

Program “Omah Seni” untuk Optimalisasi Kreativitas pada Generasi Alfa dan Z di Era Digital

“Omah Seni” Program for Optimizing Creativity in Alpha and Z Generation in the Digital Age

Mutiara Puspitasari¹, Fajar Nor Rahmat², Eltasari Pramesti³,
Andrik Nurfitriani⁴, Meiga Ratih Tirtanawati⁵ ✉,
Chyntia Heru Woro Prastiwi⁶

¹²³⁴⁵⁶ IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

✉ meigaratihtirtanawati@gmail.com

Article history:
Submitted: 8 Jul 2022
Approved: 11 Aug 2022
Published: 31 Oct 2022

Abstract: The purpose of PPK Ormawa is to optimize the creativity of children and adolescents as an effort to build character which is realized by IKIP PGRI Bojonegoro as one of the education-based universities in Bojonegoro Regency. This activity is realized through art and literacy. The arts include music, visual arts, theater arts, and vocal arts, while literacy focuses on language in the form of musical poetry for children and village youth. In addition, this program aims to increase the capacity of student organizations (Ormawa) which are the existence of higher education institutions. This method of PPK Ormawa activities is carried out in the form of practice. This activity begins with a survey, looking for existing problems, and mitigation efforts. The results of this dedication are the PPK Ormawa team of Soul and Feel Music UKM IKIP PGRI Bojonegoro has succeeded in forming an Art Community in Kawengan Village, Kedewan District which was inaugurated in October 2022.

Keywords: art; building the soul of art; children; gadgets.

Abstrak: Tujuan PPK Ormawa ini untuk mengoptimalisasikan kreativitas anak-anak dan remaja sebagai upaya pembentukan karakter yang direalisasikan oleh IKIP PGRI Bojonegoro sebagai salah satu perguruan tinggi berbasis pendidikan di Kabupaten Bojonegoro. Kegiatan ini diwujudkan melalui kesenian dan literasi. Kesenian tersebut mencakup seni musik, seni rupa, seni teater, dan olah vokal. Sedangkan literasi terfokus pada bahasa dalam bentuk musikalisasi puisi bagi anak-anak dan remaja. Program ini juga bertujuan untuk membangun kapasitas organisasi mahasiswa yang menjadi eksistensi bagi perguruan tinggi. Metode Kegiatan PPK Ormawa ini dilaksanakan dalam bentuk praktik. Kegiatan ini diawali dengan survei, mencari permasalahan yang ada, dan upaya mitigasinya. Hasil pengabdian ini yaitu Tim PPK Ormawa Musik *Soul and Feel* IKIP PGRI Bojonegoro telah berhasil membentuk sebuah komunitas seni di Desa Kawengan, Kecamatan Kedewan yang diresmikan pada Oktober 2022.

Kata kunci: anak-anak; gadget; kesenian; membangun jiwa seni.

P-ISSN 2715-7997 E-ISSN 2716-0750 © 2022 The Author(s).

Published by LP2M INSURI Ponorogo. This is an open access article under the [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
doi: <https://doi.org/10.37680/amalee.v3i2.1914>

Pendahuluan

Percepatan arus globalisasi menyebabkan perubahan yang signifikan, fakta tersebut dibuktikan dengan pesatnya perkembangan teknologi digital. Sebagian besar masyarakat Indonesia mulai mengubah gaya hidup yang mengandung nilai-nilai budaya tradisional, kini beralih menjadi masyarakat modern yang ditandai dengan masuknya unsur digitalisasi melalui berbagai bidang kehidupan. Pengaruh yang dihasilkan dari kemajuan teknologi memiliki segi positif dan negatif. Masyarakat era digital memanfaatkan teknologi untuk memudahkan aktivitas manusia, misalnya penggunaan *gadget* untuk berkomunikasi dengan orang lain. Hal tersebut merupakan salah satu efek positif dari penggunaan teknologi digital secara krusial. Dari segi negatif dirasakan oleh sebagian besar orang tua yang memiliki kekhawatiran akibat penggunaan *gadget* setiap saat yang mempengaruhi pola perkembangan anak.

Maraknya penggunaan teknologi digital memberikan pengaruh pola konsumsi pada Generasi Alpha dan Z yang berusia 7-15 tahun. Generasi Alpha merupakan generasi yang berkaitan erat dengan digitalisasi dan generasi lanjutan dari generasi Z yang lahir setelah tahun 2010 hingga 2025 (Yeni dalam Novianti, dkk, 2019). Sebagai generasi yang hidup berdampingan dengan teknologi sejak lahir, mereka beranggapan bahwa teknologi digital menjadi suatu hal yang tak terpisahkan, sehingga anak-anak dan remaja pada Generasi Alpha dan Z cenderung bersikap individualis, berpikir praktis, dan mengesampingkan nilai-nilai budaya. Pengaruh teknologi digital yang utama selain pada kehidupan sosial juga menghambat kreativitas anak-anak. Peran orang tua dalam menjaga eksistensi budaya dapat dilakukan melalui proses edukasi anak-anak akan pentingnya kebudayaan lokal dengan cara mengajak anak-anak menonton kesenian daerah dan berpartisipasi di dalamnya, sehingga tingkat kesadaran akan pentingnya mempelajari kesenian daerah sedari dini dapat meminimalisasi penggunaan *gadget* yang mempengaruhi perkembangan Generasi Alpha dan Z.

Dalam menjaga eksistensi budaya, pemerintah harus lebih memperhatikan melalui pengenalan unsur-unsur seni dan muatan lokal budaya daerah sekaligus bahasa. Salah satunya melalui hari sumpah pemuda, di setiap sekolah para siswa dan pendidik diwajibkan mengenakan pakaian tradisional dan diadakan lomba tentang kesenian daerah.

Usia dini merupakan masa yang penting bagi seorang anak untuk mengembangkan keterampilan seninya. Dalam hal ini seni merupakan salah satu rangsangan kreatif. Dengan kata lain, memasukkan seni ke dalam pembelajaran dapat mengaktifkan lebih banyak area otak untuk berpikir (Suyadi, 2014).

Anak yang tumbuh dalam lingkungan pengasuhan yang baik dapat mengembangkan keterampilan artistik, semangat untuk mengeksplorasi, bereksperimen dan berimajinasi, serta berani mencoba mengambil risiko. Namun, itu semua tergantung pada lingkungan belajar anak. Pendidikan anak melalui seni tidak hanya untuk anak berbakat, tetapi juga seni yang mengembangkan kekuatan diri dan meningkatkan kreativitas anak (Rachmawati dan Euis, 2010).

Seni dapat digunakan untuk mengembangkan potensi kreatif. Potensi tersebut terlihat pada kemampuan berpikir kritis dan rasa ingin tahu yang sangat tinggi, kemampuan mengekspresikan diri di depan umum, kemampuan mengungkapkan pikiran dan pendapat, berani tampil beda dan berani mengambil risiko, kemampuan menerima pendapat orang lain, serta mengevaluasi diri sendiri maupun orang lain. Seni dapat menawarkan peluang yang sangat luas untuk mengembangkan potensi kreatif anak secara bebas (nyaman) dan menyenangkan, karena tidak ada indoktrinasi, pengetahuan benar dan salah, tetapi selalu dalam situasi harmoni (Jazuli 2008).

Kegiatan PPK Ormawa ini dilaksanakan di Desa Kawean mulai Juli sampai Oktober 2022. Berdasarkan data demografi Desa Kawengan, Kecamatan Kedewan, Kabupaten Bojonegoro memiliki 1 RW dan 4 RT dengan populasi penduduk sekitar 700 jiwa dengan mayoritas penduduk bekerja sebagai petani. Potensi alam yang dimiliki menjadi sumber pendapatan utama bagi desa yang berasal dari penjualan hasil pertanian berupa padi. Secara geografis Desa Kawengan memiliki luas 8,34 km yang terbagi menjadi beberapa sub wilayah meliputi lahan persawahan seluas 18 ha, tegal ladang 32 ha, pekarangan 8 ha, hutan 772 ha, dan lainnya 15 ha. Adanya potensi alam yang melimpah menyebabkan Desa Kawengan menjadi desa yang makmur. Selain itu, kesinambungan antara pemerintah desa dan lembaga masyarakat (PKK, Karang taruna, BUMDES, LMDH) menyebabkan Desa Kawengan menjadi salah satu desa dengan kategori berkembang.

Melalui wawancara pada Juni 2022 bersama Kepala Desa Kawengan menyatakan bahwa sebagian besar Generasi Alpha dan Z lebih menyukai budaya asing yang mengarah kepada pola hidup westernisasi. Melalui kontak budaya, nilai dari suatu budaya yang lebih tinggi dan aktif akan mempengaruhi budaya yang rendah dan pasif (Malinowski dalam Nahak, 2019). Nilai budaya secara perlahan mengalami pergeseran, sehingga berdampak dengan hilangnya kebudayaan tersebut sebagai jati diri bangsa. Oleh karena itu, pengetahuan akan kebudayaan lokal perlu ditingkatkan melalui kesenian dan literasi agar tidak luntur seiring dengan perkembangan zaman. Selain itu, mayoritas anak-anak di Desa Kawengan memiliki pengetahuan terbatas tentang kesenian lokal pada daerah tertentu. Hal ini merupakan bukti konkret akibat pengaruh teknologi digital yang mampu menggeser ideologi bangsa, sehingga melahirkan suatu gagasan bahwa kebudayaan daerah dianggap tidak menarik dibandingkan kebudayaan asing. Adanya pergeseran tersebut karena pengaruh derasnya arus digitalisasi dan teknologi yang tak terbendung lagi serta peran orang tua untuk melakukan filterasi tidak terlaksana dengan baik.

Berdasarkan hasil survei tersebut diperlukan adanya program guna mengoptimalkan kreativitas yang memuat nilai kebudayaan, kesenian, dan literasi. Melalui program Omah Seni yang direalisasikan oleh Ormawa seni musik IKIP PGRI Bojonegoro yang merupakan salah satu perguruan tinggi berbasis pendidikan di Kabupaten Bojonegoro. Program Omah Seni Desa Kawengan, Kecamatan Kedewan, Kabupaten Bojonegoro adalah sebuah rancangan program untuk akulturasi kesenian dan literasi bahasa dalam sebuah kegiatan sosial dan pendidikan.

Adapun sasaran dari program ini adalah anak-anak dan remaja usia 7-15 tahun. Kegiatan ini merupakan bentuk sinergi antara IKIP PGRI Bojonegoro (dosen dan mahasiswa) dengan Desa Kawengan, Kecamatan Kedewan, Kabupaten Bojonegoro (pemerintah desa beserta jajarannya).

Kebaruan program ini adalah sanggar kreativitas yang berupa sebuah rumah yang disediakan oleh pemerintah desa setempat yang nantinya akan digunakan mahasiswa dan dosen pendamping untuk melaksanakan program tersebut. Dengan kegiatan empat bidang seni yaitu Program Seni Rupa, Program "Bhineka Nusantara" (seni drama dan tari), Program "Gita Bahana Nusantara" (seni olah vokal), Program "Lentera Musik" (seni musik dan musikalisasi puisi) yang diajarkan secara bertahap dan dilakukan dalam dua kali pertemuan di setiap minggunya.

Adanya program ini diharapkan mampu meningkatkan kapasitas organisasi mahasiswa (Ormawa) yang menjadi eksistensi bagi perguruan tinggi dalam memperkuat kemampuan Ormawa menjadi organisasi mahasiswa yang berkompeten, modern, berkarakter, dan berjiwa patriotik. Peran Ormawa sebagai sarana untuk pengembangan diri mahasiswa dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan mengasah pola pikir yang kreatif. Selain itu juga sebagai perwujudan dari Tri Dharma pendidikan yang ketiga yaitu pengabdian kepada masyarakat.

Tugas organisasi adalah menyiapkan calon-calon yang akan terjun langsung ke masyarakat, yang memiliki keberanian untuk mengemukakan pendapat, tanggung jawab, keberanian mengambil keputusan, dan mampu mempraktekkan keterampilan-keterampilan yang terdapat dalam organisasi. Apalagi mahasiswa yang berperan sebagai agen perubahan adalah calon pemimpin yang diharapkan dapat membawa perubahan yang lebih baik bagi bangsa. Untuk mewujudkan harapan tersebut, organisasi kemahasiswaan perlu menyusun strategi untuk membantu masyarakat (Sirait, 2020).

Metode

Kegiatan PPK Ormawa ini dilaksanakan dalam bentuk praktik. Kegiatan ini diawali dengan survei, mencari permasalahan yang ada, dan upaya mitigasinya. Survei dilakukan melalui dialog atau wawancara dengan tokoh masyarakat setempat dan wawancara langsung dengan anak-anak di Desa Kawengan. Dialog berlangsung di awal kegiatan dan tidak secara langsung memberikan materi edukasi, melainkan mencari informasi tentang lokasi, jadwal, dan tingkat kreativitas seni budaya anak-anak Desa Kawengan. Proses dialog terjadi secara alami sehingga masyarakat tidak merasa tertekan. Informasi yang diperoleh dengan cara ini lebih alami, jujur, dan sederhana.

Metode *Drill* adalah suatu cara mengajarkan bahan pelajaran melalui tugas-tugas praktis agar anak memperoleh keterampilan tertentu. Metode *Drill* yang digunakan dalam latihan tersebut adalah: keterampilan motorik, misalnya melatih keterampilan dan kecepatan dengan beberapa latihan vocal; berlatih merasakan ritme lagu dengan menghitung, menggunakan

musik, atau memperdalam ritme; keterampilan mental seperti menghafal materi latihan, menghafal kosa kata, variasi tubuh, gerakan, urutan lagu yang akan dimainkan, dan kinerja terkait.

Tahapan pelaksanaan program Omah Seni dilakukan melalui beberapa tahap. *Pertama*, menyiapkan properti sesuai protokol kesehatan seperti masker dan *hand sanitizer*. Selain itu tim juga mempersiapkan alat-alat mengajar seperti papan tulis, spidol, alat-alat musik, alat lukis, dan alat batik. *Kedua*, sebelum kegiatan dimulai selalu diawali dengan doa bersama, setelah itu menyanyi dan senam untuk mengumpulkan semangat anak-anak. *Ketiga*, mereview materi minggu sebelumnya dan memberikan materi tentang kegiatan yang akan dilangsungkan serta tim PPK Ormawa mempraktikkan apa yang akan dipelajari. *Keempat*, melakukan pendampingan saat anak melakukan praktik kegiatan. *Kelima*, memberikan apresiasi, *doorprize* untuk anak-anak dengan hasil kerja terbaik. *Keenam*, melakukan evaluasi materi yang sudah diajarkan setiap akhir bulan.

PEMBAHASAN

Kegiatan PPK Ormawa ini dilaksanakan di Desa Kawengan, Kecamatan Kedewan, Kabupaten Bojonegoro selama empat bulan atau sebanyak 16 pertemuan, yaitu sejak 20 Juli 2022 hingga Oktober 2022. Sasaran utama dari kegiatan ini adalah sekitar 70 anak mayoritas usia SD dan beberapa anak tingkat SMP. Secara teknis pelaksanaan, kegiatan Omah Seni ditempatkan di dua titik yang berada di Desa Kawengan dan di SMP Migas.

Kegiatan diajarkan secara bertahap dan dilakukan dalam dua kali pertemuan di setiap minggunya. Populasi anak-anak dan remaja di Desa Kawengan berjumlah sekitar 70 anak berusia 7-12 tahun. Setiap satu bulan di fokuskan pada satu bidang seni dan dalam proses pembelajaran terbagi menjadi lima kelompok yang didampingi tim PPK Ormawa. Hal ini dilakukan agar penyaluran materi lebih kondusif dan efektif, namun tetap berada di tempat yang sama untuk memudahkan koordinasi antar kelompok.

Program Seni Rupa

Program seni rupa ini dilaksanakan satu kali dalam seminggu tepatnya setiap Jumat selama satu bulan dengan alokasi waktu 2-3 Jam yang dimulai pada 13.00 WIB sampai 16.00 WIB. Program ini terbagi menjadi dua tingkatan, yaitu pada anak usia 7-10 tahun dan 11-15 tahun. Adapun praktik kegiatan dalam program ini terfokus pada teknik menggambar dan teknik melukis yang bertema nusantara. Pada minggu pertama adalah pembukaan yang berisi pengenalan serta persiapan, untuk minggu berikutnya diisi praktik program seni rupa. Tabel 1 merupakan hasil program seni rupa meliputi alat, media, materi, dan dampak positif bagi anak-anak Desa Kawengan sebagaimana bisa dilihat di tabel 1.

Tabel 1. Hasil Program Seni Rupa

| Juli 2022 | | | | |
|---|------------------------|------------------|---------------------------|--|
| Kompetensi 1: Mewarnai | | | | |
| Usia | Alat | Media | Materi | Dampak positif |
| 7-9 th | Crayon | Kertas | Hewan dan tumbuhan | Memahami pengertian seni rupa secara umum |
| 10-12 th | Crayon | Kertas | Lingkungan rumah | Mampu menerapkan teknik pewarnaan menggunakan crayon Menerapkan gradasi warna |
| Kompetensi 2: Menggambar Bentuk dan Mewarnai | | | | |
| Usia | Alat | Media | Materi | Dampak positif |
| 7-9 th | Pensil dan crayon | Kertas gambar A4 | Buah | Meningkatkan kreativitas mereka Melatih kemampuan imajinasi |
| 10-12 th | Pensil dan crayon | Kertas gambar A4 | Hewan | Mengetahui prosedur dalam menggambar bentuk Meningkatkan ketrampilan dalam memadupadankan warna |
| Kompetensi 3: Melukis | | | | |
| Usia | Alat | Media | Materi | Dampak positif |
| 7-9 th | Kuas dan cat air | <i>Styrofoam</i> | Buah tanaman hewan | Meningkatkan pengetahuan tentang seni melukis Mengetahui prosedur dalam melukis |
| 10-12 th | Kuas dan cat air | <i>Styrofoam</i> | Pemandangan alam | Mengetahui cara membuat warna baru dari warna dasar dengan menggunakan cat air |
| Kompetensi 4: Membatik | | | | |
| Usia | Alat | Media | Materi | Dampak positif |
| 7-9 th | Pewarna kain dan karet | Kain putih | Pola menggunakan kelereng | Melatih keterampilan dalam membatik |
| 10-12 th | | | Pola lipat | Meningkatkan pengetahuan dan kreativitas budaya daerah Mengetahui prosedur dalam membuat batik jumputan Melestarikan kebudayaan daerah yaitu batik |

Tujuan pada program seni rupa ini untuk mengembangkan keterampilan dalam mewarnai, menggambar, melukis, membatik, memperluas pengetahuan dalam menghasilkan sebuah karya, menanamkan kesadaran akan pentingnya budaya sedari dini, serta memperkenalkan

anak-anak tentang indahnya keragaman di Nusantara, seperti suku, bahasa, agama, rumah adat, dan alat musik tradisional yang bisa dituangkan dalam kreativitas seni rupa berupa gambar atau lukisan sebagai bentuk apresiasi.

Menggambar memberi siswa kesempatan untuk mengatur pengamatan mereka. Melalui kegiatan ini, siswa secara aktif bekerja dengan ide-ide dasar dan menciptakan pemahaman mereka sendiri tentang alam semesta melalui bentuk-bentuk artistik. Bentuk seni memungkinkan siswa untuk menerapkan pengamatan mereka secara imajinatif dan membuat hubungan pribadi dengan subjek. Selain itu mereka dapat mempertahankan pengetahuan mereka dan menerapkannya di masa depan (Retnowati, 2010).



Gambar 1. Melukis, Membuat, dan Gambar Pola Batik Kelereng

Program "Bhineka Nusantara"

Program Bhineka Nusantara merupakan program seni teater yang akan dilaksanakan pada bulan kedua pelaksanaan PPK Ormawa, yaitu setelah program seni rupa. Program ini meliputi dua seni sekaligus, yaitu seni drama dan seni tari. Anak-anak dan remaja akan diklasifikasikan sesuai agenda program yang telah disusun. Pada minggu pertama diisi pengenalan, pengetahuan, dan persiapan program. Minggu berikutnya diisi praktik program seni teater. Program Bhineka Nusantara dilaksanakan satu bulan selama empat kali pertemuan dengan durasi 3-4 jam menyesuaikan dengan kondisi dan situasi di lapangan. Tabel 2 adalah hasil program Bhineka Nusantara yang meliputi alat, media, materi, dan dampak positif bagi anak-anak Desa Kawengan.

Table 2. Hasil Program Bhineka Nusantara

| Agustus 2002 | | | | |
|---|---------|----------------------------|-------------------------------------|---|
| Kompetensi 1: Mengulas Naskah Drama Malin Kundang dan Jaka Tarub | | | | |
| Usia | Alat | Media | Materi | Dampak positif |
| 9-12 th | Speaker | Miniatur tokoh | Cerita Malin Kundang dan Jaka Tarub | Mengetahui pengetahuan seni teater secara umum Mengetahui seni teater Mengetahui peran tokoh dalam naskah Mempelajari pesan apa yang terkandung dalam naskah Mengetahui pengaturan cerita dalam drama |
| Kompetensi 2: Pemilihan Peran/Tokoh dalam Cerita | | | | |
| Usia | Alat | Media | Materi | Dampak positif |
| 9-12 th | Speaker | Naskah drama | Cerita Malin Kundang dan Jaka Tarub | Dapat bekerjasama dalam memerankan tokoh yang sudah dipikirkan Melatih olah pikir, olah suara, olah gerak, dan olah rasa dalam memainkan sebuah drama |
| Kompetensi 3: Mengkolaborasikan Seni Drama dan Seni Tari | | | | |
| Usia | Alat | Media | Materi | Dampak positif |
| 7-8 th | Speaker | - | Tari indang | Belajar menari Tari Indang dari Sumatera barat |
| 9-12 th | speaker | Selendang dan naskah drama | Drama Malin Kundang dan Jaka Tarub | Mengetahui pengertian kolaborasi seni drama dan seni tari Belajar mengkolaborasikan seni drama dan seni tari |
| Kompetensi 4: mementaskan drama | | | | |
| Usia | Alat | Media | Materi | Dampak positif |
| 9-12 th | Speaker | Selendang dan naskah drama | Drama Malin Kundang dan Jaka Tarub | Mengetahui cara mementaskan drama diatas panggung Mengapresiasi seni teater dengan pementasan drama |

Program seni teater ini sangat berguna bagi anak-anak dan remaja yang sedang dalam usia pertumbuhan untuk melatih tingkat kepercayaan diri dan kerja sama dalam kelompok. Mengembangkan kreasi tiap-tiap anak-anak dan remaja, serta memperkaya ilmu pengetahuan sosial dan budaya melalui teater.

Teater merupakan kegiatan yang menyenangkan, tetapi juga merupakan tempat pendidikan diri dan validasi dalam memaknai perilaku atau tindakan disiplin, tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, kepercayaan diri, dan pengembangan kepribadian tanpa paksaan (Riantiarno, 2011).



Gambar 2. Seni Tari dan Drama

Program "Gita Bahana Nusantara"

Program Gita Bahana Nusantara merupakan program seni olah vokal yang dilaksanakan satu kali dalam seminggu setiap Jumat selama satu bulan dengan durasi pelaksanaan 3 jam per hari. Seni olah vokal secara umum dikenal dengan paduan suara. Program ini terfokus pada teknik bernyanyi dengan pelafalan dan intonasi yang tepat. Karena sasaran pada program ini merupakan anak-anak dan remaja, maka paduan suara ini menggunakan alat musik pengiring. Program ini berfokus pada lagu-lagu daerah. Tabel 3 adalah hasil program Gita Bahana Nusantara meliputi alat, media, materi, dan dampak positif bagi anak-anak Desa Kawengan.

Tabel 3. Hasil Program Gita Bahana Nusantara

| September 2022 | | | | |
|---|--------------------|-------------|-------------------------------|---|
| Kompetensi 1: Materi Dasar Teknik Olah Vokal | | | | |
| Kompetensi 2: Membentuk Vokal Grup Paduan Suara | | | | |
| Kompetensi 3: Memadukan Nyanyian dengan Gerakan | | | | |
| Usia | Alat | Media | Materi | Dampak positif |
| 7-9 th | Speaker dan spidol | Papan tulis | Lagu nasional dan lagu daerah | Kompetensi 1 Mengetahui teknik dasar dalam olah vokal Meningkatkan ketrampilan dalam bernyanyi Pelafalan lirik dan irama yang tepat Menyanyikan lagu dengan iringan musik Kompetensi 2 |

Mengetahui unsur unsur vokal grup dari paduan suara

Membentuk vokal grup paduan suara

Kompetensi 3

Melatih konsentrasi dalam memadukan gerakan dan lagu

Menyampaikan pesan yang terkandung dalam lagu melalui gerakan

Melalui program ini anak-anak dapat memperluas wawasan pengetahuan tentang bernyanyi dan mempelajari bentuk musik yang terdiri atas beberapa bagian suara dengan iringan musik (paduan suara), serta melatih anak-anak teknik vokal yang baik dengan memperhatikan beberapa teknik penguasaan di antaranya penguasaan teknik pernafasan, penguasaan notasi, penguasaan tempo, dan penguasaan artikulasi. Selain itu olah vokal dapat meningkatkan pengetahuan kebudayaan kepada anak-anak tentang lagu daerah dan lagu nasional yang ada di Nusantara

Tujuan dari latihan paduan suara adalah penguasaan berbagai teknik vokal dalam situasi dan kondisi yang dihadapi di atas panggung (Ruddy, 2008). Bernyanyi harus tetap berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan tidak boleh menjadi beban bagi siswa terutama dalam beraktivitas (Pramayudha, 2020).



Gambar 3. Paduan Suara

Program "Lentera Musik"

Program Lentera Musik dilaksanakan pada setiap Jumat selama satu bulan pada pukul 13.00 WIB sampai 16.00 WIB. Program ini dibagi menjadi dua bidang, yaitu seni musik dan musikalisasi puisi. Minggu pertama diisi pengenalan dan persiapan, minggu berikutnya diisi praktik program lentera musik. Seni musik terfokus pada pengenalan alat musik, cara penggunaan, dan bentuk penyajian. Adapun alat-alat yang digunakan termasuk alat musik melodis. Tabel 4 merupakan hasil program Lentera Musik yang meliputi alat, media, materi, dan dampak positif bagi anak Desa Kawengan.

Tabel 4. Hasil Program Lentera Musik

| Oktober 2022 | | | | |
|--|-------------------------------|------------------------------------|---|---|
| Kompetensi 1: Memahami Materi Dasar Seni Musik | | | | |
| Usia | Alat | Media | Materi | Dampak positif |
| 13-15 th | Gitar, Pianika, Ukulele | Papan Tulis | Nada dasar | Mengetahui jenis musik Mengetahui unsur musik Mempelajari alat musik melodis dengan benar sesuai <i>Chord</i> |
| Kompetensi 2: Memainkan Alat Musik | | | | |
| Usia | Alat | Media | Materi | Dampak positif |
| 13-15 th | Gitar, Pianika, Ukulele | Papan Tulis | Lagu nasional (Indonesia Raya, Tanah Airku, Hari Merdeka) | Memainkan alat musik gitar dan pianika dengan baik Memainkan lagu nasional (Indonesia Raya, Tanah Airku, Hari Merdeka) sesuai <i>Chord</i> . |
| Kompetensi 3: Pentas Musikalisasi Puisi | | | | |
| Usia | Alat | Media | Materi | Dampak positif |
| 13-15 th | Gitar, Pianika, Ukulele | Papan Tulis dan Naskah Puisi | Kolaborasi seni musik dan puisi | Meningkatkan ketrampilan seni musik dan baca puisi Memiliki imajinasi dan penghayatan yang baik pada karya puisi |

Melalui program ini, diharapkan anak-anak dapat membentuk apresiasi terhadap sebuah karya musik yang tidak lepas dari rasa keindahan. Sedangkan untuk seni musikalisasi bertujuan menggabungkan antara seni musik dan seni sastra sekaligus menggalakkan literasi khususnya pada bahasa. Program ini menjadi salah satu media alternatif dalam pengembangan kreativitas tafsir siswa sekaligus meningkatkan minat baca (literasi). Tujuan program ini sebagai media literasi baru yang membuat anak-anak tidak cepat bosan dalam pembelajaran bahasa.

Musik adalah bahasa yang mengandung unsur universal, yaitu penggunaan dan pilihan bahasa puitis yang dapat dipahami dan dinikmati oleh banyak orang, tidak terbatas pada

kelompok tertentu atau hanya berdasarkan jenis kelamin, ras, agama, atau kebangsaan (Budianto, 2007). Musik dapat dilihat di semua tingkatan, kelas sosial, dan pencapaian pendidikan. Musikalisasi puisi biasanya dilakukan untuk menyajikan puisi kepada khalayak, terutama masyarakat awam. Dengan membacakan puisi atau bernyanyi diiringi musik, puisi justru menjadi lebih nikmat dan menyenangkan. Oleh karena itu, diasumsikan bahwa siswa merasa lebih dekat dengan dunia puisi ketika puisi diatur ke musik (Nugroho, 2005).



Gambar 4. Belajar Pianika dan Gitar

Simpulan

Implementasi pelaksanaan PPK Ormawa di lapangan telah sesuai dengan persentase 90% dari program Omah Seni selama empat bulan yaitu Juli sampai Oktober 2022. Melalui survei lapangan, anak-anak mampu meningkatkan kreativitas seni dan literasi bahasa yang dipelajari. Dari keberhasilan program ini dapat disimpulkan bahwa gambaran partisipasi masyarakat dan tingkat penerimaan masyarakat sangat baik. Masyarakat Desa Kawengan sangat mendukung program Omah Seni. Perangkat desa dan masyarakat sekitar ikut terlibat dalam mendukung dan mendampingi pelaksanaan program. Ormawa dan Perguruan Tinggi IKIP PGRI Bojonegoro akan melaksanakan keberlanjutan program dengan membentuk suatu komunitas untuk mewadahi minat dan bakat anak-anak Desa Kawengan di bidang kesenian dan melaksanakan alternatif kegiatan seni yang terintegrasi di sekolah.

Acknowledgments

The authors would like to thank IKIP PGRI Bojonegoro Indonesia for providing the space to write articles, to lecturers from the Education Study Program, friends of students participating in the Student Organization Capacity Building Program (PPK Ormawa); Ichsanudin Nurhakim, Suryanti Novi Nurfadilla, E Cin Riera, Aisyah Ilmiyah, Zihad Zulfikatul Alfat, Rahma Karida, Sandy Eko Prastyo, Guruh Kemilo Rahari, Novianti Anik Setyawati, Taufiq Hidayat, Farah Ainul Khaq, and other speakers during the study process of this article, and to the publisher of this journal who has provided facilities in reviewing and will publish this article.

Referensi

- Budianto, Irmayanti M. "Memahami Seni Dan Estetika." *Journal of the Humanities of Indonesia* 9, no. 1 (2007): 124.
- Damayanti. "Merancang Pembelajaran Yang Menyenangkan Di Era New Normal." *Jurnal J-ABDIPAMAS* 6, no. 1 (2022): 53–73.
- Jazuli, M. *Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni*. Surabaya: Unesa University Press, 2008.
- Kosinski, Jerzy. "Kutipan Tentang Seni Dan Kreativitas Dari Para Tokoh, Inspiratif Dan Penuh Makna." *Merdeka.Com*. Last modified 2022. <https://m.merdeka.com/sumut/34-kutipan-tentang-seni-dan-kreativitas-yang-inspiratif-dan-penuh-makna-kl.html?page=2>.
- Nahak, Hildgardis M.I. "Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi." *Jurnal Sosiologi Nusantara* 65–76, no. 5 (2019): 1.
- Novianti, Ria, Hukmi Hukmi, and Ilga Maria. "Generasi Alpha – Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman." *Jurnal Educhlid (Pendidikan & Sosial)* 8, no. 2 (2019): 65–70.
- Nugroho, Mariati, and Sutopo. *Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk SMP Dan MTS Kelas IX*. Surakarta: Graha Multi Grafika, 2005.
- Pramayudha, Y. *Buku Pintar Olah Vokal*. Yogyakarta: Buku Biru, 2010.
- Rachmawati, Y., and K Euis. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Retnowati, H. T, and B Prihadi. *Pembelajaran Seni Rupa*. Yogyakarta, 2010.
- Riantiarno, and Nano. *KITAB TEATER Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2011.
- Sirait, A. J. "Peran Organisasi Dalam Pembentukan Karakter Mahasiswa." *Action Research literate: Ridwan Intitute* 4, no. 2 (2020).
- Sriyadi. *Pelatihan Tari Dan Tembang Anak Anak Tempo Dulu Sebagai Dasar Ekpresi Siswa Siswi Di Sd Wiropaten Semanggi Pasar Kliwon Surakarta*, 2016.
- Suyadi. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia, 2010.
- Yonathan, Heri. "Pip Vokal." Jakarta, 2013.
- Yudianto, Firman. "Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Budaya Indonesia." *Duta.Co*. Last modified 2019. <https://duta.co/pengaruh-teknologi-informasi-terhadap-budaya-indonesia>.