



Komunikasi Instruksional Dalam Pembelajaran Kesenian Karawitan di Sanggar Seni Bakal Darimu Purbalingga

Widsuya Arjun Valma, Ch. Herutomo, Ageong Noegroho & Dwi Pangastuti Marhaeni

Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jenderal Soedirman.

Email: novia.ulil@unsoed.ac.id

Publikasi

Vol. 02, No. 02
Desember 2022

Kata kunci:

Informasi;
Karawitan;
Komunikasi Instruksional;
Pembelajaran

Keyword:

Information;
Karawitan,
Instructional Communication,
Learning

Abstrak

Kesenian karawitan menjadi salah satu kesenian paling diminati kalangan orang tua. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk bisa belajar karawitan, salah satu contohnya dengan belajar melalui sanggar seni yang menyediakan fasilitas untuk belajar karawitan. Sanggar seni "Bakal Darimu" di desa Bokol kabupaten Purbalingga, menjadi salah satu tempat yang memberikan pelatihan seputar kesenian bagi orang – orang yang berminat untuk mempelajari sebuah seni disana. sanggar seni "Bakal Darimu" tidak mengikat siapapun dari golongan manapun dan jenis kelamin apapun untuk ikut belajar disini. Dengan rentang usia yang berbeda, memerlukan pendekatan yang berbeda pula, tidak mungkin untuk mengajari orang tua disamakan caranya dengan mengajar anak – anak. Penulis memilih sanggar "Bakal Darimu" karena tertarik dengan kelompok orang tua yang menjadi anggota sanggar seni "Bakal darimu" yang pada kenyataan bahwa orang tua di desa Bokol yang mayoritas menjadi murid disana, membuat penulis ingin mengetahui metode dalam penyampaian informasi terkait karawitan, serta strategi di dalam proses pembelajaran kesenian karawitan. Peneliti memilih pendekatan kualitatif sebagai dasar penelitian dan menggunakan komunikasi instruksional sebagai landasan teori. Adapun teori belajar yang dibawa dalam penelitian ini adalah, teori belajar sosial milik Albert Bandura.

Abstract

Musical art is one of the most popular arts among parents. There are many ways that can be done to be able to learn karawitan, one example is by learning through art studios that provide facilities for learning karawitan. The art studio "Bakal Darimu" in Bokol village, Purbalingga district, is one of the places that provides training about art for people who are interested in learning an art there. The art studio "Bakal Darimu" does not bind anyone from any class and gender to participate in learning here. Indeed, with a different age range, it has created its own challenges. Although the solution is quite simple, namely giving a separate time class for a certain age range. However, the problem re-emerged, namely with different age ranges, requiring different approaches, it is impossible to teach parents the same way as teaching children. The author chose the "Bakal Darimu" studio because he was interested in the group of parents who became members of the "Bakal Darimu" art studio, which in fact that the majority of parents in Bokol village were students there, made the author want to know the method of delivering information related to musical instruments, as well as strategies in the process of learning musical arts. The researcher chose a qualitative approach as the research basis and used instructional communication as the theoretical basis. The learning theory brought in this research is Albert Bandura's social learning theory.

1. Latar Belakang

Pembelajaran sebuah kesenian dapat meningkatkan kemampuan seseorang memahami kesenian itu sendiri. Terlebih beberapa kesenian tradisional memiliki makna – makna tertentu yang terkandung didalam paket sebuah kesenian tersebut. Pembelajaran sebuah kesenian itu sendiri juga merupakan sebuah cara untuk mengapresiasi sebuah kesenian yang dipelajari. Baik seni musik, seni rupa, seni tari, seni peran, sastra dan sebagainya, mempelajari sebuah seni berarti juga berusaha memahami seni itu sendiri yang artinya juga akan mampu mengapresiasi sebuah kesenian.

Proses pembelajaran dimanapun berada sebuah proses alamiah yang terjadi pada diri manusia, baik secara sengaja maupun tidak, manusia senantiasa akan selalu belajar sebagai proses tumbuh dan berkembang. Pembelajaran yang terjadi dalam diri manusia akan membuat manusia menjadi makhluk yang dapat memahami lingkungan sekitar dan juga mampu merespon setiap kejadian yang terjadi karena mereka berkembang melalui proses belajar tersebut. Belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang tidak terpisah, karena mereka pada dasarnya berasal dari suku kata yang sama, meski kemudian memiliki makna yang sedikit berbeda.

Menikmati dan memahami sebuah kesenian sebenarnya tidak harus pada titik orang tersebut mampu memainkan atau melakukannya. Namun tingkat pemahaman tentu akan berbeda jika membandingkan seseorang yang bermain seni dengan yang hanya menikmati sebuah karya seni. Orang yang terjun langsung dapat dipastikan memahami lebih jauh karena memang sebuah keharusan. Agar sebuah kesenian berjalan sebagaimana mestinya, menjadi permasalahan ketika seseorang memainkan sebuah kesenian apapun, tetapi dirinya sendiri kurang memahami, meski seni itu sendiri tidak memiliki batasan dan membatasi. Namun tetap memiliki aturan – aturan yang mengikat agar sebuah kesenian tidak keluar pada konteks awal.

Untuk mempelajari sebuah kesenian, seseorang dapat melakukannya sendiri dengan membaca literatur, atau melihat orang bermain seni dan menirukannya. Namun tetap harus ada proses belajar aturan – aturan yang berlaku. Misalnya ketika seseorang ingin bermain alat musik gitar, sudah barang tentu orang tersebut dapat membedakan bunyi tiap nada, dan memproduksi ulang nada tersebut, atau ketika seseorang ingin belajar memainkan drum, setidaknya dia mengerti arti dari tiap ketukan, sebelum pada tahap dimana dia berkreasi dan menciptakan sebuah seni miliknya sendiri. Selain belajar sendiri tentu sudah pasti seseorang dapat mempelajari kesenian melalui lembaga tertentu atau ikut kedalam kelompok – kelompok seni dan belajar dari orang – orang yang sudah menggeluti dunia seni lebih dulu. Cara ini dapat dikatakan lebih mudah karena perkembangan seseorang dalam mempelajari sebuah kesenian dapat terkontrol, beberapa kesalahan selama proses belajarpun dapat dikoreksi karena ada yang mengawasi dan juga menilai, cukup berbeda dengan belajar sendiri yang apabila terjadi kesalahan cukup menyulitkan proses belajar karena istilah benar dan salah menjadi abu- abu ketika tidak ada orang yang lebih memahami seni ikut andil dalam proses belajar, akhirnya proses mempelajari sebuah seni dapat menuju ke arah yang berbeda dari semangat dan makna seni itu sendiri. Meski tidak selamanya hasil dari proses belajar sendiri menghasilkan sebuah pemahaman seni yang *ngawur*, karena kembali ke awal, dengan membaca beberapa literatur dan memperhatikan penampilan seseorang bisa menjadi alat ukur ketika belajar.

Sebagai makhluk sosial sudah semestinya kita memerlukan sebuah interaksi satu sama lain sebagai bentuk dari pemenuhan kebutuhan manusia akan interaksi. Interaksi sendiri dapat dikerucutkan lagi menjadi bentuk komunikasi, sebuah cara yang dilakukan oleh makhluk untuk menyampaikan maksud tertentu kepada makhluk lain. Manusia pada khususnya, komunikasi ini sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka, karenanya terdapat istilah bahwa kita sebagai manusia saat ini tidak dapat tidak berkomunikasi. Segala bentuk tindakan dan interaksi yang dilakukan oleh manusia dapat dikatakan sebagai bentuk komunikasi, entah diucapkan menggunakan media bahasa ataupun berupa tindakan – tindakan dengan makna tertentu, yang akhirnya juga ingin menyampaikan suatu pesan kepada orang lain.

Pembahasan komunikasi menjadi luas karena banyak bidang – bidang yang dapat dipelajari, dan hampir setiap bagian dari kehidupan manusia dapat ditinjau dari segi komunikasi. Ada yang menyebutkan bahwa komunikasi berjalan atau terjadi ketika manusia bersuara dan berbahasa, namun tidak demikian, karena setiap tindakan memiliki arti, makna dan juga konteks, bahkan perilaku diam tak bersuara dapat menjadi bentuk komunikasi jika melihat dari makna serta konteks yang ada.

Kembali pada pembahasan mengenai pembelajaran, komunikasi dalam pembelajaranpun, nyata adanya. Meski lebih terkesan pada bentuk komunikasi interpersonal maupun komunikasi kelompok, sejatinya komunikasi dalam bidang pembelajaran lebih dari itu. Karena memiliki tujuan yang sudah jelas dan

terarah, maka proses komunikasinya akan menyesuaikan dengan tujuan dari pembelajaran tersebut. Menjadi permasalahan ketika proses komunikasi dalam pembelajaran menjadi terhambat karena permasalahan berbagai hal, semacam kesulitan memahami tujuan ataupun target komunikasi yang kurang memahami dari pembelajaran itu sendiri. Sehingga menyulitkan proses komunikasi untuk mendukung pembelajaran. Namun itu adalah salah satu dari sekian banyak kemungkinan permasalahan yang bisa muncul ketika dalam proses pembelajaran.

Komunikasi dalam konteks pembelajaran seringkali dikenal dengan istilah komunikasi instruksional, sebuah bidang komunikasi yang memfokuskan kajian pada bidang pembelajaran maupun pendidikan. Akan tetapi pada penelitian ini, penulis hanya akan memfokuskan pada bidang pembelajaran saja, karena dua hal tersebut cukup berbeda dari segi arti dan maknanya itu sendiri.

Salah satu aspek fungsi informatif dari komunikasi ini akan dijadikan contoh untuk memahami sasaran (komunikannya) dalam situasi instruksional yang terkondisi. Misalnya disamping sanggup mengajar atau melakukan intruksi kepada komunikannya, juga dilengkapi dengan data, fakta atau keterangan lain yang berfungsi memberitahukan atau memberi contoh-contoh informasi sehingga keterpahamannya menjadi lebih nyata. Komunikasi sebagai mekanisme dalam proses belajar mengajar merupakan suatu fenomena dalam proses identifikasi. Suatu proses psikologis yang terjadi dalam diri seseorang karena yang bersangkutan secara tidak sadar membayangkan dirinya seperti orang lain yang menjadi idolanya, kemudian meniru tingkah laku orang yang dikagumi tersebut.

Pembelajaran dalam sebuah kesenian juga sudah barang pasti memerlukan adanya komunikasi. Bentuk komunikasi instruksional dirasa menjadi bentuk yang tepat untuk menjabarkan bagaimana proses transfer pengetahuan, atau dalam komunikasi adalah pesan dan informasi berupa pengetahuan tentang kesenian itu sendiri. Meski juga sangat dimungkinkan bentuk komunikasi lain ikut berperan dalam proses pembelajaran, akan tetapi proses pembelajaran itu sendiri yang dilihat dan akan menjadi fokus dari penelitian ini.

Mempelajari sebuah kesenian menjadi lebih menyenangkan ketika dikemas sebagai paket yang menyenangkan pula, seperti misalnya belajar bersama teman sebaya dalam suatu kelas seni. Sebuah tempat untuk belajar sebuah kesenian banyak tersebar diberbagai daerah, sebagai bentuk pelestarian kesenian, dan juga menjadi hobi tersendiri bagi pelakunya. Sanggar seni merupakan tempat paling sering dikunjungi orang – orang yang ingin mempelajari sebuah kesenian, meski tidak mutlak, karena pasti ada beberapa orang yang juga bisa mengajari sebuah kesenian tanpa harus membuka sebuah sanggar seni.

Sanggar seni “Bakal Darimu” di desa Bokol kabupaten Purbalingga, menjadi salah satu tempat yang memberikan pelatihan seputar kesenian bagi orang – orang yang berminat untuk mempelajari sebuah seni disana. Sanggar seni yang terletak di daerah pedesaan dan berada ditengah hamparan persawahan ini menjadi daya tarik karena suasana alami yang ditawarkan dan juga berbagai bidang seni yang ada disini. Terkadang sanggar seni hanya menyediakan salah satu jenis kesenian yang memang pemilik sanggar kuasai, selebihnya seseorang perlu mengunjungi sanggar seni lain apabila menginginkan mempelajari kesenian yang berbeda pula. Meski tidak semua demikian, karena hasil dari pengamatan penulis dilingkungan sekitar tempat tinggal penulis demikian.

“Bakal darimu” memberikan pelatihan kepada siapapun yang memang berminat untuk belajar dan mengkaji bersama sebuah kesenian, meski cara pandang para pengelola disana sedikit berbeda dari pemahaman awam, namun tidak menghilangkan fakta bahwa tempat tersebut menjadi tempat yang ideal untuk mempelajari sebuah seni, khususnya apabila terkait seni musik dan seni tari dari jawa tengah. Lamanya berdiri sanggar ini menjadikan mereka memiliki jadwal yang sudah terencana, dan juga berkembang, seperti misalnya pelatihan gamelan atau karawitan yang diadakan rutin setiap dua minggu sekali. Atau agenda bulanan dan tahunan lainnya sebagai bentuk perwujudan pemberdayaan pedesaan.

Penulis ingin melihat bagaimana komunikasi instruksional yang terjadi selama proses pembelajaran kesenian karawitan dalam sanggar seni tersebut, mengingat di sanggar tersebut tidak ada batasan dalam berkreasi, mereka membebaskan siapapun untuk ikut berpartisipasi mempelajari kesenian, baik tua maupun muda, laki – laki ataupun perempuan. Jenis keseniannya pun demikian, mempelajari bermain alat musik gamelan, tidak serta merta mereka terpaku pada seni – seni lama. Yang terpenting adalah mereka memahami aturan dasar dalam bermain, yang kemudian dari aturan – aturan dasar tersebut dikembangkanlah secara kreatif. Baik memadukan dengan alat musik modern atau berkreasi dengan imajinasi mereka para anggota disana.

Permasalahan baru muncul ketika “Bakal Darimu” atau setidaknya hal tersebut menjadi permasalahan ketika para anggota di sanggar memiliki rentang usia yang beragam. Karena kembali ke paragraf sebelumnya, bahwa sanggar seni “Bakal Darimu” tidak mengikat siapapun dari golongan manapun dan

jenis kelamin apapun untuk ikut belajar disini. Sejatinya dengan rentang usia yang berbeda saja, sudah menimbulkan tantangan tersendiri. Meski dengan penyelesaian yang cukup sederhana yaitu memberikan kelas waktu tersendiri untuk rentang usia tertentu. Namun permasalahan kembali muncul yaitu dengan rentang usia yang berbeda, memerlukan pendekatan yang berbeda pula, tidak mungkin untuk mengajari orang tua disamakan caranya dengan mengajar anak – anak. Yang secara umum lebih mudah menyerap masukan – masukan yang diberikan.

Perbedaan kelas usia ini akhirnya menimbulkan pertanyaan, bagaimana cara sanggar ini mengajari mereka – mereka yang sudah berusia tua, sudah pasti diperlukan berbagai macam strategi dan metode agar ilmu atau pengetahuan yang disampaikan dapat masuk dan dipahami oleh mereka. Terlebih kesenian karawitan membutuhkan kerja sama serta koordinasi yang baik karena karawitan tidak dimainkan oleh satu orang saja, dibutuhkan keselarasan agar dapat menghasilkan alunan musik yang indah.

Strategi komunikasi dalam menyampaikan pesan atau informasi terkait pembelajaran karawitan menjadi hal utama, mengingat demografi peserta yang beragam. Bahkan apabila diambil satu kelompok rentang usia, yaitu rang tua. Juga diperlukan adanya strategi dalam mengajari mereka dalam memainkan alat musik gamelan. Orang tua dengan segala keterbatasannya menjadi tantangan tersendiri dalam meramu strategi pembelajarannya, salah – salah bukan menjadi mahir melainkan hanya perasaan terpaksa dan akhirnya menyerah ditengah jalan. Kesalahan strategi menjadi momok yang nyata dalam memberikan pengetahuan apapun terhadap kelompok orang tua. Secara umum melihat banyaknya kelas usia menjadi tantangan tersendiri dalam menyusun rancangan pembelajaran kesenian karawitan.

Menjadi menarik adalah kelas usia yang ada yaitu kelompok orang tua yang menjadi anggota sanggar seni “Bakal darimu”, karena pada umumnya sebuah sanggar seni berisikan anak – anak, atau pemuda sebagai murid dan orang – orang tua yang sudah lama menggeluti dunia seni sebagai pengajar, meski tidak secara umum demikian. Tetapi dengan kenyataan bahwa orang tua di desa Bokol yang mayoritas menjadi murid disana, membuat penulis ingin mengetahui metode dalam penyampaian informasi terkait karawitan, serta strategi di dalam proses pembelajaran kesenian karawitan.

2. Metode Penelitian

Pendekatan ini dilakukan untuk meneliti kondisi obyek secara alamiah, posisi peneliti disini hanyalah sebagai instrumen, teknik pengumpulan data yang dilakukan secara gabungan, dengan proses analisis data secara induktif dan hasil yang menekankan pada makna daripada generalisasi.

Penelitian kualitatif deskriptif hanya memaparkan situasi atau peristiwa yang diteliti. Penelitian ini tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak pula menguji hipotesis atau membuat prediksi.

Penelitian kualitatif memusatkan perhatiannya pada prinsip umum yang menjadi dasar sebuah makna dan gejala sosial didalam masyarakat. Objek analisis tersebutlah sebuah makna dari gejala sosial dan budaya dengan menggunakan kebudayaan dari masyarakat yang bersangkutan. (Burhan 2008 : 302)

Capra (1996) mendefinisikan paradigma sebagai konstelasi konsep, nilai – nilai persepsi atau praktek yang dialami bersama oleh masyarakat, yang membentuk visi khusus tentang realitas sebagai dasar tentang cara mengorganisasikan dirinya.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berpegang pada paradigma penelitian naturalistik, yang menempatkan manusia sebagai subyek utama dalam peristiwa sosial dan budaya. Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma post-positivistik. Paradigma yang berbicara bukan hanya yang terlihat, terasa dan teraba saja tetapi mencoba memahami makna dibalik yang ada. (Moleong 2006 : 49)

Peneliti menggunakan paradigma post-positivistik sebab peneliti ingin mencari tahu lebih dalam mengenai strategi komunikasi instruksional seperti apa yang digunakan oleh sanggar seni Bakal Darimu dalam mengajari murid orang tua belajar kesenian karawitan. Oleh sebab itu secara metodologis pendekatan eksperimental melalui observasi tidaklah cukup, tetapi harus menggunakan bermacam – macam metode, sumber data, penelitian dan teori.

Alasan Penulis memilih lokasi sanggar seni bakal darimu, selain sanggar tersebut dapat dikatakan cukup unik, hal lainnya adalah lokasi sanggar yang cukup dekat dengan tempat tinggal penulis, sehingga mempermudah proses penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

Pengertian "sanggar" di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah tempat untuk kegiatan seni (Kamus Bahasa Indonesia, 2008: 1261). Dengan kata lain, istilah sanggar dapat diartikan sebagai sebuah tempat atau sarana yang digunakan oleh suatu komunitas atau sekelompok orang untuk berkegiatan seni seperti seni tari, seni lukis, seni kerajinan, atau seni peran. Kegiatan yang ada dalam sebuah sanggar berupa kegiatan pembelajaran tentang seni, yang meliputi proses dari pembelajaran, penciptaan, hingga produksi. Semua proses hampir sebagian besar dilakukan di dalam sanggar.

Kesenian karawitan jika ditinjau dari segi istilah, kata karawitan, kerawitan, atau krawitan berasal dari kata dasar rawit. Kata rawit merupakan kata sifat yang mempunyai arti bagian kecil, potongan kecil, renik, rinci, halus, atau indah. Penambahan awalan ke atau ka dan akhiran an pada kata dasar rawit mengubah bentuk dasar tersebut menjadi kerawitan atau karawitan, yang merupakan kata benda. Istilah krawitan berasal dari penyingkatan bunyi pengucapan suku kata kara dalam kata karawitan menjadi kra. Istilah karawitan sering juga diartikan sebagai kehalusan atau keindahan. Selain itu, secara umum dapat juga diartikan sebagai musik tradisional Indonesia (Palgundi Bram, 2002:6).

Kata karawitan juga dapat diartikan sebagai suatu keahlian, keterampilan, kemampuan, atau seni memainkan, menggarap, atau mengolah suatu gendhing (lagu tradisional dalam seni karawitan Jawa yang dimainkan menggunakan alat musik gamelan) sehingga menjadi bagian-bagian kecil yang bersifat renik, rinci, dan halus. Secara keseluruhan, bagian-bagian kecil tersebut membentuk suatu susunan, komposisi, dan kumpulan berbagai nada, warna suara, dan suara manusia yang bersifat indah, berirama, seimbang, bernuansa, dinamis, serasi, serta memberikan kesan, citra, dan suasana tertentu. Komposisi tersebut menggunakan suatu pola, sistem, dan teknik tertentu, berlandaskan suatu kreatifitas, rasa keindahan, kehalusan rasa, selera, penghayatan, dan kemampuan teknis memainkan alat musik tradisional Jawa, baik yang dilakukan secara individu maupun kelompok sehingga menghasilkan nada yang begitu halus indah dan merdu bila diperdengarkan (Palgundi Bram, 2002: 7)

Seni karawitan dalam arti yang luas pada dasarnya dapat dibagi menjadi beberapa golongan berdasarkan cara menghasilkan bunyinya, yaitu, yaitu:

1. Bentuk permainan suara yang berasal dari kemampuan manusia menghasilkan suara (vokal) dengan menggunakan mulut, misalnya, berbentuk nyanyian, kata-kata, syair, tembang, lagu, nada, atau warna suara tertentu. Dalam hal ini, satu-satunya anggota tubuh manusia yang digunakan adalah mulut, dan suara yang dihasilkan mempunyai makna tertentu (misalnya susunan sejumlah nada, kata, syair, atau bunyi tertentu).
2. Bentuk permainan suara yang dihasilkan oleh anggota tubuh manusia, misalnya berbentuk tepukan tangan, hentakan kaki, teriakan, ketukan jari, atau suitan. Dalam hal ini, bunyi-bunyian yang dihasilkan berasal dari anggota tubuh manusia. Adapun mulut hanya digunakan untuk menghasilkan suara yang sering kurang bermakna atau tanpa makna tertentu (misalnya berbentuk teriakan atau suitan).
3. Bentuk permainan suara yang dihasilkan oleh alat bunyi-bunyian tertentu. Untuk menghasilkannya digunakan proses pembangkitan, manipulasi, peniruan, pengubahan, dan pengolahan. Misalnya menggunakan bilah yang dipukul, selaput yang ditepak, dawai yang dipetik, dawai yang digesek, bidang luas yang dipukul, dan sebagainya.
4. Bentuk gabungan antara permainan bunyi suara (vokal) manusia, bunyiyang dihasilkan anggota tubuh manusia, serta bunyi yang berasal dari alat bunyi-bunyian (Palgundi Bram, 2002: 13).

Seni karawitan dalam arti yang luas pada dasarnya dapat dibagi menjadi beberapa golongan berdasarkan cara menghasilkan bunyinya, yaitu :

(1) Meguru

Meguru, adalah belajar tentang sejumlah kawruh (pengetahuan) tertentu yang dilakukan dengan cara berguru (biasanya secara tidak formal) kepada seseorang yang dipandang mempunyai kawruh yang lebih luas. Dalam hal ini, pengalaman yang dilakukan lebih bersifat teoritis dan teknis. Berguru, biasanya dilakukan secara perseorangan dan intensif

(2) Nyantrik

Nyantrik, adalah belajar tentang sejumlah kawruh tertentu yang dilakukan dengan cara belajar pada seorang guru atau orang yang dianggap mempunyai kawruh tertentu, dengan tujuan memperluas dan memperdalam kawruh dan wawasan yang sebelumnya telah dimiliki. Dalam hal ini, pengalaman yang dilakukan lebih bersifat teoritis dan filosofis. Nyantrik, biasanya dilakukan secara perorangan atau beberapa orang sekaligus.

(3) Magang

Magang, adalah belajar tentang sejumlah kawruh tertentu yang dilakukan dengan cara memperhatikan, mempelajari, dan mengamati apa yang dilakukan oleh seseorang yang sudah mahir dalam suatu hal tertentu, kemudian secara bertahap dan perlahan-lahan disesuaikan dengan tingkat kemahiran yang sudah dikuasai. Menekankan kepada segi pemahaman, kemahiran, keterampilan dan teknis. Biasanya dilakukan secara perorangan maupun sekelompok kecil.

(4) Ajar Dhewe

Ajar Dhewe, adalah belajar tentang sejumlah kawruh (pengetahuan) tertentu yang dilakukan secara mandiri, tanpa bantuan pelatih atau guru maupun orang lain. Biasanya dilakukan secara perorangan

Strategi pembelajaran karawitan di sanggar bakal darimu dapat dikatakan menggunakan metode yang cukup sederhana, meski pengajar mengatakan tidak memahami secara teknis maupun konsep pembelajaran yang disampaikan. Penulis sendiri dapat mengkaitkan strategi yang dilakukan oleh pengajar dengan teknik – teknik yang memang beberapa sudah dijelaskan di bab dua.

Sebelum membahas mengenai metode yang dilakukan, terlebih dahulu penulis menjabarkan beberapa komponen penting dalam sanggar itu sendiri khususnya dalam pembelajaran karawitan, dan mengapa strategi yang dilakukan dapat terlaksana.

Komponen – komponen dasar yang mendukung strategi pembelajaran di sanggar bakal darimu adalah sebagai berikut

(1) Guru atau Pengajar

Sosok guru atau pengajar kesenian karawitan menjadi komponen salah satu komponen utama menurut penulis, hal ini karena keberadaan guru menjadi pondasi sebuah pembelajaran, karena guru lah yang akan memberikan tentang konsep bermain karawitan.

Disini guru yang dimaksudkan adalah Dwi Nugroho, pemilik sekaligus pengampu di bidang seni musik. Dengan kemampuan Dwi Nugroho dalam bermain karawitan, hal tersebut sudah bisa menjadi syarat dasar yang menurut penulis dapat dilakukan sebagai seorang guru, artinya Dwi sendiri memiliki bekal keterampilan yang jelas.

(2) Murid

Komponen penting yang kedua adalah keberadaan murid itu sendiri, penulis meyakini keberadaan murid juga adalah hal mutlak ketika melakukan proses pembelajaran. Murid yang penulis maksud disini adalah para orang tua yang masih giat berlatih karawitan dan juga mau secara suka rela meluangkan waktunya.

Disini penulis melihat adanya keterikatan antara orang tua dengan kesenian karawitan, penulis sendiri menganggap kalau kesenian karawitan ini cukup familiar dikalangan orang tua, sehingga sangat mudah untuk mengasah atau bahkan menanamkan dari konsep dasar sekalipun. Akan berbeda hasilnya apabila murid yang ada disanggar merupakan anak muda yang lebih banyak mengenal kesenian musik kontemporer.

(3) Materi

Materi pembelajaran menjadi komponen terakhir yang menurut penulis sendiri keberadaannya adalah wajib atau mutlak, harus ada. Ketika guru sudah terlibat, murid sudah ada maka materi pembelajaran itulah menjadi komponen penyempurna dalam proses pembelajaran. Strategi pengemasan dan pemilihan materi oleh guru atau pengajar disini, menurut penulis juga termasuk bagian dari strategi agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar.

Dari ketiga komponen diatas penulis berpikir menjadi faktor yang mempengaruhi secara langsung. Yang pertama adalah. Sosok Dwi Nugroho sendiri sebagai anak muda yang memiliki semangat mengembangkan desanya menjadi desa wisata, dan menggemari tentang kesenian dan kebudayaan, secara tidak langsung dapat menarik ketertarikan orang – orang untuk mengetahui sosoknya. Pengemasan sebuah kesenian tradisional yang dibawakan oleh sekelompok anak – anak muda menjadi daya tarik, sekaligus membuka banyak potensi. Ketertarikan calon murid untuk belajar dapat dipengaruhi banyak faktor, akan tetapi penulis setidaknya menduga sosok Dwi itu sendiri juga bagian dari faktor penentu.

Kemudian yang kedua adalah murid disini yang mayoritas adalah orang – orang dewasa bahkan orang yang sudah tua. Mereka mau belajar karena hal yang ingin mereka pelajari sejak awal sudah menarik minat mereka, seperti yang penulis katakan sebelumnya, kesenian karawitan yang lekat erat dengan para orang tua menjadi faktor, meski demikian tidak menutup kemungkinan untuk anak – anak muda yang ingin belajar karawitan.

Yang terakhir adalah materi, penulis sendiri menggolongkan materi ini menjadi dua bagian terpisah, yaitu isi dari materi itu sendiri dan juga cara penyampaian materi itu sendiri. Sosok Dwi Nugroho yang dengan cara mengajari karawitan tanpa menggunakan bahasa – bahasa teknis yang sangat besar dimungkinkan akan membuat orang awam kebingungan. Juga membuat gaya pembelajaran lebih luwes, kemudian dengan tidak terikatnya pada beberapa pakem yang menurut Dwi itu sendiri dapat membatasi kreativitas seseorang untuk berkarya. Membuat Dwi sendiri tidak mempermasalahkan adanya penggabungan materi musik tradisional dan musik modern, sehingga hal ini juga yang dapat menarik minat murid lain khususnya yang masih muda. Akan tetapi karena fokus penelitian ini adalah untuk mereka murid – murid orang tua, maka penulis mengkesampingkan penggabungan materi kedua musik ini

Hal lain yang tidak kalah pentingnya sebagai komponen pembelajaran kesenian karawitan adalah set alat musik gamelan itu sendiri. Karena percuma saja rasanya apabila ketiga komponen diatas sudah terpenuhi namun alat pendukung pembelajaran itu sendiri tidak ada.

Dari data yang didapat melalui wawancara terhadap narasumber kunci dan narasumber pendukung. Penulis mengkategorikan setidaknya tiga metode yang digunakan sebagai strategi pembelajaran sekaligus strategi komunikasi yang digunakan didalam proses pembelajaran kesenian karawitan itu sendiri.

Metode – metode yang ditulis disini berdasarkan istilah yang dipakai ketika proses wawancara berlangsung dan penulis sendiri mengkaitkan dengan teknik – teknik yang sudah ada sebagai bentuk penguatan

(1) Metode memperhatikan atau mendemonstrasikan

Metode ini digunakan oleh guru pada saat memberi contoh menabuh gamelan dan murid mendengarkan. Metode ini sangat efektif diterapkan pada pembelajaran karawitan pada orang tua, jadi mereka cenderung mendengarkan dan menirukan, sehingga lama kelamaan murid terbiasa memainkan lagu tersebut dan bisa memainkan sendiri

(2) Metode Latihan berulang – ulang

Metode ini sebenarnya bukanlah metode yang digunakan secara langsung oleh guru atau pengajar, melainkan metode ini terjadi karena murid di sanggar bakal darimu memiliki kebebasan ketika mereka masuk ke area sanggar, mereka diperbolehkan untuk memainkan gamelan diluar jadwal latihan rutin mereka. Sehingga hal ini menjadikan latihan yang berulang – ulang di sanggar bakal darimu menjadi bagian dari metode pembelajaran.

Dengan adanya latihan yang berulang – ulang inilah, setiap murid yang memegang alat musik dapat mengetahui kapan giliran mereka masuk dan memainkan alat musik mereka dengan tepat.

(3) Metode Menirukan

Metode menirukan adalah cara penyajian bahan pelajaran dimana seorang guru memberikan contoh suatu proses yang sedang dipelajari disertai penjelasan lisan kemudian menirukan menirukan. Dibeberapa kasus, metode ini bisa lebih efektif penerimaannya karena murid selain mengamati juga langsung menirukan secara detail apa yang dilakukan oleh guru. Penulis sendiri sengaja memisah kedua metode ini karena sering kali tidak dilakukan secara bersamaan

5. Kesimpulan

Hasil dari penelitian yang berjudul strategi komunikasi instruksional dalam pembelajaran kesenian karawitan di sanggar bakal darimu Purbalingga, dapat diambil sebuah kesimpulan yaitu.

1. Metode *nyantrik* dan *meguru* seperti yang dijelaskan di bab dua, menjadi metode yang dilakukan oleh Dwi Nugroho sebagai metode pembelajarannya sesuai dengan tindakan guru dan muridnya. Dalam penyampaiannya metode yang dilakukan oleh Dwi Nugroho tidak menyebutkan istilah *nyantrik* ataupun *meguru*, namun prakteknya, metode yang dilakukan sangat cocok dengan deskripsi penjelasan *nyantrik* dan *meguru*. Maka dari itu metode yang penulis temukan di lokasi merupakan

metode *nyantrik* dan *meguru*, dengan penyesuaian sedikit pada bagian cara atau strategi penyampaiannya karena murid di sanggar merupakan orang tua.

2. Strategi komunikasi yang dijalankan di sanggar bakal darimu, Dwi Nugroho sendiri memilih untuk menyesuaikan bahasa dengan murid orang tua, dengan tidak terlalu banyak menggunakan istilah – istilah yang bersifat teknis dan juga lebih sering menunjukkan contoh secara langsung dan meminta murid untuk mengikuti, penyesuaian waktu dan tempat menjadi strategi pembelajaran yang selanjutnya dikarenakan kondisi orang tua yang memiliki kesibukan masing – masing sehingga dengan tidak mengikat orang tua pada waktu dan tempat yang terjadwal membuat para orang tua menjadi lebih nyaman dalam mempelajari kesenian di sanggar bakal darimu

Penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak orang dan dapat menjadi lanjutan pada penelitian selanjutnya di bidang yang sama yaitu strategi komunikasi instruksional. Penelitian ini masih banyak kekurangan di dalamnya baik kata maupun kalimat. Dari hasil uraian penelitian diatas, peneliti dapat memberi saran terkait dengan penelitian ini. Yaitu, agar penelitian ini dapat di kembangkan lebih luas lagi khususnya terhadap kajian-kajian yang berhubungan dengan komunikasi instruksional dan kesenian. Dan yang terakhir adalah batasan umur tidak akan menjadi penghalang untuk berkarya, seperti yang dilakukan oleh Dwi Nugroho, hanya saja seringkali anak – anak muda terkendala rasa canggung karena usia atau bahkan merasa tidak cocok

Referensi

- Absah, Siti. (2018). *Komunikasi Instruksional Instruktur Pada Program Pelatihan Menjahit Pakaian di Balai Latihan Kerja (BLK) Pekanbaru*. JOM FISIP Vol. 5 No. 2
- Anggraini, Mutia. (2017). *Komunikasi Instruksional Guru Dalam Proses Pembelajaran Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak di SMKN2 Pekanbaru*. JOM FISIP Vol. 4 No. 2
- Azizah, Fairuz Uyun. Sofiah. *Komunikasi Instruksional Lansia (Studi Deskriptif Kualitatif Pelaksanaan Komunikasi Instruksional Antara Pengajar dan Santri Lansia dalam Pembelajaran Al Quran dan Pengajian Umum di Pondok Pesantren Sepuh Payaman Magelang)*
- Bram, Palgundi. (2002). *Serat Kandha Karawitan Jawi*. Bandung: ITB
- Bungin. M. Burhan. (2008). *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana
- Gunawan, Iman. (2015). *Metode Penelitian Komunikasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Kriyantono, Rachmat. (2007). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Kamus Pusat Bahasa. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional
- Moleong, Lexy. J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Okezone. (2017). <https://news.okezone.com/read/2017/10/28/340/1804268/hari-sumpah-pemuda-si-gimbal-pemuda-yang-percaya-desa-bisa-jadi-tempat-berkarya>. Diakses pada 23 Januari 2020
- Pawit, M. Yusup. (2010). *Komunikasi Instruksional (Teori dan Praktik)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sari, Novita. (2017). *Komunikasi Instruksional Pelatih Kesenian Tambua Rasa di Sanggar Bengkel Seni Budaya Pekanbaru*. JOM FISIP Vol. 4 No. 2
- Satori. Djam'an & Komariah. Aan. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suhartono, Suparlan. (2007). *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Turintyka, Devi Ari. (2013). *Strategi komunikasi instruksional pengajar di yayasan rumah belajar keluarga anak langit dalam mendidik anak jalanan di kota Tangerang*. Skripsi