melalui tarian ritual yang digelar. Pada acara ritual aruh sekarang ini memperbolehkan masyarakat menari bersama dan berpartisipasi untuk menghormati para leluhur yang dahulunya ritual ini tidak memperbolehkan masyarakat untuk ikut menari dan hanya sebagai penonton saja.

Tari Ebo didalam upacara ritual aruh di Warukin ini adalah berfungsi sebagai sarana upacara ritual keagamaan yang biasa dikatakan upacara yang hanya digelar pada ritual membuntang, dan tidak diperbolehkan digunakan pada acara yang lain seperti tari hiburan ataupun tari tontonan dikarenakan tarian ini sakral dan tidak bisa dipermainkan. Yang didalam tariannya itu para penari mengelilingi sebuah Longan Buntang dan sajian-sajian yang telah disediakan sambil menari menggerakan bahalai dengan gemulai mengikuti alunan musik serta bersyair yang bermaksud menyampaikan rasa syukur dan terima kasih mereka kepada sang leluhur.

Tari Ebo tidak difungsikan kedalam sarana hiburan atau tontonan, dikarenakan tari Ebo ini adalah tari ritual yang hanya masyarakat penting seperti penari utusan ataupun keluarga yang bersangkutan untuk berperan dan menarikan tarian tersebut. Sedangkan di zaman sekarang masyarakat diperbolehkan untuk berpartisipasi didalam acara ritual tersebut, apabila ada seseorang selain utusan keluarga atau orang yang bersangkutan menarikan tarian Ebo bisa menyebabkan kerasukan pada saat menarikan tarian tersebut.

Tari Ebo dalam Upacara Ritual Aruh di Desa Warukin Kabupaten Tabalong sebagai Sarana Fungsi Pariwisata menjadikan desa Warukin sebagai desa wisata budaya yang dikenal di Tabalong berkat promosi dan pendekatan dari pihak pemerintah. Desa Warukin yang dulunya belum terjamah dan dikenal oleh masyarakat

diluar dari desa Warukin ataupun di Tabalong bahkan diluar dari Kabupaten Tabalong sekarang perlahan sudah dikenal berkat bantuan dari pihak pemerintah yang intens memperkenalkan seni budaya yang ada di Kabupaten Tabalong.

Gambar 2. Tari Ebo dalam fungsinya sebagai Pariwisata menyambut tamu

Bentuk Penyajian Tari Ebo ini ditarikan diatas panggung balai aruh yang ditengahnya harus disediakan Longan Buntang dan sesaji lainnya yang menjadi bahan untuk persembahan kepada roh leluhur agar pada saat ritual terhindar dari gangguan seperti bencana, hujan, atau angin ribut. Tarian ini menggunakan bahalai yang diletakan diatas pundak dan ditaruh pada kedua tangan yang digerakan dengan gemulai sesuai dengan musik iringan. Gerak tari ini bisa menggunakan step 2 atau step 4 sama seperti menggerakan tari gintur/giring-giring tetapi perbedaannya pada properti tangan saja. Tarian ini dari awal sampai habis tarian selalu bersyair yang fungsinya sebagai sarana kita berkomunikasi kepada leluhur hingga pada akhirnya sampai ada yang kerasukan atau kemasukan roh.

Musik iringan yang digunakan didalam tarian ini adalah seperti kenong, babun, kulimpat, gong. Dan pakaian yang digunakan para penari zaman dahulu adalah pakaian yang menggunakan kulit kayu Tarap Hundang, sedangkan di zaman sekarang tarian ini bisa menggunakan pakaian kulit kayu ataupun pakaian biasa saja dikarenakan pada ritual sekarang para masyarakat bisa ikut untuk

menyaksikan atau ikut menarikan bersama di ritual tersebut. Tarian ini apabila di acara membuntang mamali mate dan keluarga yang meninggal itu adalah laki-laki berarti yang menarikan Ebo itu ada 14 orang laki-laki, dan apabila yang meninggalnya itu perempuan yang menarikan Ebo nya itu ada 7 orang penari perempuan. Dan tarian Ebo ini hanya bisa kita jumpai di upacara ritual membuntang.

Gambar 3. Bentuk tari Ebo pada upacara ritual

Gerak tari Ebo dalam Upacara Ritual Aruh yang berada di Desa Warukin Kabupaten Tabalong ini menggunakan gerak step 2 dan bisa juga step 4 dalam tariannya dan juga menggunakan bahalai sambil bersyair dayak Ma'anyan mengelilingi Longan Buntang diatas panggung aruh buntang. Gambar diatas adalah para masyarakat yang ikut menarikan tari Ebo yang menggunakan bahalai di acara ritual aruh buntang taun (hajat) dengan gemulai sambil mengikuti iringan musik kenong, babun, gong dan kulimpat.

KESIMPULAN

Tari Ebo ini adalah tarian yang sudah ada sejak zaman dahulu yang leluhur buat untuk menghormati para nenek moyang yang meninggal. Tari Ebo ini diciptakan oleh Datu Naruan Salangit karena ini menghormati kedua orang tuanya yang telah meninggal. Tarian ini menjadi sarana upacara ritual keagamaan yang terdapat di upacara ritual Buntang Taun yang dimana Bapak Aliancen ini yang

menjadi kepala adat aruh pada acara buntang. Tari Ebo ini berfungsi sebagai sarana ritual keagamaan yang dimana para penari menggerakan tarian ini sambil bersyair dayak yang dimaksudkan untuk berkomunikasi menyampaikan rasa terima kasih mereka kepada sang leluhur sambil memainkan atau menggerakan bahalai atau yang disebut selendang panjang mengelilingi Longan Buntang yang diiringi sajian musik iringan kenong, babun, gong, dan kulimpat. Dan pakaian pada zaman dahulu yang digunakan adalah pakaian kulit kayu Tarap Hundang yang sampai saat ini masih digunakan. Dan tarian ini hanya bisa didapatkan pada acara ritual aruh buntang saja dan tidak diperbolehkan pada acara-acara yang lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terimakasih disampaikan kepada masyarakat Desa Warukin Kabupaten Tabalong Kalimantan Selatan, atas informasi dan data yang didapatkan, serta Program Studi Pendididkan Sendratasik FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin yang telah memberikan pengetahuan, pendidikan akan wawasan tentang kesenian yang ada di daerah seperti sebuah tari adat yang masih eksis keberadaannya.

DAFTAR RUJUKAN

Andreas Soeraso, 2008, *Sosiologi* Jakarta : Quandra

Atkinson,D.(2004). *Contrasting shetorics/contrasing cultures: Why contrastive rhetoric needs a better conceptualization of culture*. Journal of English for Academic Purposes, 3, 277-289.

Bandem,I Made (2000). *Melacak Identitas Di Tengah Budaya Global dalam Global Lokal* Jurnal Seni Pertunjukan Indonesia Tahun X-2000. Bandung:MSPI

EdwarShils (2005).*Tradition*.diterjemahkan oleh team Lima Kajian Tari Nusantara Angkatan 2003. Surakarta.ISI Pascasarjana.

Hall, H. (2002). *Political belonging in a world of multiple identities*. In S. Vertovec 8c R. Cohen (Eds.), Conceiving cosmopolitanism: Theory,context, and practice (pp.25-31).New York,NY : Oxford University Press.

Indrayuda (2015). *Tari Tradisional dalam Ranah Tari Populer : Kontribusi, relefansi, dan keberlanjutan budaya*. Jurnal Humanus. Volume XIV no. 2. Juni 2015. Hal. 144-151.

Manurung, Pappilon Halomoan (2004). *Membaca Representasi Tubuh dan Identitas sebagai Sebuah Tatanan Simbolik dalam Majalah Remaja*. Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol. 1.no.1.Juni 2004. Hal.37-72.

TARI TOPENG KONA DALAM PEMAKNAAN SENI PERTUNJUKAN RONTEK SINGO ULUNG

Agus Eko Suryanto, S.Pd, Gr/ Nyai Roro Dadak Purwo
Seniman Pawestri Seni Pertunjukan Tradisional Jawa
Email: nyairorodadakpurwo@gmail.com

Abstract: *this article tells about the Singo dance in a demang mask, a 'mask' is an object covering the face in order to change or form new facial characteristics. This original face storage was meant to be a symbol. Singo mask is a series of performing arts Singo Ulung which acts as a means of cleaning the village ceremony. The method used is descriptive qualitative by referring to the meaning of dance, function, and character characteristics and their meaning.*

Keywords: *performing arts, tarai mask, symbolic meaning*

Ringkasan: artikel ini menceritakan tentang tari Singo dalam topeng demang, 'topeng' adalah benda menutup wajah agar dapat mengubah atau membentuk karakteristik wajah yang baru. Penyimpanan wajah asli ini dimaksudkan sebagai simbol. Topeng Singo merupakan serangkaiaan dari seni pertunjukan pertunjukan Singo Ulung yang bersifat sebagai sarana upacara bersih desa. Metode digunakan diskriptif kualitatif dengan merujuk pada pengertian tari, fungsi, dan karakteristik tokoh serta pemaknaannya.

***Kata kunci*:** seni pertunjukan, tari topeng, makna simbolik

A. Pendahuluan

Topeng adalah benda yang dipakai di atas wajah. Biasanya topeng dipakai untuk mengiringi musik kesenian daerah. Topeng di kesenian daerah umumnya untuk menghormati sesembahan atau memperjelas watak dalam mengiringi kesenian. Bentuk topeng bermacam-macam ada yang menggambarkan watak marah, ada yang menggambarkan lembut, dan adapula yang menggambarkan kebijaksanaan. Topeng telah menjadi salah satu bentuk ekspresi

paling tua yang pernah diciptakan peradaban manusia. Pada sebagian besar masyarakat dunia, topeng memegang peranan penting dalam berbagai sisi kehidupan yang menyimpan nilai-nilai magis dan suci. Ini karena peranan topeng yang besar sebagai simbol-simbol khusus dalam berbagai uparaca dan kegiatan adat yang luhur. Kehidupan masyarakat modern saat ini menempatkan topeng sebagai salah satu bentuk karya seni tinggi. Tidak hanya karena keindahan estetis yang dimilikinya, tetapi sisi misteri yang tersimpan pada raut wajah topeng tetap mampu memancarkan kekuatan magis yang sulit dijelaskan.

Topeng masuk Indonesia pada sekitar abad ke-17. Secara luas digunakan dalam tari yang menjadi bagian dari upacara adat atau penceritaan kembali cerita-cerita kuno dari para leluhur. Diyakini bahwa topeng berkaitan erat dengan roh-roh leluhur yang dianggap sebagai interpretasi dewa-dewa. Pada beberapa suku, topeng masih menghiasi berbagai kegiatan seni dan adat sehari-hari. Wujud topeng yang diekspresikan oleh manusia pada awalnya adalah untuk upacara keagamaan, dan kemudian diekspresikan juga melalui bentuk atraksi untuk menyertai berbagai ritual tertentu. Topeng di berbagai daerah umumnya dapa berupa aktifitas penghormatan berupa adegan sesembahan (pemujaan) atau memperjelas watak (karakter) tertentu dalam sajian seni pertunjukan. Bentuk topeng bermacam-macam, hal ini disebabkan oleh prilaku adaptif dari manusia yang mengimitasi berbagai objek, misalnya menggambarkan binatang dalam bentuk atraksi ritual 'perburuan', menggambarkan roh-roh atau mahluk-mahluk mitolisi tertentu. Pada perkembangannya, topeng lebih sepesifik juga menggambarkan watak manusia, dan tempramental emosionalnya, seperti: marah, ada yang lembut, dan adapula yang kebijaksanaan.

Kehidupan masyarakat modern saat ini menempatkan topeng sebagai salah satu bentuk karya seni. Tidak hanya karena artistik, tetapi juga menyimpan nilai-nilai yang bersifat simbolis. Karena topeng dalam kehidupan ini telah menunjukan sesuatu yang bersifat esensial yaitu menyembunyikan 'wajah' asali dari seseorang. Artinya wajah seseorang memang sengaja tidak boleh diperlihatkan secara umum. Hal ini sangat jelas diturunkan oleh konsep yang

bersifat transendental (tuhan). Alam transendental dalam berbagai pemahaman religius menunjukan aspek 'ketabuan', bahwa tidak ada yang dengan sengaja berani atau mampu menggambarkan 'wajah' sifat transendental. Sehingga konsep tentang 'Dewa Raja' sangat ditabukan untuk ditatap langsung oleh rakyat. Demikian juga rakyat, pada umumnya rakyat juga tidak diperkenankan untuk menatap langsung 'raja', oleh karena itu untuk menunjukan kepatuhan seringkali rakyat yang menghadap raja selalu mengenakan topeng, atau sengaja ditutup dengan topeng tertentu. Aspek yang dianggap tabu itu mengakibatkan mendasari berbagai konsep kesenian etnik, bahwa jika orang yang tampil di atas penggu selalu mengenakan topeng, atau membuat sikapnya berubah dan bertentangan (paradox) dengan watak aslinya.

B. Metode

Metode Penelitian menggunakan diskriptif kualitatif, dengan menggunakan data wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis menggunakan kronologi dan kesejarahan, serta elemen-elemen pertunjukan yang relefan untuk digunakan. Secara keseluruhan dipaparkan secara kronologi tentang pengertian tari, fungsi, dan aspek yang memberikan dukungan terhadap penampilan.

C. Paparan Data

Pengertian yang paling mendasar dari 'topeng' adalah benda menutup wajah agar dapat mengubah atau membentuk karakteristik wajah yang baru. Penyimpanan wajah asli ini dimaksudkan sebagai simbol, bahwa aspek yang sesungguhnya sifat selalu disembunyikan agar tidak sesegera mungkin di ketahui oleh orang lain, bahkan banyak orang yang sengaja mencari wajah baru yang membuat dirinya tampil seperti apa yang dipikirkan.

Topeng Kona yang artinya Topeng Kuno. Asal usul Topeng Kona berangkat dari Desa Blimbing, Kecamatan Klabang, Kabupaten Bondowoso. Mengapa disebut Topeng Kona? Karena sebelum topeng lain ada atau perkembangan topeng versi lain ada, khususnya di Desa Blimbing, topeng tersebut ada pertama kali.

Topeng Kona merupakan serangkaiaan dari seni pertunjukan pertunjukan Singo Ulung yang bersifat sebagai sarana upacara bersih desa atau sarana dalam upacara ritual, dan jenis seni tersebut masih tetap berlangsung sampai sekarang. Singo Ulung sebagai seni pertunjukan yang hidup di desa Blimbing, kecamatan Klabang, kabupaten Bondowoso, dirintis oleh seorang tokoh masyarakat bernama Mulbi. Kesenian ini diperkirakan lahir pada tahun 1942M. seni pertunjukan ini menyajikan cerita tentang kisah seorang pendiri desa bernama Juk Seng atau Mbah Singo yang disertai dengan atraksi – atraksi yaitu Topeng Kona (Topeng yang ada pertama kali di daerah tersebut), tandhak putri (tarian yang dilakukan oleh seorang pria dengan menggunakan pakaian wanita), dan ojung (atraksi yang dilaksanakan oleh dua orang pemain yang masing-masing peraga menggunakan property sebuah cambuk dari rotan). Kesenian tersebut merupakan sarana upacara bersih desa. Dan dalam hal ini Singo Ulung juga bias digunakan sebagai atraksi tunggal, tetapi yang paling pokok adalah digunakan untuk arak-arakan keliling desa pada saat pelaksanaan upacara bersih desa tersebut. Arak-arakan ini disebut arak Nangger. di daerah Bondowoso, terdapat jenis seni pertunjukan pertunjukan Singo Ulung yang bersifat sebagai sarana upacara bersih desa atau sarana dalam upacara ritual, dan jenis seni tersebut masih tetap berlangsung sampai sekarang.

Singo Ulung sebagai seni pertunjukan yang hidup di desa Blimbing, kecamatan Klabang, kabupaten Bondowoso, dirintis oleh seorang tokoh masyarakat bernama Mulbi. Kesenian ini diperkirakan lahir pada tahun 1942M. seni pertunjukan ini menyajikan cerita tentang kisah seorang pendiri desa bernama Juk Seng atau Mbah Singo yang disertai dengan atraksi – atraksi yaitu Topeng Kona (Topeng yang ada pertama kali di daerah tersebut), tandhak putri (tarian yang dilakukan oleh seorang pria dengan menggunakan pakaian wanita), dan ojung (atraksi yang dilaksanakan oleh dua orang pemain yang masing-masing peraga menggunakan property sebuah cambuk dari rotan). Kesenian tersebut merupakan sarana upacara bersih desa. Dan dalam hal ini Singo Ulung juga bias digunakan sebagai atraksi tunggal, tetapi yang paling pokok adalah

digunakan untuk arak-arakan keliling desa pada saat pelaksanaan upacara bersih desa tersebut. Arak-arakan ini disebut arak Nangger

1. Tokoh
   a. Asal Usul

      Topeng Kona merupakan simbolik dari Demang di desa tersebut yang bernama Juk Seng (Jujuk Sengah). Jujuk yang artinya embah, Sengah yang artinya Singa.

   b. Identitas

      Juk seng yang digambarkan pada topeng kona, ada dua warna pada topeng kona yaitu topeng warna putih dan topeng warna merah. Dia keberadaan juk seng di Desa Blimbing, Kecamatan Klabang, Kabupaten Bondowoso. adalah seorang demang di desa tersebut

   c. Karakteristik

      Topeng Konah mempunyai dua warna yaitu warna putih dan warna merah. Kedua warna topeng tersebut mempunyai makna yang berbeda.

      1) Topeng warna putih

         Artinya Mbah Singo yang menjadi Demang mempunyai sifat bijaksana, berhati mulia, pikiran jernih, dan sabar. Pada dasarnya warna putih menyimbolkan kesucian, karenanya sering digunakan pada upacara pernikahan, juga ketepatan, ketidak bersalahan, kebersihan, dan banyak digunakan di rumah-rumah sakit sebagai tanda kesetrilan. Dalam seni pertunjukan warna putih memiliki makna Pancaran warna bersih. Mewakili karakteristik yang bersih dan suci. Dalam seni pertunjukan dapat diartikan perlambangan, perbuatan tingkah laku, harapan, penunjukan sifat dan perbuatan baik hubungannya dengan kesucian diri.

      2) Topeng Warna Merah

         Masih ada kaitannya dengan topeng yang berwarna putih tadi, apabila ada musuh atau lawan sekiranya menjadi marabahaya pada wilayah kekuasaannya muncullah rasa kewibawaan dan ketegasannya, yang berdasarkan kesaktian yang

dimilikinya sehingga berubah menjadi warna merah dimana warna tersebut simbolkan dengan memuncaknya emosi Mbah Singo dan beralih rupa menjadi topeng berwarna merah. Pada dasarnya warna merah menyimbolkan hasrat, intensitas, dan keinginan besar untuk selalu maju. Juga menyimbolkan kehangatan, cinta, nafsu, power, dan energi. Dalam budaya oriental, merah sangat disukai karena memiliki arti bahagia. Dalam seni pertunjukan warna merah memiliki maknacahaya yang terang berkarakter. Sebagai perlambang keberanian. Identik dengan warna darah merah yang berfilosofi gambaran nafsu duniawi. Dalam seni pertunjukan warna merah dimaknai dengan sifat: keras hati, kurang sabar, pemberani, angkara murka, ingin menang sendiri.

Pada topeng Kona sendiri ada dua versi bentuk, untuk yang warna merah ada yang bergigi rata dan bertaring, begitu juga dengan yang warna putih ada yang bergigi rata dan bertaring. Bila kita melihat dari aspek lain ada suatu upacara yang dilakukan suatu daerah yaitu sebuah upacara potong gigi di mana pada intinya upacara itu adalah membuang sifat kebinatangan dari orang yang di potong giginya. Di Bali upacara potong gigi lebih dikenal dengan Metatah.Metatah padadasarnya bukan memotong gigi dalam arti sebenarnya, melainkan dikikir.Upacara ini merupakan ritual keagaman yang wajibdilakukanolehseluruhpemeluk agama Hindu di Bali.Upacara ini dilakukan dengan tujuan membunu henammusuh dalam diri manusia yang dianggap kurang baik untukhidup manusia nantinya.Enam musuh dalam diri manusia tersebut pada dasarnya merupakan sifat-sifatdalam diri manusia atau Sad Ripu. Sad Ripusendiri terdiri dari Kama yakni hawa nafsu, Loba atau ketamakan, Krodha atau kemarahan yang tidak dapat dikendalikan, Mada atau kemabukan, Moha atau kebingungan, serta Matsarya atau iri dengki yang menyebab kanper musuhan.

2. Kedudukan Tokoh

Topeng Kona merupakan serangkaiaan dari seni pertunjukan pertunjukan Singo Ulung yang bersifat sebagai sarana upacara bersih desa atau sarana dalam upacara ritual, dan jenis seni tersebut masih tetap berlangsung sampai sekarang. Singo Ulung sebagai seni pertunjukan yang hidup di desa Blimbing, kecamatan Klabang, kabupaten Bondowoso, dirintis oleh seorang tokoh masyarakat bernama Mulbi. Kesenian ini diperkirakan lahir pada tahun 1942M. seni pertunjukan ini menyajikan cerita tentang kisah seorang pendiri desa bernama Juk Seng atau Mbah Singo yang disertai dengan atraksi – atraksi yaitu Topeng Kona (Topeng yang ada pertama kali di daerah tersebut), tandhak putri (tarian yang dilakukan oleh seorang pria dengan menggunakan pakaian wanita), dan ojung (atraksi yang dilaksanakan oleh dua orang pemain yang masing-masing peraga menggunakan property sebuah cambuk dari rotan). Kesenian tersebut merupakan sarana upacara bersih desa. Dan dalam hal ini Singo Ulung juga bias digunakan sebagai atraksi tunggal, tetapi yang paling pokok adalah digunakan untuk arak-arakan keliling desa pada saat pelaksanaan upacara bersih desa tersebut. Arak-arakan ini disebut arak Nangger. di daerah Bondowoso, terdapat jenis seni pertunjukan pertunjukan Singo Ulung yang bersifat sebagai sarana upacara bersih desa atau sarana dalam upacara ritual, dan jenis seni tersebut masih tetap berlangsung sampai sekarang. Singo Ulung sebagai seni pertunjukan yang hidup di desa Blimbing, kecamatan Klabang, kabupaten Bondowoso, dirintis oleh seorang tokoh masyarakat bernama Mulbi. Kesenian ini diperkirakan lahir pada tahun 1942M. seni pertunjukan ini menyajikan cerita tentang kisah seorang pendiri desa bernama Juk Seng atau Mbah Singo yang disertai dengan atraksi – atraksi yaitu Topeng Kona (Topeng yang ada pertama kali di daerah tersebut), tandhak putri (tarian yang dilakukan oleh seorang pria dengan menggunakan pakaian wanita), dan ojung (atraksi yang dilaksanakan oleh dua orang pemain yang masing-masing

peraga menggunakan property sebuah cambuk dari rotan). Kesenian tersebut merupakan sarana upacara bersih desa. Dan dalam hal ini Singo Ulung juga bias digunakan sebagai atraksi tunggal, tetapi yang paling pokok adalah digunakan untuk arak-arakan keliling desa pada saat pelaksanaan upacara bersih desa tersebut. Arak-arakan ini disebut arak Nangger.

3. Makna Tokoh

Topeng Kona merupakan simbolik dari Demang di desa tersebut yang bernama Juk Seng (Jujuk Sengah). Jujuk yang artinya embah, Sengah yang artinya Singa. Karena untuk mengenang jasa Juk Seng, maka dibuatlah topeng dan tariannya oleh Mbah Mulbi sebagai kepala desa di desa tersebut, topeng ini lahir atau ada pada tahun 1942.Tari Topeng Kona ini masih berkaitan dengan kesenian Ronteg Singo Ulung, karena Tari Topeng Kona ini merupakan bagian dari Kesenian Ronteg Singo Ulung. Nama Juk Seng dikenang di desa tersebut, Karena perjuangan Juk Seng ketika sebelum menjadi Demang, beliau berjuang di dalam hutan (tanah perdikan) di wilayah tersebut. Pada dasarnya wilayah itu sudah ada yang menghuni yaitu bernama Jasiman dan pengikutnya, kemudian terjadilah pertempuran antara Juk Seng dan Mbah Jasiman memperebutkan wilayah kekuasaan hutan perdikan itu, selanjutnya telah terjadi pertarungan dengan adu kesaktian dan menancapkan Sodo Lanang dan siapa yang bisa mencabut itulah pemenangnya.

Dengan kesaktian yang luar biasa Juk Senglah pemenangnya, yang bisa mencabut Sodo Lanang tersebut dan bekas tancapan mengeluarkan atau memancarkan air dari dalam tanah yang dinamakan *Olba'* (bahasa Madura). Kemudian disepakati oleh para pengikut keduanya sebagai pemenang adalah Juk Seng dan semua pengikut Juk Seng dan Mbah Jasiman gugur gunung kerja keras membabat hutan dan didalamnya terdapat banyak pohon belimbing, kemudian wilayah tersebut dinamakan Kademangan Blimbing dan Juk Seng dinobatkan sebagai Demang di wilayah tersebut.

Juk Seng bisa berubah wujud menjadi Singo, karena itu sebutannya adalah Mbah Singo atau Singo Ulung karena didalam pertempurannya, Juk Seng selalu menjadi pemimpin, dan Juk Sengpun selalu menang dan tidak pernah terkalahkan. Juk Seng juga bersahabat dengan binatang Singa.

Menurut legenda yunani Konon, tugas pertama dari dua belas tugas yang diberikan oleh Dewi Hera pada Herkules adalah membunuh singa raksasa Nemea yang sangat terkenal akan kebuasannya. Begitu perkasanya Singa Nemea itu, hingga panah Hercules pun mental, tak menggoresnya sedikit pun. Pedangnya terbelah menjadi dua dan senjata kayunya hancur berkeping-keping. Konon, Singa Nemea memiliki kulit yang tak dapat ditembus oleh besi, perunggu, dan kayu. Karena tak ada satu senjata pun yang dapat membantu Herkules membunuh singa buas tersebut, maka Herkules pun hanya dapat mengandalkan kedua tangannya.

Mereka bergulat dengan sengit sampai akhirnya Hercules mencekik Singa Nemea itu sampai mati. Herkules berhasil memenangkan pertarungan sengit itu dan menyelesaikan tugasnya. Kemudian, ia menguliti singa yang telah tak bernyawa itu dengan cakar sang singa sendiri, lalu mengenakan kulit sakti itu pada tubuhnya sebagai jubah sehingga ia terjaga dari bahaya. Hera sangat marah mendengar kemenangan Herkules. Ia mengirim jiwa Singa Nemea itu jauh ke atas langit untuk mengenang pertarungan hebat itu dan hingga saat ini dapat dilihat sebagai Rasi Leo yang indah, tidak lagi mematikan. Begitulah Rasi Leo seperti dikisahkan dalam mitologi Yunani. Agaknya, sejak zaman dahulu, jauh sebelum mitologi Yunani itu berkembang, singa telah menjadi lambang kekuatan dan kekuasaan bagi banyak peradaban manusia. Orang-orang Mesir kuno menyembah Dewa Singa, dewa yang sangat berpengaruh dalam kehidupan mereka sehari-hari. Mereka percaya bahwa dunia diciptakan ketika matahari terbit di Rasi Leo, dekat Bintang Denebola. Orang-orang Sumeria sejak dahulu juga telah melihat bentuk singa pada rasi ini. Orang-orang Persia menyebut rasi ini sebagai Ser. Orang-orang

Turki menamainya Artan. Orang-orang Syria menyebutnya Aryo. Orang-orang Yahudi menyebut rasi ini Arye dan orang-orang Babylonia menyebutnya Aru. Beragam sebutan tetapi maknanya tetap satu, yaitu singa.

4. Makna Gerak Tari Topeng Kona

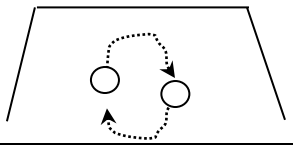
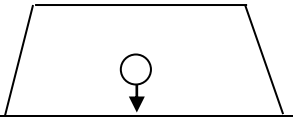
Pemaknaan gerak disini menjabarkan akan maksud dan makna yang terjadi di dalam ragam gerak tarian Topeng Kona

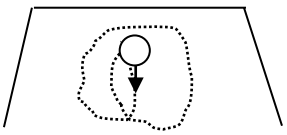
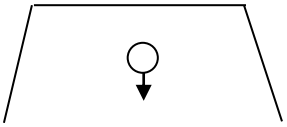
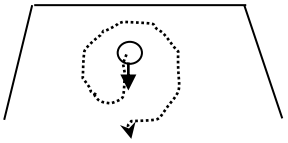
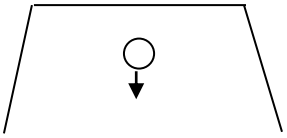
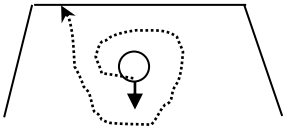
NO	RAGAM GERAK	MAKSUD MAKNA	URAIAN
1	Langkah 8 (Delapan)	Ngapora atau ngolak salam	Maju kedelapan kemudian kembali kebelakang delapan langkah Dengan kaki kanan melangkah lebih dahulu kemudian dilanjutkan dengan kaki kiri secara bergantian. Pada saat kaki kanan kedepan tolehan kesamping kanan. Tangan kanan membentuk siku berada disamping sebelah kanan dalam dan lurus dengan pinggang. Tangan kiri membentuk siku keatas telapak tangan lurus dengan pelipis mata sebelah kiri. Pada saat kaki kiri kedepan tolehan kesamping kiri. Tangan kiri membentuk siku berada disamping kiri dengan telapak lurus pinggang. Tangan membentuk siku keats dengan telapak tangan lurus pada pelipis mata sebelah kanan.
2	Tunggal (Angakat kaki kanan getar)	Mengarah pada satu tujuan	Kakikanan dianggkat kemudian ditekuk kedalam dan digetarkan. Kaki kiri tegak lurus dengan posisi telapak kaki serong kekanan kesamping kiri. Tangan kanan membentuk siku kedalam kemudian telapak tangn tegak lurus didepan dada. Tangan kiri lurus kesamping kiri dan telapak tangan dijulurkan kebawah. Arah hadap pandangan lurus kedepan
3.	Siku (kuda – kuda)	Bersiap – siap	Siku kanan dengan posisi kaki kanan kuda – kuda dan kaki kiri agak condong kedepan.

		(waspada)	Posisi dengan kanan bentuk siku telapak tangan menempel pada pinggang sebelah kanan. Posisi tangan kiri di tarik lurus dan serong kearah kiri sejajar dengan teliga, posisi telapak tangan telungkup dsan jari tengah menjulur kebawah. Pandangan mata seorang kea rah kanan. Arah hadap badan \ dada lurus kedepan Siku kiri dengan posisi kaki kiri kuda – kuda dan kaki kanan agak doyong kedepan. Posisi tangan kiri membentuk siku telapak tangan menempel pada pinggang sebelah kiri. Posisi tangan kanan tarik lurus dan serong kearah kanan sejajar dengan telinga posisi telapak tangan telungkup dan jari tengah menjalar kebawah. Pandangan mata seorang kearah kiri. Arah hadap lurus kedepan.
4	Nindeg (Jalan kearah kanan)	Ngideri Alan	Kaki kanan mengalah dengan posisi tangan kanan agak lurus disamping kanan dengan jari – jari lurus membentuk boyo mangap dan telapak tangan telungkup. Tangan kiri membentuk siku dengan lengan bawah tegak lurus keatas dan telapak kanan tengadah membentuk boyomangap. Arah hadapan tolehan kesamping kanan Kaki kiri melangkah dengan posisi tangan kiri agak lurus kesmping kiri dengan jari – jari boyo mangap dan telapak tangan telungkup. Tangan kanan membentuk siku dengan lengan bawah tegak lurus keatas dan telapak tangan membentuk boyo mangap / tengadah. Arah hadap tolehan kekiri.
5	Akopak (tepuk tangan)	Ngoje (ngusir mara bahaya)	Posisi telapak kaki kanan serong kearah kanan dan tumit diangkat Lutut ditekuk dengan arah hadap serong kearah kanan. Posisi telapak kaki kiri serong kearah kiri dengan posisi kaki tegak lurus. Kedua tangan kanan dan kiri membentuk siku kearah dalam, kemudian kedua telapak tangan melambai – lambai kedalam seperti orang tepuk tangan.

			Arah hadap lurus kedepan
6	Tek Betang	Meneliti keadaan	Kaki kiri melengkah terlebih dahulu didepan kaki kanan dengan posisi ditekuk. Kaki kanan menyusul langkah kaki kiri dengan posisi tegak lurus Pada saat kaki kiri melangkah tangan kanan membentuk siku kearah atas dengan lengan bawah ditekuk tegak lurus keatas telapak tangan membentuk boyo mangap. Pada saat kaki kanan melangkah tangan kanan membentuk siku kearah kanan dengan telapak tangan tengadah lurus dibawah siku tangan karan. Pada saat kaki tangan kiri membentuk siku kearah kiri dengan telapak tangan tengadah lurus di bawah siku tangan kanan.
7	Tunggal	Mengarah pada satu tujuan.	Kaki kanan diangkata kemudian ditekuk kedalam dan digetarkan. Kaki kiri tegak lurus dengan telapak kaki serong kesamping kiri. Tangan kanan membentuk siku kedalam kemudian telapal tangan tegak lurus didepan dada Tangan kiri lurus kesamping kiri dan telapak tangan dijulurkan kebawah. Arah hadap / pandangan lurus kedepan.
8	Tangka' paleman (langkah pulang)	Ngideri maupulang	Dibawah dengan kaki kanan melangkah kemudian dilanjutkan dengan langkah kaki kiri. Dengan jalan karah kanan kemudian keluar panggung.

5. Pola Lantai

No	Ragam Gerak	Nomor	Pola lantai
1	Langkah 8 (delapan)	1 (satu)	
2	Tunggal dan siku	2 dan 3 (dua dan tiga)	

3	Nindeg (jalan kearah kanan)	4 (empat)	
4	Akopak (tepuk Tangan)	5 (lima)	
5	Tetebetang (tindak kencak kearah kanan)	6 (enam)	
6	Tunggal	7 (tujuh)	
7	Tengka' paleman (melangkah pulang)	8 (delapan)	

6. Level Ragam Gerak

Level yang ada ini merupakan level yang biasanya digunakan pada pertunjukan tari Topeng Kona dalam satu rangkaian pertunjukan Rontek Singo Ulung

No	Ragam Gerak	Level
1	Langkah 8	Atas
2	Tunggal	Atas
3	Siku	Atas
4	Nindeg	Atas
5	Akopak	Atas
6	Tete Betang	Atas
7	Tunggal	Atas
8	Tengkak palem	Atas
9	Langah 8	Atas

7. Pola iringan

No	Nama Gendhing	Suara Alat yang Menonjol	Banyaknya ketukan	Keterangan Cara Tabu / Pukul
1	Paskapasan	a. Kecrek b. Balungan c. Bonang Babok	- 4 Ketukan 4 ketukan	Menurut kebutuhan 5 3 5 6 5 3 5 6 5 3 5 6 5 3 5 6 2 3 2 1 2 3 2 1 2 3 2 1 2 3 2 1 6 . 6 . 6 . 6 . 6 . 6 . 6 . 6 . 1 . 1 . 1 . 1 . 1 .1 . 1 . 1 .

8. Detail Gerakan Pada Topeng Kona

Pada tabel ini lebih akan menjelaskan detail setiap ragam gerak, mulai dari posisi kaki, posisi tangan, posisi arah/hadap penari ketika melakukan gerakan tari Topeng Kona

NO	Gerak	Kaki	Tangan	Arah / Hadap	Gambar
1	LANGKAH DELAPAN KE DEPAN	Ke depan delapan langkah kemudian kembali ke belakang delapan langkah juga. Kaki kanan melangkah terlebih dulu kemudian dilanjutkan dengan kaki kiri begitu seterusnya secara bergantian.	Tangan kanan membentuk siku-siku berada di samping kanan dalam dan lurus dengan pinggang. Tangan kiri membentuk siku ke atas telapak tangan lurus dengan pelipis mata sebelah kiri. Tangan kiri membentuk siku berada di samping kiri dengan telapak tangan lurus pinggang. Tangan kanan membentuk siku ke atas dengan telapak tangan	Pada saat kaki kanan ke depan pandangan menoleh ke samping kanan. Pada saat kaki kiri melangkah ke depan pandangan menoleh kesamping kiri.	

			lurus dengan pelipis mata kanan.		
2	TUNGGAL I	Kaki kanan diangkat kemudian ditekuk ke dalam digetarkan. Kaki kiri tegak lurus dengan posisi telapak kaki serong kesamping kiri.	Tangan kanan membentuk siku ke dalam kemudian telapak tangan tegak lurus di depan dada. Tangan kiri lurus ke samping kiri dan jari-jari tangan dijulurkan ke bawah.	Arah hadap pandangan lurus kedepan.	
3	SUKU ATAU KUDA-KUDA	a). Siku Kanan Posisi kaki kanan kuda-kuda dan kaki kiri agak condong ke depan. b). Siku Kiri Pisisi kaki kiri kuda-kuda dan kaki kanan agak condong ke depan.	Posisi tangan kanan membentuk siku, telapak tangan menempel pada pinggang sebelah kanan. Posisi tangan kiri ditarik lurus dan serong ke arah kiri sejajar Posisi tangan kiri membentuk siku, telapak tangan menempel pada pinggang sebelah kiri. Posisi tangan kanan ditarik lurus disamping kea rah kanan sejajar dengan telinga posisi telapak tangan telungkup dan telunjuk jari menjulur	Arah hadap pandang serong ke kanan. Arah hadap badan/dada lurus ke depan. Arah hadap pandang serong ke kanan. Arah hadap badan/dada lurus ke depan.	

4	NINDEG (Jalan ke Arah Kanan)	Kaki kanan melangkah posisi tangan agak lurus disamping kanan dengan jari-jari lurus membentuk boyo mangap. Kaki kiri melangkah dengan posisi tangan kiri agak lurus ke samping kiri dengan jari-jari boyo mangap dan telapak tangan telungkup.	Tangan kiri membentuk siku dengan lengan bawah tegak lurus ke atas dan telapak tangan tengadah membentuk boyo mangap. Tangan kanan membentuk siku dengan lengan bawah tegak lurus keatas dan telapak tangan membentuk boyo mangap.	Arah hadap tolehan ke samping kanan. Arah hadap tolehan kesamping kiri.	
5	AKOPAK	Posisi telapak kaki kanan serong kearah kanan dan tumit diangkat. Lutut ditekuk dengan arah hadap serong kearah kanan. Posisi telapak kaki kiri serong	Kedua tangan kanan dan kiri membentuk siku kea rah dalam kemudian kedua telapak tangan melambai-lambai ke dalam seperti orang tepuk tengan.	Arah hadap/pandang lurus ke depan	

		kearah kiri dengan posisi kaki tegal lurus.			
6	TEK BETANG	Kaki kiri melangkah terlebih dulu di depan kaki kanan dengan posisi ditekuk. Kaki kanan menyusul langkah kaki kiri dengan posisi tangan tegak lurus.	Pada saat kaki kiri melangkah tangan kanan membentuk siku kea rah atas dengan lengan bawah ditekuk tegak lurus kearah telapak tangan membentuk boyo mangap. Pada saat kaki kanan melangkah, tangan kanan membentuk siku kea rah kanan dengan telapak tangan tengadah lurus di bawah siku tangak kiri. Pada saat tangan kiri membentuk siku kea rah kiri dengan telapak tangan tengadah lurus dibawah siku tangan kanan.		
7	TUNGGAL	Kaki kanan diangkatke mudian ditekuk ke dalam dan digetarkan. Kaki kiri tegak lurus dengan telapak kaki serong ke samping.	Tangan kanan membentuk siku kedalam kemudian telapak tangan tegak lurus didepan dada. Tangan kiri lurus kesamping kiri dan telapak tangan dijulurkan ke bawah.	Arah hadap pandang lurus kedepan.	

8	TENGKAB PALEMAN	Diawali dengan kaki kanan melangkah kemudian dilanjutkan dengan 1 langkah kaki kiri. Dengan jalan kea rah kanan kemudian keluar panggung.	8		

9. Tata Rias dan Busana

Dalam tarian 'Topeng Konah' tidak menggunakan tata rias karena tarian ini memakai topeng.

a. Tata Rias

Tarian Topeng Kona ini identik dengan topeng, ada beberapa versi yaitu berwarna putih dan merah. Warna putih adalah sebelum Juk Seng menjadi singa dia adalah seorang Demang, dia harus bijaksana, berhati mulia, pikiran jernih dan sabar tapi bila ada musuh/lawan sekiranya akan jadi sebuah marabahaya pada wilahnya muncul rasa kewibawaannya yang berdasarkan kesaktian yang dimiliki sehingga disimbolkan dengan warna merah yang memiliki makna memuncak emosi sehingga Juk Seng dengan kesaktiannya beralih rupa menjadi singa. Karena dalam kesehariannya beliau bersahabat dengan singa dan disetiap pertempurannya dengan para musuhnya selalu di dampingi singa dan menang dalam setiap pertempurannya maka dinamakan Singo Ulung.

b. Busana

Busana Topeng Kona bila dilihat dari bentuknya terlihat jelas ada sedikit kemiripan dengan ciri khas kesenian jaranan Tulungagung dan tari Remo.

1) Desain busana bagian Atas
   a) Kuluk Gelung : Warna dasar hitam dengan motif untuk walang dengan kombinasi warna kuning pada lukisan kuluk
   b) Rambut Panjang, Berwarna hitam
   c) Sumping berwarna kuning
   d) Koncer bewarna selang – seling merah dan putih
   e) Topeng :
      - Tetapi atas diukir berwarna kuning dibawwah ukuran rambut sinom berbentuk kambing bakung
      - Lias berbentuk clurit
      - Paras topeng beralas dasar putih
      - Mata berwarna hitam
      - Kumis berwarna hitam pekat dan tebal ditepi samping kanan dan kiri bibir atas.
      - Bibir berwarna merah
      - Janggut berwarna hitam
2) Desain Busana Bagaian Tengah :
   a) Kace berwarna dasar hitam dihiasi bunga – bunga berwarna kuning
   b) Sampur kalung berwarna merah
   c) Kelat bahu berwarna kuning
   d) Post Decker berwarna hitam
   e) Rompi berwarna dasar merah dan dihiasi bunga – bunga berwarna kuning
   f) Stagen dalam berwarna putih
   g) Keris dengan bentuk beranggah lilit bunga melati berwarna putih
3) Desain Busana Bawah
   a) Rapek berwarna hitam dihiasi gembyok berwarna kuning
   b) Sampur berwarna merah jambu
   c) Sembong Berwarna hitam
   d) Clana komprang berwarna kuning
   e) Kaos kaki berwarna merah.

Foto I dokumentasi Pribadi Nyai; Topeng Kona warna merah

Foto II dokumentasi Pribadi Nyai; Penataan kostum tari Topeng Kona

Kesimpulan

Topeng adalah benda menutup wajah agar dapat mengubah atau membentuk karakteristik wajah yang baru. Penyimpanan wajah asli ini dimaksudkan sebagai simbol, bahwa aspek yang sesungguhnya sifat selalu disembunyikan agar tidak sesegera mungkin di ketahui oleh orang lain, pada seni pertunjukan topeng di Daerah Bondowoso yaitu pada topeng Kona yang artinya Topeng Kuno. Topeng Kona berangkat dari Desa Blimbing, Kecamatan Klabang, Kabupaten Bondowoso.Topeng Kona ini merupakan simbolik dari Demang di desa tersebut yang bernama Juk Seng (Jujuk Sengah). Jujuk yang artinya embah, Sengah yang artinya Singa. Karena untuk mengenang jasa Juk Seng, maka dibuatlah topeng dan tariannya oleh Mbah Mulbi sebagai kepala desa di desa tersebut, topeng ini lahir atau ada pada tahun 1942. Topeng Konah mempunyai dua warna yaitu warna putih dan warna merah. warna putih memiliki makna Pancaran warna bersih dan Mewakili

karakteristik yang bersih dan suci pada juk seng yang menjadi Demang mempunyai sifat bijaksana, berhati mulia, pikiran jernih, dan sabar. warna merah menyimbolkan Warna merah menandakan hasrat, intensitas, dan keinginan besar untuk selalu maju. Juga menyimbolkan kehangatan, cinta, nafsu, power, dan energi. Topeng Kona merupakan serangkaiaan dari seni pertunjukan pertunjukan Singo Ulung yang bersifat sebagai sarana upacara bersih desa atau sarana dalam upacara ritual, dan jenis seni tersebut masih tetap berlangsung sampai sekarang. Singo Ulung sebagai seni pertunjukan yang hidup di desa Blimbing, kecamatan Klabang, kabupaten Bondowoso.

Daftar Rujukan

Narasumber: Sugeng, S.Sn (Pimpinan Padepokan Seni "Gema Buana") penalitian dan wawancara penulis dilakukan tahun 11 Novenver 2011 – 8 Desember 2011

Hidajat, Robby.2009. *Prulaisme Budaya dalam Ekspresi Kesenian Tradisional di Jawa Timur,* (online), (http://studiotari.blogspot.com/wonderfull of art/ Budaya/ Prulaisme Budaya dalam Ekspresi Kesenian Tradisional di Jawa Timur. html, diakses 11 Desember 2011).

Hadi, sumandiyo.2007. *Kajian Tari Teks dan Konteks*.Yogyakarta: Puskota Book Publisher & Jurusan Seni Tari Press FSP, ISI YOGYAKARTA.

Soedarsono, R.M.1999. *Metodelogi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa.*Yogyakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia & Arti.Line, Ford Foundation.

Hadi, Prof. Dr. Y. Sumandiyo.2005. *Sosiologi Tari.*Yogyakarta:Pustaka

MEDIA VISUAL BERBASIS DIGITAL SEBAGAI ALTERNATIF MENUMBUHKAN KREATIVITAS ENTREPRENEUR

Aqim Amral Hukmi
S1 Pendidikan Seni Rupa Seni dan Desain Universitas Negeri Malang
e-mail: aqim.amral.2002518@students.um.ac.id

Ringkasan: Pembelajaran menggunakan media visual berbasis digital adalah modus pendidikan masa sekarang yang ditentukan oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat. Digitalisasi dalam bidang pendidikan juga memengaruhi karakteristik siswa saat ini, terlebih di era pendemi COVID-19 pada tahun 2020. Tujuan penelitian ini adalah untuk medeskripsikan pembelajaran menggunakan media visual berbasis digital dalam proses pembelajaran. Subjek penelitian mengetahui deskripsi pembelajaran menggunakan media visual berbasis digital sebagai alternatif menumbuhkan kreativitas *entrepreneur*. Metode penelitian memakai diskripsi kualitatif, data yang dikumpulkan berupa wawancara, dengan melibatkan narasumber Abdul Rahman Prasetya (29 th.) merupakan pendidik di bidang inovasi media pembelajaran. Observasi dilakukan untuk menambahkan data dokumentasi & pustaka yang berkaitan dengan penelitian. Hasil penelitian adalah (1) Pembelajaran visual berbasis digital memberikan bantuan pada pembelajaran untuk memahami dan mempraktikkan pemahaman pelajaran siswa (2) Media pembelajaran berbasis digital sebagai produk yang dapat menumbuhkan kreativitas *entrepreneur* siswa.

Kata Kunci: Pembelejaran, Media visual, Digital, Kreativitas *Entrepreneur.*

Abstract: *Learning using digital-based visual media is a current method of education which is determined by the rapid development of technology. Digitalization in the field of education also affects the characteristics of students today, especially in the era of the COVID-19 pandemic in 2020. The aim of this study is to describe learning using digital-based visual media in the learning process. Research subjects know the description of learning using digital-based visual media as an alternative to foster entrepreneur creativity. The research method uses qualitative descriptions while the data collected is in the form of interviews, involving an interviewees Abdul Rahman Prasetya (29 years old) who are an educator in the field of learning media innovation. Observations were made to add documentation & library data related to research. The results of the study are: (1) Digital-based visual learning provides assistance in learning to understand and practice student understanding (2) Digital-based learning media acts as a product that can grow students' entrepreneur creativity.*

Keywords: *Learning, Visual Media, Digital, Entrepreneur Creativity.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan salah satu bagian dari pendidikan yaitu suatu aktivitas sadar yang direncanakan secara matang, menyeluruh, rasional, dan objektif yang mampu menjadikan semua siswa memiliki pengetahauan dan keterampilan sebagai modal hidupnya kelak jika telah dewasa (Yulianti & Hartatik, 2016). Pembelajaran menggunakan media visual berbasis digital adalah modus pendidikan masa sekarang yang ditentukan oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat. Sekarang dominasi terhadap teknologi sebagai hal yang krusial dan prestise, hal ini dapat menjadi tolok ukur kemajuan suatu negara. Negara dapat dikatakan sebagai negara maju bila mempunyai taraf dominasi teknologi yang tinggi (*high technology*), sedangkan negara-negara yang tidak mampu menyesuaikan diri menggunakan kemajuan teknologi acapkali dianggap menjadi negara gagal (*failed country*) (Ngafifi, 2014). Digitalisasi dalam bidang pendidikan juga memengaruhi karakteristik siswa saat ini, terlebih di era pendemi

COVID-19 pada tahun 2020. Wabah *corona virus disease* 2019 atau yang biasa kita kenal dengan COVID-19 yang sudah melanda 215 negara di dunia, memberikan tantangan baru bagi lembaga pendidikan, khususnya perguruan tinggi (Sadikin & Hamidah, 2020).

Sebagai sebuah komponen dalam pendidikan, media pembelajaran merupakan bagian terpadu dan harus relevan dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Akhir dari pemilihan media merupakan penggunaaan media tersebut pada proses pembelajaran, sebagai akibatnya memungkinkan siswa untuk berinteraksi menggunakan media yang dipilih (Nurrita, 2018). Media adalah bagian dari komponen pembelajaran. Manfaat dan fungsi media pada proses pembelajaran sangat dirasakan oleh tenaga pendidik juga siswa (Mahnun, 2012). Aspek krusial lainnya, penggunaan media dapat membantu dalam memperjelas suatu pesan dalam pembelajaran (Susilana & Riyana, 2008).

Pembelajaran digital adalah suatu system yang dapat memfasilitasi siswa dalam proses belajar menjadi lebih bervariasi. Melalui fasilitas yang telah disediakan oleh sistem tersebut, siswa bisa belajar tanpa ada batasan jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya pada bentuk verbal misalnya teks, visual, audio, dan gerak (Munir, 2017). Pendidikan *entrepreneur* merupakan suatu konsep pendidikan yang memberikan semangat kepada siswa untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengerjakan berbagai hal (Yulianti & Hartatik, 2016). Tujuan penelitian ini adalah untuk medeskripsikan pembelajaran menggunakan media visual berbasis digital dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas *entrepreuner* siswa.

METODE

Metode penelitian memakai deskripsi kualitatif. Strauss dan Corbin menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang menghasilkan inovasi-inovasi baru yang tidak bisa dicapai atau diperoleh menggunakan mekanisme-mekanisme statistik atau alternatif yang lain berdasarkan kuantitatif (pengukuran) (Sujarweni, 2014). Sedangkan Bogdan & Taylor

mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif merupakan salah satu mekanisme penelitian yang membuat data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku seseorang yang sedang diamati (Sujarweni, 2014).

Berdasarkan pendapat yang dipaparkan di atas, maka bisa disimpulkan bahwa metode penelitian kualitatif ini merupakan suatu metode penelitian yang menghasilkan data deskripstif berupa ucapan atau tulisan dan sebuah perilaku yang tidak bisa dianalisis memakai statistik atau alternatif yang lain berdasarkan metode penelitian kuantitatif. Maka data yang dikumpulkan berupa wawancara, dengan melibatkan narasumber Abdul Rahman Prasetya (29 th.) adalah pendidik dibidang inovasi media pembelajaran. Observasi dilakukan untuk menambahkan data dokumentasi dan pustaka yang terkait dengan penelitian.

Melalui metode penelitian yang digunakan berupa kualitatif deskriptif ini. Satori dan Komariah menjelaskan bahwa: "Penelitian deskriptif berusaha untuk mendiskripsikan suatu objek, fenomena, atau *setting* sosial terejawantahkan dalam suatu tulisan yang bersifat naratif. Artinya, data maupun fakta yang dihimpun berbentuk kata atau gambar dari adanya angka-angka. Mendeskripsikan sesuatu berarti menggambarkan apa, mengapa, dan bagaimana suatu kejadian terjadi" (Aan, 2011).

PAPARAN DATA

Paparan data disini merupakan uraian yang disajikan untuk mengetahui karakteristik data yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan peneliti dalam proses penelitian. Paparan data tersebut peneliti peroleh dari sumber data yang diperoleh peneliti dalam melakukan proses penelitian, melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam kegiatan pembelajaran visual guna mengembangkan kreativitas *entrepreneur* pada siswa, maka peneliti melakukan pencarian data dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Berikut adalah hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan pendidik dalam bidang inovasi media pembelajaran.

Kalau dilihat dari Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di saat pandemi seperti ini maka perlu adanya inovasi baru media pembelajarn yang digunakan dalam proses pembelajaran visual. Karena kegiatan KBM yang tidak memungkinkan untuk dilaksanakan secara tatap muka, menuntut pendidik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis media digital supaya pembelajaran dapat berjalan efektif. Berkaitan dengan hal itu kreativitas *entrepreneur* perlu dimiliki oleh siswa supaya memiliki kepekaan terhadap peluang, kreatif, inovatif, berani menghadapi resiko, bersifat terbuka, dan produktif sehingga mampu bersaing untuk bekal masa depan.

Berdasarkan pernyataan di atas di peroleh gambaran bahwa dalam masa pandemik seperti ini media digital memang sangat diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran siswa. Untuk melengkapi data, maka peneliti melakukan observasi melalui data dokumentasi dan pustaka. Lebih lanjut Munir mengungkapkan dalam pandangannya contoh pembelajaran digital mempunyai disparitas pada cara gaya/teknik mengajar, motivasi siswa dan pengajar. Contoh pembelajaran digital adalah model masa depan yang efektif karena hal tersebut relevan dengan tuntutan teknologi (Munir, 2017).

Pernyataan yang disampaikan oleh Abdul Rahman Prastyo tentang menumbuhkan kreativitas *entrepreneur* siswa sangat menarik dimana pendidikan untuk menumbuhkan kreativitas *entrepreneur* sangat diperlukan saat ini. Hal ini relevan dengan pernyataan Beckman bahwa pembiasaan untuk menerapkan pola piker *entrepreneur* dalam pembelajaran visual berdampak positif bagi pengembangan sumber daya manusia yang mempunyai kepekaan terhadap peluang, kreatif, inovatif, berani menghadapi resiko, bersifat terbuka, dan produktif (Beckman *et al*., 2012). Dalam konteks ini, belajar pada pendidikan visual tidak hanya

sekedar untuk membentuk karya seni, tetapi juga terbiasa memecahkan kasus sejalan menggunakan pola pikir *entrepreneur* (Pranata, 2017).

ANALISIS DAN HASIL

Dari hasil wawacara dan observasi yang telah dilakukan tersebut, dapat diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan media visual berbasis digital untuk menumbuhkan kreativitas *entrepreneur* siswa sangat diperlukan. Semua berawal dari perubahan dan perkembangan global memberikan tantangan tersendiri kepada pendidikan. Era digital saat ini membutuhkan transformasi pendidikan untuk menjawab kebutuhan dalam proses pengembangan manusia yang mampu berkiprah dalam era global untuk menumbuhkan kreativitas dan potensi dalam berinovasi pada banyak sekali bidang kehidupan. Penyesuaian erhadap keadaan yang tidak dapat diprediksi harus dipertimbangkan supaya pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

1. Media Visual

Media visual merupakan media yang dapat mempermudah dalam proses pemahaman dan memperkuat daya ingat seseorang. Visual dapat pula menarik minat siswa serta dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata (Mumtahanah, 2014). Pembelajaran menggunakan media visual berbasis digital yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang menggunakan media-media pembelajaran yang dapat diakses menggunakan teknologi digital. Secara harfiah digital merupakan konsep yang didasarkan pada 0 dan 1 untuk menjabarkan *off* dan *on* (Muhasim, 2017), lebih lanjut lagi bahwa teknologi digital mampu menggabungkan, menyajikan atau mengkonversi suatu informasi, memanipulasi dengan cara *cropping* informasi asli baik itu mengurangi atau menambah informasi tersebut (Wuryanta, 2013). Penggunaan pembelajaran menggunakan media visual berbasis digital tidak hanya dapat memberikan konstribusi positif terhadap kegiatan akademik siswa, tetapi juga pagi pendidik dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut bahwa digitalisasi memberikan dampak positif pada dunia pendidikan, Suripto, *et al*. (2014), menjeslaskan pengaruh positif digitalisasi terhadap dunia pendidikan, mencakup tersedianya media massa untuk memperoleh dan melakukan publikasi, membangun

sebuah inovasi dalam metode-metode pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang dapat dilakukan melalui virtual, pemenuhan kebutuhan akan fasilitas pendidikan bisa dipenuhi dengan cepat dan pada aktivitas pembelajaran bisa membuatnya menjadi lebih menarik, efektif, memudahkan penjelasan materi kompleks/abstrak, merubah proses yang lama menjadi lebih meningkat (Amarulloh *et al*., 2019).

Pembelajaran digital sangat erat hubungannya dengan kreativitas. Maka pembelajaran menggunakan media visual berbasis digital dirancang untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih kreatif dengan kemudahan dalam proses pembelajaran. Kreatif adalah pembelajaran yang mampu menciptakan siswa lebih aktif, berani menyampaikan pendapat atau berargumen, menyampaikan permasalah atau sulusinya, serta memperdayakan semua potensi yang sudah tersedia dalam dirinya (Yuliani, 2017). Kreativitas yang diajarkan kepada siswa sejatinya adalah membekali mereka dengan kemampuan dasar untuk masa depan. Kreativitas yang dikembangkan berkaitan dengan *entrepreneur* siswa.

2. *Entrepreneur Siswa*

Entrepreneur merupakan hal yang lebih merujuk kepada kepribadian dan semangat tertentu, yaitu pribadi yang mulia, kemandirian, inovasi, pengambilan keputusan, dan penerapan tujuan yang telah dipertimbangkan (Yulianti & Hartatik, 2016). Berkaitan dengan kreativitas *entrepreneur* maka hal itu selaras bahwa mengembangkan *creativepreneurship* dibutuhkan pedagogi yang kreatif pula. Pedagogi konvensional yang selama ini digunakan guru bisa diperbarui dengan menambahkan unsur-unsur baru yang relevan dengan tantangan zaman (Supriatna, 2019). Pendidikan *entrepreneurship* yang dilaksanakan dengan pembelajaran berbasis aktivitas yaitu meliputi teori dan praktek, pada pelaksanaanya mencakup ketiga aspek pembelajaran yakni baik kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, diyakini dapat menghasilkan siswa yang memiliki empat kompetensi utama kewirausahaan (*core competence of entrepreneurship*), yaitu kompetensi teknis (*technical*

competence), kompetensi keuangan (*financial competenci*), kompetensi pemasaran (*marketing competence*), dan hubungan manusia (*human relation competence*) (Susanti, 2014).

Kewirausahaan (*entrepreneur*) dalam pengertian ini mengacu pada kemampuan individu untuk mengubah ide pikiran menjadi sebuah tindakan. Pendidikan *entrepreneur* sendiri dapat dimaknai sebagai pendidikan yang membekali anak agar memiliki keberanian, kemandirian serta keterampilan, sehingga meminimalkan kegagalan dalam usaha Kiggundu menyatakan bahwa kewirausahaan mendukung semua orang dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di masyarakat, membuat setiap orang untuk lebih sadar konteks pekerjaan mereka dan lebih mampu menangkap peluang, serta memberikan dasar baginya untuk membangun kegiatan komersial maupun social (Devine & Kiggundu, 2016). Sejalan dengan hal tersebut, Garavan & O'Cinneide menegaskan bahwa pembelajaran *entrepreneur* adalah tentang pengembangan kompetensi seumur hidup (N. & Barra, 1994). Seorang *entrepreneur* juga harus mampu melakukan kemandirian ekonomi, memiliki strategi keuangan yang baik dan tidak bergantung pada orang lain, serta memiliki kemandirian intelektual serta kemandirian sosial, yaitu terus mengasah diri dengan belajar, membangun interaksi yang baik dengan pihak lain (Lestari & Cahyani, 2019).

Maka pembelajaran menggunakan media visual berbasis digital merupakan hal yang relevan dengan kemajuan teknologi saat ini. Sangat cocok untuk digunakan dalam menumbuhkan kreativitas *entrepreneur* pada proses pembelajaran siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media visual berbasis digital relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Melalui media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa memahami secara nyata dari materi yang diberikan. Lebih lanjut Pembelajaran menggunakan media visual berbasis digital merupakan suatu kemungkinan yang dapat digunakan untuk

menumbuhkan kreativitas dibidang kewirausahaan muda. Oleh sebab itu siswa dapat memulai untuk melakukan aktivitas tersebut dengan menerapkan prinsif-prinsip kreativitas *entrepreneur* pada bidang pendidikan. Sehingga siswa telah memiliki bekal untuk bersaing kelak di masa yang akan dating.

DAFTAR PUSTAKA

Aan, K. (2011). Djam'an Satori. *Metodologi Penelitian Kualitatif*.

Amarulloh, A., Surahman, E., & Meylani, V. (2019). Refleksi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Berbasis Digital. *Metaedukasi*, *1*(1), 13–23.

Beckman, G. D., Essig, L., & Carolina, N. (2012). Arts entrepreneurship: A conversation. *: : A Journal of Entrepreneurship …*, *1*(1), 1–8.

Devine, R. A., & Kiggundu, M. N. (2016). Entrepreneurship in Africa: Identifying the Frontier of Impactful Research. *Africa Journal of Management*, *2*(3), 349–380. https://doi.org/10.1080/23322373.2016.1206802

Lestari, E. A., & Cahyani, L. G. (2019). *Strategi pembelajaran kreatif berbasis edupreneur dalam pengembangan pembelajaran ipa*. *1*, 168–179.

Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *An-Nida'*, *37*(1), 27–35.

Muhasim. (2017). Pengaruh Tehnologi Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Palapa*, *5*(2), 53–77. https://doi.org/10.36088/palapa.v5i2.46

Mumtahanah, N. (2014). PENGGUNAAN MEDIA VISUAL DALAM PEMBELAJARAN PAI. *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman, Volume 4, Nomor 1, Maret 2014*, *4*, 2–14.

Munir. (2017). Pembelajaran Digital. In *Alfabeta*. Alfabeta.

N., G. T., & Barra, O. (1994). Entrepreneurship Education and Training Programmes: : A Review and Evaluation – Part 2. *Journal of European Industrial Training*, *18*(11), 13–21. https://doi.org/10.1108/03090599410073505

Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia

Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, *2*(1), 33–47. https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, *03*(01), 171–187.

Pranata, M. (2017). Implementasi Pembelajaran Entrepreneurial Dalam. *BAHASA DAN SENI*, *2*, 221–234.

Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, *6*(2), 214–224. https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759

Sujarweni, V. W. (2014). *Metode Penelitian: Lengkap, praktis, dan mudah dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Supriatna, N. (2019). Menggali Potensi Creativreneurship Era Ri 4.0 Melalui Pembelajaran Sejarah Kreatif. *INA-Rxiv*, *2011*, 216–227.

Susanti, M. H. (2014). Model Pendidikan Kewirausahaan Di Perguruan Tinggi Dalam Menumbuhkan Entrepreneur Muda Kreatif Dan Inovatif Di Kota Semarang. *Forum Ilmu Sosial*, *41*(1), 41–53.

Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.

Wuryanta, A. E. W. (2013). Digitalisasi Masyarakat: Menilik Kekuatan dan Kelemahan Dinamika Era Informasi Digital dan Masyarakat Informasi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 131–142.

Yuliani, H. (2017). Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Siswa Sekolah Menengah Di Palangka Raya Menggunakan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, *3*(1), 48. https://doi.org/10.25273/jpfk.v3i1.1134

Yulianti, & Hartatik. (2016). Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Entrepreneurship. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, *1*(4), 283. https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol1.no4.283-287

KONVERGENSI PARADIGMA PENDIDIKAN MUSIK

Riyan Hidayatullah
Prodi Pendidikan Musik FKIP Universitas Lampung
e-mail: riyan.1002@fkip.unila.ac.id

Ringkasan: Pendidikan musik merupakan produk budaya yang di dalamnya merepresentasikan nilai-nilai budaya. Menghadapi kemajuan teknologi, paradigma pendidikan musik harus bisa menyesuaikan dengan kondisi sosial yang ada. Studi lintas disiplin dan penerapan nilai-nilai budaya yang konvergen adalah bentuk dari keberlanjutan pendidikan di masa depan. Konvergensi paradigma dimaknai sebagai transformasi hubungan nilai-nilai yang merubah cara berpikir dan berperilaku seseorang. Pada awalnya teknologi merupakan entitas yang dipandang mengancam dan bersifat destruktif. Dalam pemahaman progresivisme teknologi selalu dipandang positif karena mengandung nilai kebaruan. Teknologi dan nilai kesadaran identitas merupakan hal yang penting dan positif. Keduanya harus bersinergi dan digunakan dengan cara-cara yang tepat. Melalui konvergensi paradigma pendidikan musik aspek kreasi dan apresiasi dapat dikembangkan menjadi lebih bermanfaat.

Kata Kunci: Pendidikan musik, progresivisme, konvergensi, pembentukan karakter

Abstract: *Music education is an artistic product that represents cultural values. To face mechanical growth, the paradigm of music education must be good to adapt to existing communal conditions. Integrative studies and the convergence of artistic values are forms of the sustainability of subsequent education. It interprets the convergence paradigm as a transformation of the relationship of values that changes the way people think and behave. In the beginning, technology was a body that was considered dangerous and vicious. In understanding industrial progress, it is always seen*

positively because they enclose modern values. Technology and the value of identity awareness are substantial and good things. Both must synergize and be used appropriately. Through the convergence of music education paradigms, it can develop aspects of creation and appreciation to be higher advantageous.

Keywords: *music education, progressivism, convergence, character shaping*

PENDAHULUAN

Pendidikan dan kebudayaan adalah dua kata yang selalu disandingkan sebagai sebuah konsep pemikiran. Kedua kata ini mengandung sebuah cara berpikir kreatif dan memiliki kedudukan yang sama pentingnya. Nilai-nilai dalam pendidikan adalah manifestasi dari sebuah kebudayaan, dan pendidikan sendiri dimaknai sebagai proses pembudayaan masyarakat agar lebih beradab. Manusia sebagai makhluk budaya selalu berpikir dan bertindak berdasarkan aspek individual dan sosial. Pada tataran individual manusia bertindak untuk memenuhi segala kebutuhan dasarnya, sedangkan pada aspek yang lebih tinggi manusia membutuhkan sebuah penghargaan dan aktualisasi diri (lihat: Maslow, 1954).

Sekitar satu abad yang lalu Ki hajar Dewantara menyumbangkan pemikiran-pemikiran cerdasnya tentang konsep pendidikan dan kebudayaan yang relevan untuk Indonesia. Pendidikan harus dilandasi oleh nilai-nilai kebatinan (jiwa, ketuhanan, spirit) yang bermuara kepada kemajuan dan perkembangan kehidupan manusia (Dewantara, 1977). Kenyataannya, pendidikan saat ini masih berjibaku dengan hal-hal yang sangat teknis dan mekanistis—seolah kehilangan ideologi pendidikan nasionalis yang semula ditawarkan. Nilai-nilai keluhuran dalam pranata sosial masyarakat Indonesia harus diakomodasi sebagai landasan pendidikan nasional saat ini. Tradisi pendidikan masa kolonial perlu ditinggalkan menuju sebuah paradigma pendidikan yang humanis dan progresif, tetapi tetap berdasarkan falsafah pendidikan yang konservatif (melestarikan nilai-nilai).

Sekolah berdasarkan stratifikasi sosial merupakan salah satu peninggalan pendidikan masa kolonial Belanda. Ada sekolah khusus kaum bangsawan, pribumi, petani, dan pegawai pemerintahan. Model pendidikan semacam ini sudah tidak relevan dan perlu diremajakan dengan ide yang lebih memanusiakan.

Seni dan budaya adalah komponen penting dari pendidikan komprehensif yang mengarah ke pengembangan penuh individu (UNESCO, 2006). Melalui pemikiran tersebut pendidikan seni mencoba menawarkan gagasan besar tentang konsep pendidikan yang inklusif, universal, kreatif, sadar budaya, kolaboratif, dan menjamin kesejahteraan ekonomi masyarakat. Ide besar ini harus diperjuangkan dan dituangkan dalam berbagai kebijakan politik pendidikan. Misalnya mereduksi kebijakan-kebijakan yang bersifat menyeragamkan kurikulum karena ini bertentangan dengan konsep pendidikan multikultural. Contoh lain misalnya penerapan pendekatan saintifik yang sangat positivistik—seolah mengesampingkan fungsi lain dari otak manusia yang memiliki kecerdasan majemuk (lihat: Gardner, 2006). Dalam pelaksanaannya pendidikan harus bersifat progresif bukan pragmatis, artinya memancing peserta didik melalui pengalaman, kemandirian, dan konstruktif sehingga menimbulkan apresiasi dan kreasi pada peserta didik (lihat: Salu & Triyanto, 2017).

Dalam menghadapi persoalan paradigmatis yang sangat kompleks di Indonesia, perlu disusun sebuah ide-ide segar dan konstruktif. Ide atau gagasan yang dibangun bukan sekadar ide tunggal, tetapi setiap akibat memiliki relasi satu sama lain dan memiliki sebab-sebab (conditio sine qua non). Sebagai contoh, sikap yang berlandaskan ideologi konservatif perlu dibangun untuk menentukan tahapan apa yang akan dilalui selanjutnya. Di tengah arus globalisasi yang semakin deras, pendidikan harus berpijak pada identitas falsafah pedidikan yang kuat. Tetapi secara teknis perlu mempertimbangkan aspek-aspek liberal, seperti memperkuat pola ajar yang aktif, dinamis, konstruktif, dan inovatif. Dengan menyeimbangkan berbagai pemikiran tersebut, paradigma ini dapat dijadikan landasan ideologis pendidikan, khususnya dalam pendidikan seni. Di sisi lain Triyanto (2017:144) berpandangan

pendidikan harus mengarah pada penguatan potensi-potensi pribadi (intelektual, emosional, spritual), sosial (interaktif, empati), dan budaya (karakter, internalisasi nilai).

Perkembangan Media dan Pengaruhnya

Media membawa pengaruh yang sangat besar terhadap tatanan hidup manusia dari masa ke masa. Revolusi industri itu memang membawa dampak perubahan sosal-budaya. Wacana ini sebetulnya wacana lama, perubahan itu memang sudah jadi keniscayaan. Dulu waktu Yunani mulai menyambut media tulis, Socrates memprediksi kalau media baru ini membuat manusia malas mengingat. Demikian juga saat Gutenberg menciptakan mesin cetak, banyak orang yang menganggap kalau temuannya itu merusak cara orang belajar. Sebelum Gutenberg, hanya sedikit orang yang membaca, mereka harus beli buku atau baca di perpustakaan, lalu diskusi bersama kelompok atau teman. Ketika ada mesin cetak, semua orang bisa membaca di rumah masing-masing—malah menimbulkan budaya baru, yaitu mengoleksi buku, tapi bukan membacanya.

Sama seperti keadaan saat ini, orang ke musium atau konser musik hanya untuk melakukan swafoto (selfie), esensi seninya tidak ada lagi, jadi, seni hanya jadi alat sosial dan menunjukan eksistensi ke media sosial. Mereka tidak mengetahui apa makna dari lukisan Monalisa, atau judul lagu/lirik lagu yang dinyanyikan saat konser—mayoritas berlatar belakang eksis saja. Pada titik ini media baru (social media) memang selalu memnghancurkan praktik sosial yang sudah ada, dan begitu adanya sedari dulu. Pada masa ini cara orang berkomunikasi atau berkesenian atau menikmati karya seni bukan lagi menyaksikan konser, atau ke musium, tapi hanya dengan akses konten video di YouTube. Tidak menutup kemungkinan ada teknologi baru yang lebih canggih; yang jelas dampak yang ditimbulkan dari teknologi pasti membawa pengaruh besar terhadap cara pandang, cara menikmati, dan cara menciptakan sebuah karya seni. Pada akhirnya cara baru ini atau budaya baru ini akan diterima juga dan mengakar, sampai teknologi baru dan budaya baru menghancurkannya lagi.

Contoh lainnya, perpindahan budaya tulis ke digital, atau seni lukis ke fotografi sudah mengikis tradisi berkarya sebagian orang. Dulu seniman lukis mendalami teknik lukis, sampai akurasi tinggi semirip mungkin dengan aslinya—semua runtuh setelah ada fotografi. Semua keterampilan tergantikan oleh mesin, dan hasil karya yang dihasilkan 100% sesuai aslinya. Artinya dulu teknik membuat karya seni ada pada otak dan tangan manusia, sekarang tergantikan dengan kemampuan artificial intelligent (AI) yang serba akurat. Bahkan AI dapat menggantikan fungsi dan peran guru dalam pembelajaran melalui aplikasi (Montebello, 2018).

Pada akhirnya, karya seni bukan murni hasil buatan manusia lagi, tapi sudah jadi **seni artifisial**. Pola pikir manusia menjadi serba instan, mau cepat, dan tidak mau berpikir keras. Semua bisa diakses melalui google. Budaya menghafal tidak lagi jadi dasar orang untuk belajar, karena semuanya sudah di-eliminir dengan teknologi. Awalnya teknologi digunakan untuk mempermudah, tetapi kemudian mengubah tatanan berpikir dan sosial semua orang, termasuk seni dan pendidikan seni.

Setelah menghadapi era disrupsi dengan segala dinamikanya, masyarakat menghadapi tantangan baru menuju era kelimpahan (lihat: Diamandis & Kotler, 2012). Di era ini atau disebut juga dengan abundance segala bentuk informasi dan akses yang sulit dan mahal menjadi mudah untuk didapatkan. Misalnya menggunakan aplikasi whatsapp untuk menelpon, akses vidio gratis lewat YouTube, melakukan teleconference melalui aplikasi zoom dan lain-lain. Era ini akan banyak mempengaruhi struktur sosial termasuk dalam cara berkesenian dan bermusik.

METODE

Artikel ini ditulis menggunakan berbagai sudut pandang literatur yang berasaskan pendidikan, pendidikan seni, pendidikan musik, ideologi, teknologi, dan perspektif pertunjukan musik (musical performances) dalam konteks kearifan lokal. Dalam sudut pandang pendidikan, seni dan musik memiliki berbagai persoalan paradigmatis dan sangat mekanistis. Sementara dalam konteks budaya, pendidikan seni terhimpit dikotomi nilai-nilai konservatif

dan liberal; antara mempertahankan identitas atau melebur dalam spirit euforia teknologi. Literatur juga digunakan untuk menstimulus ide-ide baru untuk memberikan sumbangan pemikiran dalam lingkup pendidikan seni dan pendidikan musik.

ANALISIS DAN HASIL

Spektrum dalam Paradigma Pendidikan Seni

Spektrum merupakan istilah dalam ilmu alam yang menggambarkan pelangi sebagai sebuah warna yang luas. Dalam pembahasan ini spektrum dimaknai sebagai sebuah rentang keadaan atau realitas kompleks yang menggambarkan kondisi tertentu. Kondisi pendidikan di Indonesia tidak menggambarkan realitas yang ideal sebagaimana telah digagas oleh pakar pendidikan terdahulu. Kualitas guru yang kurang kompeten, rendahnya literasi dan budaya membaca, biaya pendidikan yang mahal, dan kurikulum yang selalu berubah bentuk setiap pergantian menteri adalah potret pendidikan Indonesia saat ini. Setiap faktor memiliki keterkaitan yang kompleks karena saling mempengaruhi. Sebagai contoh rendahnya mutu pendidikan di satu daerah terpencil (3T) tidak terlepas dari akses informasi, infrastruktur, kondisi sosial budaya, dan ekonomi masyarakat di sekitarnya. Kenyataan tersebut membuat segala program yang disusun untuk didiseminasikan secara luas sulit tercapai karena berbagai kompleksitas yang terjadi di sekitarnya. Keadaan pendidikan yang sedemikian kompleksnya memicu terbentuknya berbagai paradigma baru untuk menemukan solusi-solusi, seperti multikulturalisme (lihat: Banks & Banks, 2009), humanisme (lihat: Veugelers, 2011), konstruktivisme (lihat:Topolovčan, 2017), progresivisme (lihat: Dewey, 1997) dan masih banyak lagi.

Satu paradigma hadir untuk menjawab suatu persoalan bukan solusi secara holistik. Paradigma pendidikan berbasis humanisme lahir dari sebuah pemikiran untuk memberikan kebebasan dalam berpikir. Jika sebelumnya siswa hanya tunduk dan patuh pada aturan konservatif sebagai objek, maka dalam humanisme siswa diberikan keleluasaan untuk menyatakan pendapat, berperan aktif, dan merekonstruksi cara belajar yang pasif. Dalam paradigma lain

pendidikan multikultural hadir untuk menyadarkan suasana keberagaman dalam bingkai inklusif. Konsep ini mengajarkan bahwa penanaman nilai-nilai adalah bagian dari proses pendidikan, bukan sekadar mengasah keterampilan dan kognitif. Multikultural hadir untuk mereformasi cara pandang lembaga pendidikan seperti sekolah dari pengelompokan bahasa, ras, budaya, jenis kelamin, dan kelas sosial dari siswa (Banks & Banks, 2009). Pendidikan multikultural merupakan antitesa warisan sistem pendidikan pasca-kolonial.

Seiring dengan berubahnya paradigma pendidikan secara umum dalam menjawab isu-isu terbaru, pendidikan seni menghadapi berbagai tantangan yang harus dilalui. Misalnya masalah capaian kompetensi pembelajaran yang semula bertujuan untuk menumbuhkan keterampilan memecahkan masalah—berubah menjadi pengetahuan faktual, semula mengedepankan prinsip kerja sama—berubah menjadi sangat kompetitif, semula berinovasi—berubah menjadi pintar dalam melihat peluang. Pendidikan seni harus siap di segala lini dalam mengawal ketercapaian kompetensi-kompetensi tersebut. Perubahan desain instruksional dan peran guru-siswa menjadi penting untuk direvitalisasi. Berbagai kompleksitas tersebut minimal dapat terimplementasi melalui kegiatan kreasi dan apresiasi.

Pendidikan Seni dalam bingkai Progresivisme

Progresivisme pendidikan merupakan buntut dari reformasi sosio-politik yang masif di Amerika akhir abad ke-19. Progresivisme merupakan reaksi atas sistem pendidikan konvensional yang berpegang pada pakem dan sangat konservatif. Konservatif di sini artinya menolak nilai-nilai positif dari sebuah kemajuan berpikir, seperti inovatif, konstruktif, dan dinamis. Nilai-nilai ini dianggap sebagai sebuah ancaman terhadap tatanan pendidikan yang telah mapan. Dalam bidang pendidikan gerakan ini dipelopori oleh John Dewey. Aliran ini selalu memandang positif kemajuan yang ditimbulkan oleh pengetahuan dan teknologi. Pendidikan adalah hasil dari rekonstruksi pengalaman dan berdampak pada pemaknaan baru (Dewey, 1997). Progresivisme bersifat dinamis,

artinya pengetahuan yang disepakati dan berguna pada saat ini belum tentu relevan pada masa yang akan datang. Progresivisme setia pada satu ungkapan bahwa "yang pasti dalam perubahan adalah perubahan itu sendiri".

Saat ini paradigma pendidikan secara global menjurus kepada cara baru dalam berpikir. Pada pelaku pendidikan tidak menggunakan istilah what to think (apa yang harus dipikirkan) tetapi berubah menjadi how to think (bagaimana cara berpikir). Paradigma baru ini akan menuntun pelaku pendidikan (guru dan siswa) tidak lagi berpikir out of the box tetapi menjadi no box—beripikir tidak lagi dibatasi oleh pengkotak-kotakan. Sesuai dengan road map for arts education selain membangun masyarakat yang kreatif dan berbudaya, juga harus mendorong melakukan refleksi dan kolaborasi. Guru tidak lagi pada posisi lebih tinggi, sebaliknya siswa tidak berada di posisi lebih rendah. Keduanya harus berkolaborasi menciptakan sebuah kondisi belajar yang ideal. Misalnya melakukan eksperimen, menemukan, memecahkan masalah, mengembangkan, dan menyenangkan. Langkah-langkah ini bukan merupakan suatu konsep yang ditemui dalam pendidikan berbasis andragogi, tetapi dapat disesuaikan dengan kapasitas berpikir masing-masing siswa.

Di sebuah negara yang sangat besar seperti Indonesia tentu sangat sulit untuk menyeragamkan pendidikan secara merata. Beberapa faktor penghambat diantaranya akses fisik yang tidak seluruhnya memadai. Bagi lembaga formal atau sekolah yang memiliki fasilitas lengkap sangat mungkin melakukan model pembelajaran apapun, tetapi bagi sekolah tertentu terhenti pada tataran teknis. Oleh karena itu, paradigma baru berpikir dalam pendidikan tidak boleh dibatasi pada aspek fisik saja, tetapi lebih luas dari itu. Model gagasan yang ditawarkan misalnya pendidikan berdasarkan gerakan (movement). Model ini adalah sebuah gerakan fisik yang memandang dunia sebagai sebuah ruang kelas yang besar. Belajar bisa dilakukan di mana saja, yang paling penting adalah terpenuhinya unsur-unsur yang menjadi prasyarat sebuah pembelajaran.

Melalui pendidikan seni, proses sosialisasi, enkulturasi, dan internalisasi nilai budaya dapat dilakukan secara formal, non-formal, dan informal. Formal di sini tidak lagi dibatasi di sekolah, tetapi dapat di padukan dengan konsep pendidikan informal (masyarakat). Dalam pembelajaran formal sekalipun dapat dielenggarakan secara informal dengan cara melibatkan siswa-siswi dalam kegiatan seni lokal. Guru dapat mengajak siswa-siswinya untuk berkunjung ke berbagai desa adat yang menyuguhkan tradisi lokal. Melalui kegiatan tersebut siswa-siswi dapat menggali dan belajar nilai-nilai budaya. Jadi, sebuah proses kegiatan formal dapat diimplementasikan secara infomal melalui model pendidikan berbasis gerakan tersebut.

Di tengah situasi krisis karena Covid 19 saat ini, aktivitas fisik dikonversi secara masif dalam bentuk dijital. Pembelajaran daring menjadi ruang utama dalam pelaksanaan pendidikan. Semua bentuk pelajaran baik teoretis maupun praktis dilakukan menggunakan internet. Kondisi ini memicu terbentuknya komunitas baru yang sebagian besar berinteraksi secara dijital melalui sosial media dan platform penyedia pembelajaran daring, seperti 'elena' di Universitas Negeri Semarang. Interaksi ini dinamakan komunitas virtual (virtual community). Komunitas virtual diikat oleh suatu kondisi atau keadaan tertentu yang memiliki kesamaan visi, yakni tujuan pembelajaran (lihat: Kibby, 2000; Waldron, 2013). Komunitas virtual memiliki pranata sosialnya sendiri dan lahir dari sebuah ideologi liberal-progresivisme.

Kapasitas kreatif dapat disalurkan melalui pendidikan seni dalam wujud apapun. Nilai kreatif yang tertuang dalam pembelajaran musik misalnya, pengalaman dan kemandirian dalam belajar kelompok ansambel. Dalam orkestra misalnya, seseorang setidaknya memiliki dua peran: (1) peran indvidu; dan (2) peran sosial. Sebagai individu setiap orang perlu meningkatkan kemampuan dan kecakapan dalam memainkan alat musik. Kecakapan itu dilatih secara reguler dalam waktu yang sangat lama. Hasil dari proses latihan yang panjang menghasilkan keterampilan yang meningkat. Di sisi lain, musik memiliki peran sosial (lihat: Rowell, 1984). Dalam ranah sosial seorang pemusik pada akhirnya

akan bermain secara berkelompok. Entah bermain musik tradisional, seperti gamelan atau terlibat dalam sebuah band dengan jumlah personil tertentu, seluruhnya melibatkan interaksi kelompok. Alat musik gitar dapat mencairkan suasana tertentu dalam bermain dan bernyanyi bersama. Dalam ranah individu seseorang membutuhkan kemandirian dalam berlatih dan membagi tahapan-tahapan belajar secara pedagogis untuk mencapai keterampilan tertentu. Dalam ranah sosial, Ia akan selalu mendapatkan hal-hal baru melalui pengalaman berinteraksi secara musikal dengan orang lain.

Pembelajaran kreatif menggunakan pendidikan seni bersifat konstruktif. Artinya belajar bukan lagi dipandang sebagai transfer of knowledge tetapi proses belajar itu sendiri merupakan aktivitas menciptakan hal-hal baru, nilai-nilai baru, pengetahuan baru, dan kemampuan baru (Topolovčan, 2017). Dengan demikian ilmu pengetahuan dapat terus berkembang dan faktual. Produk pendidikan di Indonesia harus inovatif tetapi tetap dalam bingkai budaya lokal yang tetap dapat dijual di dunia internasional. Isu-isu yang ditawarkan harus dapat dikonsumsi oleh masyarakat dunia. Kreativitas harus berperan sebagai produk sosial dan modal budaya (lihat: Rohidi, 2014). Berpikir kreatif berarti menggunakan cara pandang yang digunakan seniman—berpikir layaknya seniman. Seorang seniman / artis selalu berpikir untuk mencari hal-hal baru, skeptis, mempertanyakan secara filosofis, mengembangkan ide-ide, dan mencari solusi, itulah sebabnya seni merupakan desain yang sangat sempurna digunakan dalam konteks pendidikan (lihat: Read, 1943). Berbagai studi telah menyimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir yang artistik. Dalam berpikir kreatif, ide selalu diutamakan dan menjadi dasar dalam menentukan segala bentuk tindakan. Berpikir kreatif adalah abstrak, tidak berhubungan dengan elemen seni yang konkret. Ini adalah cara berpikir tentang nilai dan bagaimana menggunakannya menjadi berwujud dalam tindakan.

Identitas merupakan modal utama dalam mengembangkan karakter secara progresif. Sadar akan identitas budaya artinya mampu mengejawantahkan nilai-nilai budaya yang dimiliki. Nilai-nilai tersebut telah diinternalisasikan secara mendalam sehingga menjadi

sebuah identitas. Identitas terbagi atas dua: (1) identitas individu; dan (2) identitas sosial (lihat: Lamont, 2002). Identitas individu menekankan pada penguatan karakter diri tentang kejujuran, disiplin, dan tanggung jawab. Sedangkan identitas sosial berorientasi pada kelompok, misalnya kerjasama, toleransi, demokrasi, dan kepedulian terhadap sesama. Dalam pendidikan seni identitas budaya dan manusia sebagai subjek harus sama-sama dirawat. Sebagai sebuah identitas, seni pewayangan merupakan bagian dari ciri budaya bangsa yang memegang nilai dan norma-norma sosial. Kesenian ini harus terus dilestarikan agar terjaga nilai dan eksistensinya. Sehingga generasi berikutnya mampu mempelajari sekaligus menginternalisasikan nilai-nilai tersebut. Di sisi lain manusia sebagai subjek budaya harus terus dilibatkan dalam proses internalisasi nilai-nilai—diberikan pemahaman tentang literasi budaya, sehingga identitas yang telah ada tadi terus ditumbuhkembangkan. Karena identitas merupakan benda mati yang hanya mampu dihidupkan melalui aksi-aksi yang konkret oleh subjeknya.

Konvergensi Nilai Pendidikan Konservatif-Liberal

Persoalan pendidikan di Indonesia tidak dapat diselesaikan dengan paradigma tunggal, semua memiliki preferensinya sendiri. Ada masyarakat yang dapat menerima konsep pendidikan multikultural dan sulit menerima aliran filsafat pendidikan konstruktivisme, begitupun sebaliknya. Untuk negara besar seperti Indonesia, otoritas kebijakan politik harus diserahkan kepada peragkat daerah yang mengetahui persoalan teknis secara detail. Dalam situasi ini pendekatan pendidikan seni berbasis budaya menjadi model yang mungkin cocok diterapkan.

Pada situasi tertentu pemikiran liberal dan konservatif akan menemukan titik temunya sendiri. Tiga tradisi pokok dalam ideologi pendidikan konservatif—fundamentalisme, intelektualisme, dan konservativisme—masing-masing memiliki nilai positif dan negatif. Fundamentalis menganggap tradisi lama yang terbaik untuk menjaga tatanan sosial yang ada saat ini. Tujuannya untuk menjaga konsistensi terhadap tujuan pendidikan yang telah digagas

sebelumnya. Intelektualis menganggap bahwa nalar adalah puncak pemikiran yang paling ideal. Ideologi pendidikan konservatif menganggap pendidikan sebagai sebuah transformasi nilai-nilai yang sudah mapan dan memiliki standar yang ketat, luarannya menciptakan produk yang seragam. Sementara ideologi pendidikan liberalisme menekankan pada kesetaraan (inklusif), humanis, kebebasan, penyesuaian terhadap perkembangan zaman. Titik temu antara paham pendidikan konservatif dan liberal adalah pada tataran aplikatif dan intelektualitasnya, keduanya sepakat bahwa konsep pendidikan yang dipelajari harus bisa diterapkan (dipraktikkan) dan nalar kritis. Konservatif tetap membutuhkan praktik untuk menjaga eksistensinya agar bisa terus ditransmisikan kepada generasi selanjutnya. Intelektualitas menjadi parameter keberhasilan kedua ideologi ini.

Paradigma pendidikan akan selalu berubah karena persoalan pendidikan juga terus berubah. Bukan sesuatu yang mustahil jika pada level tertentu berbagai isu dan paradigma—khususnya dalam pendidikan seni—juga ikut berubah. Pendidikan konservatif dan liberal pada masanya akan mengalami konvergensi, sama seperti teknologi yang sebelumnya terpisah. Di era sebelum 'android', kamera, telepon, email, dan alat rekam merupakan media yang terpisah satu sama lain. Seiring berubahnya pola masyarakat dalam mengonsumsi informasi (integral), maka ikut menggeser pola dan strategi manufaktur dalam membuat alat komunikasi dengan fitur yang sangat lengkap.

Guru sebagai ujung tombak pendidikan di Indonesia tidak memiliki tools (alat) literasi yang lengkap tentang berbagai konsep aliran filsafat dalam pendidikan. Ini yang salah satu faktor menyebabkan kualitas pendidikan rendah karena kurangnya pengetahuan dalam memilih paradigma mana yang akan mereka pakai. Apakah pendidikan liberal (liberalisme, humanisme, progresivisme) atau konservatif (konservatisme, multikulturalisme). Sama halnya seperti fitur-fitur dalam sebuah ponsel pintar (smasrtphone), paradigma atau ideologi pendidikan bisa digunakan sesuai kebutuhan atau secara bersamaan.

Pembentukan Karakter melalui Pertunjukan Musik

Kearifan lokal merupakan manifestasi budaya yang bisa diserap sebagai sarana membelajarkan pendidikan seni (Triyanto, 2017a). Di dalamnya terdapat nilai-nilai positif yang mengakar pada ide dan kebiasaan masyarakatnya. Dalam upaya mengembangkan kapasitas kreatif, pendidikan seni—lebih khusus musik—mampu menciptakan sinergitas antara pendidikan formal, non-formal, dan informal. Rachmawati (2010) menyatakan bahwa aspek utama dalam musik (melodi dan harmoni) mampu mempengaruhi aspek fisik dan mental. Selain berfungsi sebagai penunjang karir (Bartleet et al., 2019), musik juga sangat berkaitan dengan upaya membentuk karakter. Melalui pertunjukan musik (music performance), level nilai-nilai identitas mampu dikembangkan. Kontekstualisasi musik yang berbasis komunitas menghasilkan sebuah hubungan yang positif. Seperti pendapat Hense & McFerran (2017) yang mengidentifikasi akses sosial berupa pertunjukan musik, grup musik jamming, dan proyek dalah hal yang penting. Identitas musikal yang dibangun dalam sebuah aktivitas bermusik sangat konkret dampaknya. Dalam struktur yang lebih kecil, misalnya dalam sebuah organiasi musik terbukti membawa dampak yang juga positif (Meyer, 2019).

Manusia memiliki Sembilan kecerdasan (Gardner, 2006b), salah satu diantaranya adalah kecerdasan musikal. Karakteristik kecerdasan ini berhubungan dengan sensitivitas terhadap bunyi, merekam bunyi, memiliki kemampuan ritmik, memiliki kemampan menulis, dan memainkan instrumen musik. Kemampuan-kemampuan tersebut tidak seluruhya dimiliki setiap orang, ada yang memilikinya secara lengkap tetapi ada juga yang hanya memiliki satu saja. Orang-orang yang memiliki kecerdasan musikal selalu berusaha menemukan pola-pola baru dalam mengolah informasi. Berbagai informasi divisualisasikan dan diterjemahkan; inilah salah satu bentuk pola berpikir musikal.

Banyak musik tradisional memiliki pakem yang kuat; diantara pakem-pakem tersebut selalu ada aspek-aspek improvisasi yang memungkinkan seseorang menonjolkan kemampuan musiknya. Misalnya dalam pola permainan musik gamelan di Jawa, pola permainan kendang dalam mengatur irama musik umumnya tidak

dapat dituliskan secara pasti. Karena biasanya para pemain kendang bermain dan bereksplorasi. Musik hanya diikat oleh struktur lagu yang divisualisasikan dalam hitungan dan notasi. Di sinilah terdapat nilai-nilai mengedepankan aspek kreativitas dalam bermusik. Di dalam sebuah orkestra, kegiatan belajar mendukung pembentukan karakter. Sebuah studi yang dilakukan oleh Sembiring et al., (2019) menegaskan bahwa perbedaan etnis di Sumatra Utara mampu dipersatukan oleh aktivitas ansambel musik. Perbedaan karakter justru membuka wujud toleransi baru untuk saling memahami antar individu.

Pertunjukan merupakan bagian dari proses musikal di mana ide-ide diwujudkan dan disampaikan kepada pendengar. Proses ini tentu saja sebuah perjalanan Panjang di mana seseorang harus mengelola kemampuannya dalam satu rencana kerja. Mulai dari proses mencipta (melodi, chord, harmoni, struktur, ritmik, aransemen) sampai proses produksi (perekaman, mixing, mastering). Setelah selesai melakukan produksi, proses selanjutya adalah mempertunjukan karya musik. Seorang musisi atau penampil mungkin perlu mempertimbangkan masalah-masalah elementer. Misalnya tempo, dinamika, pitch, dan instrumentasi; seluruhnya ditentukan oleh seorang pemain.

Kesadaran Identitas dalam Pendidikan Musik

Seni dan musik merupakan produk budaya yang tidak dapat eksis tanpa adanya sebuah identitas. Bahkan seni atau musik yang berasal dari Barat merupakan tradisi asing yang sudah sangat melekat dalam kultur nasional. Dalam kacamata world music, seluruh musik di dunia ini adalah musik tradisional yang berasal dari berbagai budaya dunia. Dalam wilayah pendidikan musik, sistem dan paradigma di beberapa institusi—terutama sekolah internasional di Indonesia merupakan sublimasi dari politik pendidikan pasca-kolonial. Tentu saja harus ada upaya edukasi untuk mengembalikan identitas budaya melalui kearifan lokal (lihat: Triyanto, 2017). Pendidikan musik sendiri merupakan jawaban tepat dalam upaya untuk memperkuat self-esteem (harga diri) pada diri siswa (Trusty & Oliva, 1994).

Di era kelimpahan informasi dan akses yang serba mudah, pendidikan musik perlu melakukan transformasi denga cara mempersiapkan, mengolah, dan memodifikasi cara-cara yang ada. Media informasi dan berbagai aplikasi harus digunakan dalam upaya untuk memperkuat karakter peserta didik dan pemikiran kreatifnya. Pendidikan musik berbasis teknologi bukan sekadar menggunakan aplikasi internet, tetapi mampu membangun afektif, kognitif, dan psikomotornya. Afektif dibangun dengan tetap menanamkan nilai-nilai budaya dalam pembelajaran musik. Kognitif dibangun dengan memancing peserta didik untuk berdiskusi, berkomunikasi, dan menjelaskan konsep-konsep dasar teori musik. Psikomotor dibangun melalui kegiatan praktik yang terstruktur. Ketiga ranah ini dapat diimplementasikan dalam konteks pembelajaran virtual atau e-learning. Seorang pendidik perlu mengetahui bagaimana pola teknologi bekerja dan mensintesis unsur-unsur yang dapat digunakan dalam pembelajaran musik.

Pendidikan musik yang menguatkan karakter—identitas menjadi kunci untuk menghadapi tantangan kemajuan teknologi. Identitas berfungsi untuk memberikan penguatan kesadaran budaya—yang membedakan kualitas seseorang atau kelompok dengan yang lainnya. Identitas juga akan mempermudah hubungan sosial antar kelompok atau bangsa. Contohnya, para peneliti asing dari berbagai bidang kajian musik yang datang ke Indonesia karena merasa tertarik dengan budaya musik lokal. Ini merupakan representasi dari sikap kritis terhadap identitas. Pendidikan musik berbasis budaya perlu diperkuat untuk memberikan pemahaman kepada generasi muda akan pentingnya sebuah identitas.

Diagram 1. Konvergensi paradigma dalam pendidikan musik

Persoalan paradigmatis dalam pendidikan musik selalu dihadapkan pada dua pilihan: (1) teknologi yang menjadi ancaman bagi tatanan sosial dan ekpresi-estetik; (2) bagaimana mempertahankan nilai melalui kesadaran identitas. Keduanya lahir dari sebuah kesadaran tentang pentingnya beradaptasi dan mempertahankan pondasi. Identitas sebagai sebuah pondasi harus konvergen dengan unsur kreativitas agar tetap menciptakan keseimbangan (lihat diagram 1).

KESIMPULAN

Konsep pendidikan musik perlu memikirkan paradigma berpikir yang konvergen. Artinya, meleburkan untuk mencapai sebuah keseimbangan pendidikan. Dalam pelaksanaannya dapat bersifat dinamis mengikuti kondisi yang ada. Paradigma pendidikan musik tidak hanya mengusung aspek tekstual, tetapi memberikan perhatian lebih terhadap dinamika nilai-nilai kontekstual, metafisik, dan segala sesuatu yang hidup dalam marwah pendidikan seni yang ideal. Spirit ideologi progresivisme harus tertanam dalam desain pendidikan musik yang modern, sekaligus melihat bahwa hal-hal

yang bersifat konservatif telah diwujudkan terlebih dahulu. Sebelum menuju konstruksi bangunan yang kokoh, nilai-nilai kemapanan harus dijadikan dasar yang kuat. Dengan demikian, prinsip konvergensi dalam pendidikan musik di tengah kemajuan teknologi tetap relevan dalam konteks apapun.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Triyanto, M.A. yang telah memberikan semangat dalam menyelesaikan penulisan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

Banks, J. A., & Banks, C. A. M. (2009a). Multicultural education: Issues and perspectives (7th ed.). United States of America: John Wiley & Sons.

Banks, J. A., & Banks, C. A. M. (2009b). Multicultural education: Issues and perspectives (7th ed.). United States of America: John Wiley & Sons.

Bartleet, B.-L., Ballico, C., Bennett, D., Bridgstock, R., Draper, P., Tomlinson, V., & Harrison, S. (2019). Building sustainable portfolio careers in music: insights and implications for higher education. Music Education Research, 21(3), 282–294. Retrieved from https://doi.org/10.1080/14613808.2019.1598348

Dewantara, K. H. (1977). Pendidikan (2nd ed.). Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.

Dewey, J. (1997). Experience and education (1st Touchstone Edition). New York: Touchstone Book: Simon & Schuster Inc.

Diamandis, P. H., & Kotler, S. (2012). Abundance: The future is better than you think. New York: Free Press. Retrieved from www.SimonandSchuster.com

Gardner, H. (2006a). Multiple intelligences: New horizons (Completely rev. and updated). New York: BasicBooks.

Gardner, H. (2006b). Multiple intelligences: New horizons (Completely rev. and updated). New York: BasicBooks.

Hense, C., & McFerran, K. S. (2017). Promoting young people's musical identities to facilitate recovery from mental illness. Journal of Youth Studies, 20(8), 997–1012. Retrieved from https://doi.org/10.1080/13676261.2017.1287888

Kibby, M. D. (2000). Home on the page: A virtual place of music community. Popular Music, 19(1), 91–100.

Lamont, A. (2002). Musical identities and the school environment. In R. A. R. MacDonald, D. J. Hargreaves, & D. Miell (Eds.), Musical identities (pp. 41–59). New York: Oxford University Press.

Maslow, A. H. (1954). Motivation and personality. United States of America: Harper & Row,Publishers , Inc.

Meyer, M. (2019). The power of music: Can music at work help to create more ethical organizations? Humanistic Management Journal, 4(1), 95–99. Retrieved from https://doi.org/10.1007/s41463-019-00053-x

Montebello, M. (2018). AI Injected e-Learning (Vol. 745). Cham: Springer International Publishing. Retrieved 4 January 2020 from https://doi.org/10.1007/978-3-319-67928-0

Rachmawati, Y. (2010). The role of music in character building. International Journal of Learning, 17(9), 61–76.

Read, H. (1943). Education through art. United States of America: Faber and Faber.

Rohidi, T. R. (2014). Pendidikan seni: Isu dan paradigma. Semarang: Cipta Prima Nusantara Semarang.

Rowell, L. (1984). Thinking about music: An introduction to the philosophy of music. Amherst: University of Massachusetts.

Salu, V. R., & Triyanto, T. (2017). Filsafat pendidikan progresivisme dan implikasinya dalam pendidikan seni di Indonesia. Imajinasi : Jurnal Seni, 11(1), 29–42. Retrieved from https://doi.org/10.15294/imajinasi.v11i1.11185

Sembiring, A., Widiastuti, U., Tobing, O., Siburian, E., Sembiring, H. O., & Sembiring, E. J. (2019). Character formation based on north Sumatra local wisdom through orchestral learning in

music education Study Program, Universitas Negeri Medan. Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences, 2(4), 315–325. Retrieved from https://doi.org/10.33258/birci.v2i4.594

Topolovčan, T. (2017). Art-based research of constructivist teaching / umjetnički utemeljeno istraživanje konstruktivističke nastave. Croatian Journal of Education - Hrvatski Časopis Za Odgoj i Obrazovanje, 18(4), 1141–1172. Retrieved from https://doi.org/10.15516/cje.v18i4.2074

Triyanto. (2017a). Art education based on local wisdom. In E. T. Sulityo, D. A. Nugraha, & S. Ali (Eds.), Proceeding of 2nd International Conference of Arts Language And Culture (pp. 33–39). Surakarta: Program Studi S2 Pendidikan Seni Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta. Retrieved from https://doi.org/10.20961/proceedingicalc.v2i1.16050

Triyanto. (2017b). Spirit ideologis pendidikan seni. Semarang: Cipta Prima Nusantara Semarang.

Trusty, J., & Oliva, G. M. (1994). The effect of arts and music education on students' self-concept. Update: Applications of Research in Music Education, 13(1), 23–28. Retrieved from https://doi.org/10.1177/875512339401300105

UNESCO. (2006). Road map for arts education. Presented at the The World Conference On Arts Education: Building Creative Capacities For The 21st Century, Lisbon: UNESCO.

Veugelers, W. (2011). Education and humanism linking autonomy and humanity. Rotterdam; Boston: Sense.

Waldron, J. (2013). YouTube, fanvids, forums, vlogs and blogs: Informal music learning in a convergent on- and offline music community. International Journal of Music Education, 31(1), 91–105. Retrieved from https://doi.org/10.1177/0255761411434861

LAMPIRAN BIODATA PENULIS

Robby Hidajat, Doktor Seni Pertunjukan. Staf Pengajar Program Studi Pendidikan Seni Tari dan Musik, Jurusan Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang sejak tahun 1990, dan Koorprodi Keguruan Seni Rupa Pascasajana Jurusan Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang priode 2019-2024.

Penulis artikel di media masa cetak mulai tahun 1980-an: Surabaya Post, Suara Indonesia (Malang), Bernas, Esponen, Kedaulatan Rakyata (Yogyakasrta), Solo Pos (Solo), Bali Post (Denpasar).

Penelitian ilmiah: Tari Topeng Bapang (1992), Tari Remo Malang (1996), Tari Beskalan pada Wayang Topeng Kedungmonggo (1996), Tari Beskalan Putri (1999), Tari Remo pada pertunjukan Tayub (1997), Karakteristik Penokohan Pada Wayang Topeng Malang (1999), Spritualitas Empat Tokoh Sentral pada Wayang Topeng Malang (2003), dan tahun 2006 Wayang Topeng di Dusun Kedungmonggo- Malang:Kajian Strukturalisme – Simbolik Pertunjukan Tradisional di Malang Jawa Timur (2006), Wayang Topeng Malang: Transformasi Artistik-Simbolik Seni Pertunjukan di Jawa Timur (2017), hingga sekarang melakukan penelitian seni pertunjukan lintas etnik di Asia Tenggara.

Menulis buku: Pengetahuan Seni Tari, Koregrafi, dan Kritik Tari. Buku yang telah dipublikasikan: Mozaik: Property Tari (1998), Koreografi Indonesia Modern (1999), Frosiding Seminar: Sastra Tari; Metode Analisis Etnografi Tari (2001), Mozaik Koreografi (2003), Koreografi Anak-Anak (2003), Cakrawala (editor dan penulis) (2004), Menerobos Pembelajaran Tari Pendidikan (2004), Pengetahuan Teori dan Praktek Seni Tari bagi Guru (2005), Cakrawala Seni Pertunjukan (editor dan penulis) (2006), Seni Tari : Pengantar Teori dan Praktek Menyusun Tari Bagi Guru (2008), Tau Nggak ?; Wayang Wong di Malang (editor dan penulis) (2008), Wayang Topeng Malang (2008), Seni Pertunjukan Etnik Jawa (editor dan penulis) (2008), Koreografi dan Kreativitas (2011), Wayang Topeng Malang: Struktural dan Simbolik Seni Pertunjukan Tradisional di Malang Jawa Timur (2011), Kereativitas dan Koreografi (2015), Seni Pertunjukan Wayang Topeng di Malang Jawa Timur

(Perubahan Artistik dan Dampak Sosial) (2018), Adaptasi Wayang Topeng (2018), Olah Tubuh: Teknik Pengembangan Gerak Tari (2019), Fungsi, Proses, dan Makna Estetik Topeng Panji Jawa (2019), Migrasi Lakon Ramayana: Melalui Seni Pertunjukan Wisata Indonesia-Thailand (2019).

Disamping itu juga menulis artikel ilmiah di Jurnal Nasional dan Internasional.

Soerjo Wido Minarto, dilahirkan di Desa Tumpang Kabupaten Malang pada tanggal 26 Desember 1956, dari yah Hendro Soerjono (Purnawirawan ABRI) dan Ibu Rahajoe Mien (purna tugas PNS Pemda Kabupaten Malang). Studi S1 dari ASTI (Akademi Seni Tari) Yogyakarta lulus 1984, diwisuda 1985. Magister Pendidikan Seni UNESS 2008. Tahun 1986 diangkat PNS DI ikip Malang (sekarang Universitas Negeri Malang). Merintis program Studi Pendidikan Seni Tari sejak tahun 1986 hingga terwujud pada tahun 1999, dan menjadi KAPRODI Pendidikan Seni Tari pertama. Pembina Teknis UKM Seni Tari Karawitan Asri Kusuma sejak th. 1987 hingga 2008.

PenciptaanKarya Seni yang dihasilkan 1998: koreografi Mpu; 1999: koreografi Beninge Banyu Bening II; 2002: koreografi Grebeg Turangga Sakti; koreografi Beskalan Putri Malang; 2004: Penulis Naskah, Sutradara, koreografer: Wayang Orang dengan Judul DEWA RUCI. (um. Tokoh Utama Rektor UM dan Walikota Malang); 2004: koreografi Bedaya Jodipati I; 2005: Penulis Naskah, Sutradara, koreografer: Wayang Orang dengan Judul NGUPADI WENINGE BANYU BENING (Modivikasi Dewa Ruci) (PEMDA KOTA MALANG Tokoh Utama Walikota MaLANG). 2007: Penulis Naskah, Sutradara, koreografer: Wayang Orang dengan Judul: BABAD WANAMARTA (UB. Tokoh Utama Rektor UB, Rektor UM dan Walikota Malang); 2007: koreografi Bedaya Jonggring Saloka; 2007: Penulis Naskah, Sutradara, koreografer: Wayang Orang dengan Judul "SENA SANG PRASETYA SUCI Hambuka Warananing Amarta Ulah Tekaping Dharmastuti". 2008: Penulis Naskah, Sutradara, koreografer: Wayang Orang dengan Judul: KACANEGARA SANG MAHAWIRA

MUDA. 2008: Koreografi Beskalan Jugag. 2008: Penulis Naskah, Sutradara, koreografer: KETOPRAK dengan Judul: CAHYA SUMUNAR LANGIT KANJURUHAN. 2009: Penulis Naskah, Sutradara, Ketoprak Ludrukan, Judul: Jaka Kendil. 2009: Penulis Naskah, Sutradara, koreografer: Ketoprak dengan Judul: Brawijaya Sang Narpati (Wijaya Winisuda). 2009: Koreografi Srimpi Gelang-gelang; 2009: Koreografi Ritual Sesuci Jiwa Raga (Ruwatan Jiwa Walikota Malang); 2009: Penulis Naskah, Sutradara, koreografer: Ketoprak dengan Judul: Duta Sang Mahawira (KEMENKOMINFO dan DINAS KOMINFO KOTA MALANG, Tokoh Utama Menteri KOMINFO M. Nuh, Walikota Malang, dan Kepala2 Dinas Kota Malang). 2010: Penulis Naskah, Sutradara, koreografer: Ketoprak dengan Judul: "Ampak-ampak Kedung Sengara" (KOMINFO KOTA MALANG, Tokoh Utama Walikota Malang, Ibu Walikota, Dirjen Kominfo Pusat, Direktur RRI Pusat Parnihadi dan Kepala2 Dinas Pemkot Malang). 2011: Penulis Naskah, Sutradara, Ludruk dengan Judul: Sarip Pahlawan Desa Tambakyoso. 2012: Sutradara, koreografer: Sekartaji Mbarang Andong di TMII Jakarta. 2013: Mencipta Lakon Panji pada Wayang Topeng Malang, dengan judul: Wahyu Tirta Waluya Jati. 2014: Penulis Naskah, Sutradara, Seni Pertunjukan Rakyat, Judul: Kuncaraningrat Sepakat Bulat. 2015: Penulis Naskah, Sutradara, Seni Pertunjukan Rakyat, Judul: Revolusi Mental. 2019, Penulis Naskah, Sutradara, koreografer: Ludruk dengan Judul: Tingkah polahe Remaja Milenial.

Karya Tulis/Penelitian:

Menulis Makalah berjudul: AESTETHIC SYMBOLS IN MALANG MASK PUPPET SHOW AND PATIH MASK DANCE CASE OF 2011 COMPREHENSION dalam seminar internasional: Exploring Noble Volues of Local Wisdom and Prime JAVANESE Culture to Strengthen The Nation Identity; Surakarta, Indonesia March, 6-7, 2011 (proceedings) 19 Pelestarian dan pengembangan seni Tradisional di Kota Malang (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni dan Pariwisata, 20 Mei 2011) 2011 20 Tari Topeng Patih Pada Pertunjukan Wayang Topeng Malang Sebagai Simbol Sangkan Paran Makalah disampaikan dalam Sarasehan Nasional Gelar Budaya Tradisi Adat

2012, tg. 10-13 Nopember 2012 d Jember. 2012.
Menulis Buku Ajar untuk PPG: *Praktek Pengalaman Lapangan* 2010, Menulis Buku Ajar: *Desain Dasar Multi Matra* 2010, Menulis Buku Ajar: *Kemasan Seni Wisata* 201, Menulis Buku Ajar: Musik Sekolah, Kajian Teoritis dan Implementasinya 2012, Menulis Buku: STRUKTURAL SIMBOLIK TARI TOPENG PATIH PADA DRAMATARI WAYANG TOPENG MALANG Dalam proses penerbitan

Hartono, S.Sn., M.Sn. merupakan staf pengajar pendidikan seni tari dan music, jurusan seni dan desain, fakultas sastra, universitas negeri malang. Pendidikan S1 adalah S1 Karawitan ISI Yogyakarta, dan S2 Pengkajian Seni ISI Yogyakarta.

Mokh.Prasetyo merupakan mahasiswa pendidikan seni tari dan musik Angkatan 2016.

Penulis utama : Shindu Tri Wiguno, S.Pd
Mahasiswa Pend. Sendratasik angkatan 2014

Anggota : Edlin Yanuar Nugraheni, S.Sn.M.Sn
Dosen Pend. Sendratasik FKIP ULM
Email : edlin.nugraheni@ulm.ac.id

Anggota : Sumasno Hadi, S.Pd., M.Phil
Dosen Pend. Sendratasik FKIP ULM
Email : sumasno.hadi@ulm.ac.id

Rinto Widyarto, anak kedua dari 5 bersaudara yang dilahirkan di Yogyakarta pada tanggal 25 April 1966. Kedua orang tuanya Drs. Gunawan (KRT. Cermo Widya Asmoro) dan Musrinah. Studi S1

diselesaikan bulan Februari tahun 1991 dan pada bulan September 1991 melamar di ISI Denpasar dan Tahun 1992 diangkat sebagai CPNS pada Perguruan Tinggi ASTI Denpasar (sekarang Institut Seni Indonesia Denpasar). Tahun 2001 melanjutkan studi Magister di Kajian Budaya Universitas Denpasar dan baru dapat menyelsaikan studi tahun 2006. Saat ini Pangkat dan Golongan terakhir Pembina, IV/a dengan Jabatan Lektor Kepala. Sejak tahun 2012 mendapat Tugas tambahan sebagai Ketua Jurusan/Kaprodi Sendratasik (sekarang PSP) pada Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar.

Karya Penciptaannya tahun 1995, Menggarap sendratari Ramayana Hanoman Duta dalam rangka Dies Natalis STSI Denpasar. 1996 Menggarap sendratari Perang Kembang dalam rangka Dies Natalis XXVIII dan Wisuda Sarjana VII STSI Denpasar. Tahun 1997, Menggarap Jathilan bersama Dyah Kustiyanti dalam rangka Dies Natalis XXIX dan Wisuda IX STSI Denpasar. Tahun 1998, Sebagai Penata Tari kelompok Oratorium Tari Alif dalam rangka STQ XIII di Bali. Menata Busana Tari pada garapan "Kala-kali" produksi ISI Denpasar, menata Busana Tari "Siwa Tatwa", "Siwa Nata Raja", "Siwa Nata Raja-Sutasoma", Menata Busana "Tari Nusantara". Mencipta Tari Modern "Raga Kuantum" dana DIPA ISI Denpasar Tahun 2020. Karya Penelitiannya tentang : Pengetahuan Dasar Gerak Tari Putra Gagah Jawa Gaya Yogyakarta (1993), Tata Rias dan Busana Tari Kelana Topeng Gagah Jawa Gaya Yogyakarta (1994), Tari Golek Menak Sebuah Fenomena Imitasi dan Kreasi" (Anggota Peneliti, 1996),

"Festival Wayang Kulit Arja 1996/1997 sebagai Salah Satu Alternatif dalam Pelestarian Tembang-Tembang Macapat Bali" (Anggota Peneliti) 1998. Anggota Penelitian Hibah Bersaing : "Keragaman Laras (Tuning System) Gamelan Gong Kebyar", (199). Perkembangan Kesenian Jawa di Bali dalam Dasa Warsa Terakhir (2000). Upacara Adat Pengantin Jawa di Denpasar ditinjau dari Elemen-Elemen Seni yang Membentuknya (2001), Pertunjukan Tari dalam Upacara Adat Pengantin Jawa di Bali Dewasa ini", (2003), Analisis Koreografi Karya-Karya I Gusti Ngurah Supartha (2007). Dokumentation and Inventarisation Bebali Mask in Bali" 2007 (anggota) biaya Program Hibah Kompetisi Unggulan (PHK B-Seni)

ISI Denpasar. Peranan Wanita dalam Pengembangan Tari Jawa di Denpasar (2008) biaya Kajian wanita Dikti.

Dokumentasi dan Inventarisasi Seni Pertunjukan Bali di Nusa Tenggara Barat (2009) Ketua Hibah Kompetisi Unggulan (PHK B-Seni) ISI Denpasar. "Lontar Kidung Gegrantangan: Kajian Teks dan Transformasinya Dalam Seni Karawitan, Tari, Pedalangan dan Seni Lukis Bali" (Tahun Pertama) 2009 dan 2010 anggota DIKTI Hibah Kompetitif. Lontar Tantri Carita: Kajian Teks dan Transformasi-nya ke Dalam Model Animasi dan Seni Pertunjukan Wayang Kulit Inovatif (2009). Kajian Pembelajaran Seni Budaya Sub Materi Seni Tari, Musik, dan Teater Berbasis Information Technology (IT) di Kelas VII SMP Negeri Kota Denpasar (2013), Inovasi Pengajaran Tari Bali dan Jawa dengan Dua Bahasa (Indonesia-Inggris) dalam Upaya Memperkokoh Kiprah ISI Denpasar di Dunia Internasional 2013, 2014 dan 2015, Anggota Hibah Bersaing Dikti.

Publikasi dari Hasil Penelitian "Melirik Sosok Paguyuban Ngeksigondo" dalam Majalah Kampus Wreta Cita No,7 Th.IV Maret 1997. Jathilan, Tari Tradisional Jawa Tengah" dalam Majalah Kampus Wreta Cita No. 8 Th.IV Juni 1997. "Karya Besar STSI Denpasar Bernuansa Islam", dalam Majalah Kampus Wreta Cita No. 9 Th.VI Februari 1999. "Cucuk Lampah Versi Bali" dalam Majalah Kampus Wreta Cita No. 9 Th.VI Februari 1999. "Menggugah Semangat Berkomputerisasi", Dalam Majalah Kampus Wreta Cita. No. 10 Th.VII Juni 2000. "Perkembangan Seni pertunjukan tari Jawa di Bali" dalam Jurnal Mudra terakreditasi No 11 Th. IX Agustus 2001. "Ijab Qobul" Dalam Pernikahan Islam : Sebuah Kajian Sistem Nilai" dalam Jurnal Jurusan Tari Agem Vol.1 Th 1 Desember 2002. "Elemen elemen Seni dalam Upacara Adat Pengantin Jawa di Denpasar" dalam Jurnal Jurusan Tari Agem Vol.2 Th 1 September 2003."Peningkatan Ke-sejahteraan Ekonomi Senman Akademik di ISIDenpasar" hal. 69-78. Vol 3 No 1 September 2004. "Tari Karonsih dalam Upacara Pengantin Jawa di Denpasar" hal. 50-62. Vol 4 No 1 September 2005. "Memahami Tari Klasik Gaya Yogyakarta" hal. 33-45 Vol 6 No 1 September 2007. "Paguyuban Ngeksigondo ing Denpasar" hal. 12-13 Djoko Lodang No 14, 2007. "Kajian Pembelajaran Seni Budaya Sub

Materi Seni Tari, Musik, dan Teater Berbasis Information Technology (IT) di Kelas VII SMP Negeri Kota Denpasar" Vol. 1 No. 1 Nov. 2013 ISSN No. 2354-7154. Hal. 43-47 2013. "Inovasi Pengajaran Tari Bali dan Jawa dengan Dua Bahasa (Indonesia-Inggris) dalam Upaya Memperkokoh Kiprah ISI Denpasar di Dunia Internasional" Vol. 1 No. 1 Nov. 2013 ISSN No. 2354-7154. Hal. 127-134, 2013. "The Inovation in Teaching Balinese and Jawanese Dances in English for Students of Dance Departement" Mudra Journal of Arts and Culture Volume. 31 No. 3 September 2016, ISSN No. 0854-3461, Hal. 393-402, 2016. Mudra Journal of Arts and Culture ISI Denpasar. "Learning Video Media as a Final Project of Education Arts of Education Students at FSP ISI Denpasar" 1st International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2018), Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 255, by Atlantis Press. 2020. Copyright© 2019, the Authors. Published by Atlantis Press. This is an open access article under the CC BY-NC license (http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). hal. 306-309
Editor/Penyunting : buku Dokumentasi Pesta Kesenian Bali, ISI Denpasar bekerjasama Dinas Kebudayaan Bali pada PKB XXVI, 2004. Buku Inventarisasi Dokumentasi dan Penulisan Pakem (Teks Pertunjukan Aneka Wayang Kulit Bali, Dinas Keb. Bali Tahun 2004. Buku Inventarisasi Dokumentasi dan Penulisan Ensiklopedi Wayang Kulit Bali, Dinas Keb. Bali Tahun 2004. Buku Pakem/Teks Wayang Kulit Bali, Wayang Kulit Parwa dan Ramayana Dinas Keb. Bali Tahun 2005. Buku : Lontar Kidung Gambang Gita Gegrantangan dalam Bahasa Kawi, Indonesia dan Inggris, 2009. Lontar Tantri Carita dalam Bahasa Kawi, Indonesia dan Inggris, 2009. Buku Prosiding Seminar Seni Pertunjukan "Mahadaya Seni Pertunjukan", FSP ISI Denpasar, 29 September 2015. Penyunting dan Layout buku Prosiding Seminar Seni Pertunjukan Berbasis Kearifan Lokal FSP ISI Denpasar, Oktober 2016, ISBN No.978-602-7311-0-1. Buku Prosiding Seminar Nasional Seni Pertunjukan Nusantara Peluang dan Tantangan Memasuki Era Industri 4.0, FSP ISI Denpasar, 23 April 2019, ISBN No.978-602-7311-4-9. Buku Tari Pengalaman Seni yang Kreatif, tahun 2019, ISBN No. 978-602-73711-3-2. Buku Pangeraksa Jiwa Tatuek lan Kawisesan, tahun 2020, ISBN No. 978-602-73711-6-3. Buku PRAKTIK

KASUNYATAN : Upaya Mencapai Manunggaling Kawula Gusti, 2020. ISBN No. 978-602-73711-7-0.

Perolehan HKI : Inovasi Pengajaran Gerak Dasar Tari Jawa dengan Bahasa Inggris dalam Upaya Memperkokoh Kiprah ISI Denpasar di Dunia, 2015 Karya Rekaman HKI. 2-01-000003215 No Permohonan C16201500024, 5 Juni 2015. No Pencatatan: 073792. Inovasi Pengajaran Gerak Dasar Tari Bali dengan Bahasa Inggris dalam Upaya Memperkokoh Kiprah ISI Denpasar di Dunia Internasional, 2015 Karya Rekaman. HKI. 2-01-000003216, No Permohonan C16201500025, 5 Juni 2015. No Pencatatan: 073793. Buku Lontar Kidung Gambang Gita Gegrantangan (Kawi-Indonesia-Inggris) Anggota, 2020, Karya Buku No Permohonan EC00202014685, 8 Mei 2020. No Pencatatan: 000186984. Tanda Jasa/ Penghargaan : Diktendik Terbaik (Dosen berprestasi I) ISI Denpasar 2016, Rektor ISI Denpasar. Juara I Kaprodi Terbaik, 2017, Rektor ISI Denpasar. Lencana Karya Satya Nugara 10 tahun, 2008, Presiden Republik Indonesia. Lencana Karya Satya Nugara 20 tahun, 2019, Presiden Republik Indonesia.

I Wayan Diana Putra, dilahirkan di Br. Padangtegal Kaja, tanggal 28 April 1989. Tahun 2007-2011 studi S1 di Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar, Tahun 2010 ditugaskan untuk pertukaran pelajar di Thamasat University, Thailand oleh Dikti) dengan tugas akhir "Karya Musik Ruang Tiga". Tahun 2011-2013 melanjutkan studi pada Program Pasca Sarjana S2 Penciptaan dan Pengkajian Musik di Institut Seni Indonesia Surakarta dengan tugas akhir "Gamelan Poleng". Tahun 2015 diangkat sebagai CPNS Dosen ISI Denpasar. Saat ini pangkat/Gol/Ruang Penata Muda Tk.I, Gol. III/b, dengan Jabatan Asisten Ahli. Mata Kuliah yang diasuh Musik Pendidikan Tingkat Dasar, Musik Pendidikan Tingkat Menengah, Musik Pendidikan Tingkat Lanjut, Komposisi Karawitan, Pengetahuan Karawitan, Sistem Notasi Karawitan, Filsafat Seni, Praktek Musik Etnis (Gong Kebyar). 2013-2014 Menjadi tenaga dosen

luar biasa pada Prodi Pendidikan Seni Tari Keagamaan Hindu, Fakultas Pendidikan Agama dan Seni, UNHI Denpasar. Karyanya "Kursi-Kursi" pada lomba cipta Musik Kontemporer di ISI Denpasar, 2008. Musik tari "Wong Kali" dalam rangka PEKSIMINAS di Pontianak, 2011. Karya musik "Madu Rasa" pada pentas musik "Bukan Musik Biasa (BMB)" di Pendopo Wisma Seni, Taman Budaya Jawa Tengah, Surakarta, Jawa Tengah, 2013. Menggarap tabuh Baleganjur "Semaradhana" bersama I Putu Adi Septa Suweca Putra dalam rangka Pembukaan Pesta Kesenian Bali tahun 2013. Karya musik "Gamelan Poleng" di Program Pasca Sarjana S2 Institut Seni Indonesia Surakarta, 2015. Menggarap tabuh "Ketug Bumi" pad Pembukaan PKB 2015 di Monumen Bajra Sandhi, Renon, Denpasar (2015). Menggarap karya musik "Jing-Gong" bersama I Wayan Sudirana dan I Putu Adi Septa Suweca Putra dalam rangka World Samulnori Competitions di Chilgok, Korea Selatan (2015). Menggarap tabuh Baleganjur "Minggah Kerep" untuk komunitas Megel 14 ISI Denpasar dalam rangka lomba baleganjur yang diselenggarakan oleh Sanggar Mini Artis, Karangasem (2016). Menata gending janger sandiwara "Gerhana Bulan Di Pulau Bali" bersama Ni Ketut Suryatini, S.SKar., M.Sn pada Gelar Seni Akhir Pekan (GSAP) (2016). Menggarap Kecak Baru dengan judul "Manggur Tjak" bersama I Wayan Sudirana pada Gelar Seni Akhir Pekan (GSAP) (2016). Menggarap tabuh bebarongan baru "Lelanggaran" pada pembukaan lomba tari Baris, Jauk Manis dan Mekendang tunggal se-Bali oleh mahasiswa Prodi Sendratasik (2016). Menggarap tabuh semar pegulingan saih pitu "Hasrat" dalam rangka Komponis Kini, A Tribute to Lotring pada tanggal 24 Agustus 2016 di Bentara Budaya Bali dan Pekan Kontemporer Gelar Seni Akhir Pekan, Bali Nawa Natya tanggal 11 November 2016.

Penelitian dan publikasi artikel "Penjor: Simbol Prestise" dalam Majalah Cangkir Volume I, Surakarta 2012."Burung Sebagai Sumber Penciptaan Karya Seni di Bali" dalam Majalah Cangkir Volume III, Surakarta 2012. "Gamelan Poleng" dalam Jurnal Dewa Ruci, Institut Seni Indonesia Surakarta (2013). "Sekeha Kecak Terena Jenggala" dalam Jurnal Widya Natya, Universitas Hindu Indonesia Denpasar (2014). Laporan penelitian: "Seni Keagamaan Hindu di Nusantara",

Universitas Hindu Indonesia Denpasar (anggota peneliti) 2014.

Pengalaman Ke Luar Negeri ke Berkeley, California, Amerika Serikat dengan Pementasan Opera A House in Bali bersama group Bang on A Can dan Gamelan Salukat (18-29 Sept 2009). Bangkok, Thailand Program MIT (Transfer Credit) di Thamasat University dalam rangka MIT Project Indonesia Ministry of Education with Thailand and Malaysia (15 Ags-28 Desember 2010). Kuala Trengganu, Malaysia World Gamelan Festival 2013 (24-28 Ags 2013). Chilgok-Soul, Korea Selatan Samulnori World Competitions(1-14 Ags 2015). Kuala Lumpur, Malaysia Kaleidoskop Festival, Druming Nations, Kuala Lumpur Plenary Hall (5-11 Sept 2016).

Ni Made Dwi Tarazany dan Ni Kadek Ayu Mariastuti adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar. Saat ini ada di Semester VI yang sedang melaksanakan KKN. Matakuliah semua 138 sudah ditempuh, setelah KKN selesai pada semester VII akan menyusun proposal untuk Tugas Akhir.

Penulis :Dr.Meyny S.C Kaunang, S.Pd., M.Pd
Instansi : Prodi. Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Manado Sulawesi Utara
Email: kaunangmeyny_SC@yahoo.com
Jabatan : Dosen/Tenaga Pengajar

Nama : Rizki Izah Naditasari
Tempat Lahir : Bondowoso
Tanggal Lahir : 07 Juni 1998
NIK : 3511164706980002
NIM : 16022604008
Prodi : S1 Pendidikan Seni Tari dan Musik
Instansi : Universitas Negeri Malang

Nyai Roro Dadak Purwo memiliki nama Asli Agus Eko Suryanto, S.Pd. Gr. dilahirkan di Banyuwangi pada tanggal 2 Agustus 1990. Alumni dari program studi S1 Pendidikan Seni Tari dan Musik di Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.

PENGALAMAN ORGANISASI

1. Aktif dalam kegiatan Unit Kegiatan Mahasiswa BLERO UM 2009-2011
2. Aktif dalam kegiatan Unit Kegiatan Mahasiswa Sanggar Tari Karawitan Asri Kusuma UM 2011-2014.
3. Pelatih Tari di Sanggar Tari Karawitan Universitas Negeri Malang 2012-2014.
4. Pelatih Tari di Sanggar Dewi Sri Utami Pandaan Pasuruan 2010-2013.
5. Pelatih Tari di Sanggar Omah Kayu Trowulan Mojokerto 2012-2013.

PENGALAMAN

1. Juri Tari Tradisional dalam acara Festival Tari Anak MI se-Malang Raya 2012.
2. Juri Tari Tradisional dalam acara Festival Tari Anak MI se-Jawa Timur 2012.
3. Juri Tari Tradisional dalam Prestasi Olah Raga Seni dan Kepramukaan (PORNIKA) IV 2012 Se-Jawa Timur Gudep kota Malang.
4. Pemateri dalam acara Workshop Upgrading Skill Devisi Tari UKM Seni THEATRISIC yang diadakan Politeknik Negeri Malang 2013.
5. Pemateri dalam rangka Pendidikan dan Latihan Dasar UKM Sanggar Tari Karawitan Asri Kusuma ke-22 Universitas Negeri Malang 2014, ke-23 2015, ke-24 2016, ke-25 2017, ke-27 2019
6. Juri Tari Tradisional dalam acara Beat Attack Vol.4 Devisi Tari UKM Seni THEATRISIC yang diadakan Politeknik Negeri Malang 2014.
7. Juri Edutaiment keTiga Jumbara Kab. Blitar 2017
8. TALK SHOW Keanekaragaman seni tari dalam Pengenalan Budaya NKRI UKM Seni Tari Melati Sekar Langit di UNISMA 2017
9. Juri FKUB GOT TALENT 2017, 2018, 2019

10. Perancang busana tari yang pernah di kirim ke Jerman 2014
11. Pernah di undang dalam acara Sudut Pandang MetroTV sebagai penari yang bergerak di bidang Ritual Tari 2014
12. Pernah di undang dalam acara Hitam Putih TRANS7 sebagai penari yang bergerak di bidang Ritual Tari 2015

AKTIVITAS SAAT INI

1. Pengajar Tari di SMA Brawijaya Smart School tahun 2015-sekarang
2. Pengajar Tari di SMA Negeri 10 Malang tahun 2014- sekarang
3. Pemilik Sanggar "Kridha Bheksan Sri Pawestri"
4. Aktif sebagai penari spiritual
5. Mengembangkan karya tari untuk peningkatan kearifan lokal daerah setempat (Situs Ngawonggo Tajinan Malang, Singojuruh Banyuwangi, Masyarakat Tengger tahun 2019)

KARYA

1. Koreografer tari "Bedaya Gading Anom" acara malam purnama di Candi Jawi Pandaan Juli 2011.
2. Koreografer dan sutradara drama tari "Putri Jawi (Niken Pandan Sari) part1" Candi Jawi Pandaan September 2011.
3. Koreografer tari "Sintren" dalam diklat 20 STK-AK tahun 2012.
4. Koreografer drama tari "Rama dan Sinta" dalam pagelaran PGMI UIN Juni 2012.
5. Koreografer festifal tari Pasuruan Juni 2012 dengan tari "Hirayana Putri Jawi" mengangkat tentang Candi Jawi Pandaan.
6. Koreografer tari "Bedaya Stinggil Segara Kidul" pada bulan Oktober 2012 dalam ulang tahun teater K2 UIN, pada bulan November 2012 pagelaran STK-AK PP2 Sawojajar, dan "Hastabrata" kolaborasi UKM memperingati ulang tahun Universitas Negeri Malang.
7. Sutradara dan Koreografer Sendratari "Lung-Lungan Mayang" Cerita tentang Dewi Sekartaji, dalam kegiatan malam 1 Suro di Magetan tahun 2012.
8. Sutradara ludrukan STK-AK dalam pagelaran tahun 2012.
9. Koreografer Sendratari "Tribuana Tunggadewi Menggugat" di pendopo Agung Trowulan Mojokerto November 2012.
10. Koreografer tari "Trah" kolaborasi seniman patung dan perupa

di Radar Mojokerto Desember 2012.

11. Koreografer dan penari dalam peringatan Hari Tari Sedunia April 2013 "Apresiasi Nusantara Terkubur" menari lima situs di Trowulan dalam 1 Hari; Gapura Wringin Lawang, Kolam Segaran, Candi Tikus, Pendopo Agung, dan Candi Brahu.
12. Koreografer tari "Raket Sekar Kamulyan" dalam acara ruatan desa/punden Mbah Sumbersari Juni 2013 sekaligus menjadi tarian maskot penerimaan tamu di candi Wringin Lawang oleh Mojopahit Creatif Center.
13. Koreografer Tari "Raket Sekat Sari" menjadi maskot penerimaan tamu di candi Tikus oleh Mojopahit Creatif Center.
14. Koreografer Tari "Raket Sekar Kedaton" menjadi maskot penerimaan tamu di Pendopo agung oleh Mojopahit Creatif Center.
15. Koreografer dan sutradara drama tari "Putri Jawi (Niken Pandan Sari) part2" Juni 2013.
16. Koreografer Tari "Isun Sing" dalam Pagelaran Sanggar Tari Karawitan Asri Kusuma Universitas Negeri Malang November 2013.
17. Koreografer Tari "Sekar Segara" dalam acara Ulang Tahun ke-17 UKM OPUS 275 Universitas Negeri Malang dan dalam acara Ruatan Masal di Candi Kidal Juni 2014.
18. Koreografer dalam acara "Malam Bulan Purnama Singhasari" di lereng sungai brantas Jln. Suekarno Hatta, Candi Kidal, Candi Singhasari, Candi Sumberawan pada setiap bulan purnama mulai bulan 2014.
19. Koreografer tari "Bedaya Ngger" acara 17 Agustus 2014
20. Koreografer tari " Sekar Arum Wijaya Kusuma" 2014
21. Koreografer tari "Sabuk Mangir" 2014
22. Koreografer tari "Sang Hyang Prajna Paramitha" 2014
23. Koreografer tari "Muksa (Sekar Arum Tirta Pamuji) dalam drama tari Dharma" 2014
24. Koreografer tari "Sekar Dadung Melati (dalam legenda drama tari Coban Rondo)" 2014.
25. Koreografer tari "Bekasan Gayatri Raja Patni" 2016
26. Koreografer tari "Tedak Sintren" 2017

27. Koreografer tari "kamadatu"2018
28. Sutradara Drama Tari " Guyub Anyengkuyung Berkahing Dewi Sri" 2018
29. Koreografer tari "Tetengering Sampur Iket" 2019

Nama : Aqim Amral Hukmi
NIM : 200251867611
Jenis Kelamin : Laki-laki
No. Telepon : 082233038088
Email : aqim.amral.2002518@students.um.ac.id
Alamat : Jalan Pinang Gang 1 No. 3 Kelurahan Blabak Kecamatan Pesantren Kota Kediri

Penulis : Riyan Hidayatullah, M.Pd.
NIP : 198710122014041002
TTL : Yogyakarta, 12 Oktober 1987
Alamat : Alam Intan Residence, Blok J4, Bandar Lampung, 35152
Instansi: Prodi Pendidikan Musik FKIP Universitas Lampung
Email : riyan.1002@fkip.unila.ac.id
No. Hp : 081389777661