

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penciptaan seni yang bertujuan untuk menumbuhkan inspirasi dan kreativitas siswa dari yang terabaikan menjadi lebih terwadahi merupakan pilihan tema proyek studi yang menyenangkan. Proyek seni *School Art Lab* bagi penulis telah menumbuhkan energi positif untuk mencari jalan baru dari situasi kesenian dan pendidikan seni yang cenderung kurang mewadahi potensi siswa dalam mengembangkan kreativitasnya. Hasil proyek seni *School Art Lab* menjadi sebuah karya seni kontekstual yang terus bergerak menyelesaikan persoalan kreativitas siswa dengan mempertimbangkan kondisi sosio-kulturalnya sebagai remaja.

Melalui pendekatan dan pola kerja seni partisipatori, penulis mampu menemukan strategi dan teknis yang menjadi rekomendasi bagi sekolah atau lembaga pendidikan dalam memberdayakan kreativitas siswa. Berpijak pada pendekatan teori pendidikan humanistik, proses penciptaan seni partisipatori ini terasa lebih manusiawi karena mampu mengakomodir segenap ekspresi siswa sebagai partisipan yang aktif menjadi subjek kesenian. Proyek seni *School Art Lab* telah membuktikan misinya bahwa pelajaran seni rupa yang dikelola dengan baik bisa menjadi media bagi munculnya potensi kreatif siswa. Pelaksanaan pembelajaran kreasi seni rupa lebih menarik dan menyenangkan, materi ajar yang diintegrasikan dengan konteks sosio-kultural siswa dapat diterima dengan baik

oleh siswa sehingga mampu memicu munculnya kreativitasnya dalam menciptakan karya seni rupa.

Penciptaan karya seni yang dikerjakan melalui proyek seni partisipatori ini menjadi model karya kreatif dan solutif terhadap pemberdayaan kreativitas. Ketidakefektifan pembelajaran seni rupa di sekolah dan banyaknya potensi kreativitas siswa yang tidak tergali dan terfasilitasi, dapat diselesaikan dalam penciptaan seni ini. Penciptaan proyek seni *School Art Lab* dapat disimpulkan telah sesuai dengan tujuannya, yaitu: mewujudkan strategi kesenian untuk memberdayakan kreativitas siswa, mewujudkan proyek seni yang berpijak pada kreativitas siswa, serta mewujudkan karya seni yang sesuai dengan konteks sosio-kultural siswa.

1. Terwujudnya Strategi Kesenian Untuk Memberdayakan Kreativitas Siswa

Dalam proses berkesenian diperlukan adanya sebuah strategi untuk mewujudkan konsep yang melatarbelakangi. Demikian pula proyek seni *School Art Lab*, untuk mewujudkan gagasan menjadi sebuah karya seni, berbagai strategi telah diwujudkan. Strategi tersebut terangkum dalam tiga aktivitas yaitu: penelitian, workshop, dan penciptaan karya seni.

Berikut ini beberapa aktivitas strategis yang dilakukan dan dampaknya terhadap penyelesaian permasalahan:

- a. Melalui penelitian tentang pelaksanaan pembelajaran seni rupa di sekolah, dapat ditemukan berbagai permasalahan capaian pembelajaran dan potensi

kreatif siswa sebagai pijakan untuk pengembangan materi pelajaran/workshop kreasi seni rupa.

- b. Melalui workshop *lateral thinking*, penulis dapat mengonstruksi pengetahuan siswa untuk menggunakan pengalamannya dalam mencari dan menemukan gagasan/ide baru.
- c. Melalui workshop kreasi seni dengan memberikan materi yang realistis sesuai dengan psikologi perkembangan dan konteks sosio-kultural remaja membuat siswa bisa terlibat aktif dalam berkreasi seni. Dengan memberikan motivasi dan membimbing siswa agar percaya diri dalam mengungkapkan gagasannya, mampu memunculkan kepercayaan diri siswa dalam berkarya seni rupa.
- d. Dengan mengajarkan kerjasama untuk membagi pengalaman dan gagasan melalui penciptaan karya seni secara bersama maupun individual, membuat siswa lebih memahami bahwa praktik penciptaan seni banyak ragamnya.

2. Terwujudnya Proyek Seni Partisipatori Yang Berpijak Pada Pengembangan Kreativitas Siswa

Berpijak pada model dan tahap-tahap penciptaan seni yang dikemukakan oleh Konsorsium Seni maka telah diwujudkan proyek seni *School Art Lab* yang berpijak pada pengembangan kreativitas siswa. Perwujudan proyek seni *School Art Lab* ditandai dengan proses penciptaan seni partisipatori bersama siswa SMA di Surakarta yang dilakukan mulai dari tahap persiapan sampai pembuatan karya seni. Dalam konteks mewujudkan proyek seni yang berdampak pada kreativitas siswa, penulis bertindak seniman inisiator dan kolaborator yang melibatkan

partisipasi siswa untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran seni rupa secara langsung. Siswa dibangkitkan kreativitasnya melalui berbagai rangkaian workshop serta dilibatkan pada beberapa bagian penciptaan karya seni. Dengan demikian, penulis tetap memiliki otonomi atas karya seni yang diciptakan, meskipun teknis pengerjaannya dilakukan secara kolaboratif.

Proyek seni *School Art Lab* sebagai aktivitas sosial lebih menekankan pada aktualitas dan kerja praksis, bukan simbolik. Proses penciptaan seni yang dijalankan, diarahkan pada pemahaman setiap siswa terhadap konteks sosio-kulturalnya sebagai remaja untuk diintegrasikan dalam materi pembelajaran seni rupa. Dengan demikian, komunikasi yang terjadi antar penulis dan para siswa akan memunculkan sikap-sikap emansipatoris. Melalui aktualitas dan kerja praksis, penulis mampu menghasilkan seni kolaboratif yang berdampak pada pelaksanaan pembelajaran seni rupa menjadi lebih bermakna, bukan hanya menciptakan representasi dari permasalahan semata.

Proses penciptaan seni yang berpijak pada pendidikan humanistik bisa menjadi alternatif bagi guru dalam membelajarkan seni rupa di sekolah. Melalui penciptaan seni partisipatori, guru akan lebih mudah mengembangkan materi yang berpijak pada kebutuhan siswa karena 'suara'nya bisa didengar dan keterlibatannya dibutuhkan. Dalam hal ini, guru bisa mengondisikan siswa untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang menghambat minatnya mempelajari seni rupa, serta memberikan alternatif materi kreasi seni yang sesuai dengan kebutuhan jiwanya. Proses penciptaan seni yang berpijak pada kondisi psikologi

dan sosio-kultural siswa terbukti mampu menumbuhkan minat siswa, karena ekspresinya sebagai remaja bisa terfasilitasi dan kreativitasnya bisa dimunculkan.

3. Terwujudkan Karya Seni Yang Bersumber Dari Latar Belakang Sosio-Kultural Siswa

Berbagai kegiatan yang digagas dalam proyek seni *School Art Lab* ini selalu berlandaskan pada tujuan untuk menciptakan karya seni sebagai media penyaluran ekspresi dan kreativitas siswa sebagai remaja. Dalam proses penciptaan karya seni, penulis mencoba memberdayakan siswa dengan cara mengakrabi budaya visual remaja sebagai potensi estetik yang dapat memicu tumbuhnya kreativitas. Beragam atribut visual khas remaja diintegrasikan dengan materi kreasi seni di sekolah. Dengan melakukan kerja partisipatori bersama siswa dalam penciptaan seni, penulis dapat membantu siswa untuk lebih mengenali lingkungannya sebagai sumber ide kreatif. Menciptakan karya-karya seni dengan medium komik, grafis, etsa, *stencil*, *drawing*, dan wayang merupakan wujud nyata tumbuhnya kreativitas siswa. Kemampuan seluruh siswa dalam mengekspresikan gagasannya, memunculkan sebuah karakter personal yang khas anak muda. Terlibat sebagai partisipan dalam proyek seni mampu menunjukkan adanya semangat komunalitas dan solidaritas untuk lebih peduli terhadap kondisi sosio-kulturalnya.

Karya seni berjudul *Gubuk Grafis*, menunjukkan tumbuhnya kepercayaan diri dan ekspresi kreatif personal yang utuh pada diri siswa. Melalui elemen-elemen karya seni instalasi yang dibuat dengan medium grafis, siswa

menunjukkan spirit diri dan kelompok dalam menyikapi fenomena konsumerisme di kalangan remaja. Selain itu, keinginan adanya sebuah wadah bagi siswa untuk menyalurkan ekspresi kreatifnya sebagai remaja juga tampak dalam karya tersebut.

Semangat untuk menemukan identitas diri sebagai remaja juga dipresentasikan dalam karya berjudul *Identitas*. Melalui medium etsa, siswa mampu mengekspresikan gaya visual yang mencerminkan identitas dirinya dengan menggabungkan unsur-unsur dalam atribut visual khas remaja. Masing-masing karya etsa yang dihadirkan bertumpuk dan acak dalam satu instalasi, merepresentasikan ekspresinya yang dinamis. Tumbuhnya kesadaran berekspresi untuk memunculkan identitas diri siswa juga terlihat pada karya berjudul *Personal Merchandise*. Elemen-elemen visual yang diciptakan melalui medium *stencil* menunjukkan karakter diri siswa sekaligus merepresentasikan sikap kritisnya dalam menyikapi sebuah *trend* yang diluncurkan oleh selebritis idola.

Kesadaran akan pentingnya mendokumentasikan gaya dan perilaku remaja untuk menemukan identitas diri, terlihat dalam karya berjudul *Wulang Reh*. Kompilasi komik yang menampung seluruh ekspresi diri siswa dalam berbagai gaya cerita remaja disandingkan dengan karya panel komik yang merangkum masing-masing karakter siswa, merepresentasikan identitas remaja secara faktual. Selain itu, karya panel komik juga merepresentasikan pentingnya proses belajar seni sebagai bekal hidup siswa.

Kepedulian siswa akan cita-cita dan harapan masa depannya terlihat pada karya berjudul *Wayang Komik*. Kepedulian tersebut ditunjukkan melalui

penciptaan berbagai figur wayang yang mencerminkan karakter tokoh idola masing-masing siswa. Perpaduan bentuk figur wayang dan gaya komik dengan balon kata yang mengungkapkan cerita tentang tokoh dan profesinya, menunjukkan ekspresi khas budaya remaja kini.

Kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan terlihat pada karya yang berjudul *PLUR (Peace, Love, Unity, Respect)*. Dalam karya tersebut tercermin sikap dan kepedulian siswa terhadap lingkungan yang damai dan penuh cinta. Siswa juga menyuarakan ekspresi pentingnya menjaga kesatuan dan sikap saling menghargai di antara sesama. Perpaduan antara karya *drawing* dan sepeda *lowrider* merupakan representasi dari sikap siswa yang menghargai pentingnya lingkungan sebagai sumber belajar tentang kehidupan.

Untuk merangkai proyek seni ini menjadi sebuah penciptaan seni yang utuh, penulis mencatat beragam peristiwa yang menarik selama proyek seni berlangsung, selanjutnya diungkapkan dalam karya seni secara personal. Penulis mencatat kesadaran siswa terhadap pengetahuan dan lingkungan sekitar yang dipresentasikan pada karya berjudul *Memayu Hayuning Bawana*. Karya yang terdiri dari 3 panel ini menyampaikan pesan tentang hubungan antara gaya hidup remaja, semangat komunalitas, dan peran pengetahuan terhadap tumbuhnya rasa cinta alam dan sesama. Untuk merepresentasikan pentingnya seni sebagai sarana spiritualitas dan pendidikan karakter ditunjukkan pada karya berjudul *Jejak Langkah*. Material sandal jepit yang dihias dengan gambar wajah seniman menjadi refleksi atas realitas sekolah yang mengajarkan religiusitas dan kreativitas secara bersamaan.

Mengingat proyek seni partisipatori ini berorientasi pada pemberdayaan kreativitas siswa maka segala hal yang berpotensi sebagai pemicu kreativitas menjadi perhatian penulis. Terinspirasi dari cita-cita, harapan, dan tokoh-tokoh idola siswa, penulis mewujudkan karya berjudul *Seniman Idola*. Kepedulian terhadap sejarah seni rupa dipresentasikan dengan memvisualisasikan potret tokoh-tokoh seniman melalui teknik *drawing* dan *patchwork*. Perwujudan teknik tersebut untuk menunjukkan kedekatan seni rupa dengan realitas sehari-hari.

Gagasan untuk mempresentasikan cita-cita dan harapan juga diwujudkan dalam karya berjudul *Di Antara Tokoh*. Karya ini merupakan perwujudan dari dinamika proyek seni *School Art Lab* yang dipengaruhi oleh tokoh-tokoh di bidang pendidikan maupun kesenian. Perwujudan karya yang dibuat dengan sketsa wajah para tokoh sebagai representasi dari sikap koopertif penulis dalam menerima masukan pengetahuan dan pengalaman para tokoh tersebut. Selain itu, juga menjadi media refleksi bagi penulis agar selalu terbuka terhadap berbagai kritik dan saran untuk menjadi lebih baik.

Untuk menunjukkan proses berjalannya proyek seni *School Art Lab*, penulis juga menghadirkan karya seni hasil dokumentasi selama proyek berlangsung yang dibuat dengan teknik *drawing*, *painting*, sketsa, fotografi, dan video. Karya berjudul *Dokumentasi#1*, *Dokumentasi#2*, dan *Dokumentasi#3* tidak hanya menjadi catatan-catatan proses penciptaan tetapi lebih dari itu, dokumentasi-dokumentasi tersebut menjadi bagian penting dari proyek seni partisipatori ini. Hadirnya dokumentasi memungkinkan untuk melakukan evaluasi perjalanan proyek, mengeksplorasi pengembangan karya maupun proyek seni

berikutnya. Karya dokumentasi ini juga memberikan alur dan benang merah antara proses yang satu dengan proses lainnya. Dengan demikian bisa membantu penikmat untuk mengapresiasi dan mengkritisi atau sekaligus menjadi bagian dari karya seni partisipatori ini secara keseluruhan.

B. Temuan dan Rekomendasi

Melalui proyek seni *School Art Lab* dapat disampaikan beberapa temuan dan rekomendasi yang bisa dijadikan inspirasi dan solusi untuk memberdayakan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa. Selama proses penciptaan seni, telah ditemukan beberapa hal sebagai berikut:

1. Temuan tentang konsep penciptaan seni sebagai media untuk menumbuhkan minat dan potensi kreatif siswa. Konsep pemilihan bahan, format, serta bentuk baru dari penciptaan seni yang mampu membangkitkan potensi kreatif siswa, dari situasi pelajaran yang sebelumnya terpinggirkan menjadi pelajaran untuk pendidikan kreatif.
2. Temuan model baru dari metode penciptaan karya seni yang melibatkan partisipasi siswa yang awalnya buta dan tidak peduli seni. Model penciptaan seni *School Art Lab* bisa diaplikasikan di tempat-tempat lain, baik di lingkungan pendidikan formal, non formal, atau informal.
3. Temuan tentang konsep pemberdayaan siswa dalam membangkitkan potensi kreatifnya dengan cara berkarya secara total; melebur bersama siswa untuk menumbuhkan nilai-nilai spirit remaja yang diwujudkan dalam pendidikan kreatif.

Adapun rekomendasi yang diajukan untuk perbaikan pembelajaran seni rupa sebagai media pemberdayaan kreativitas siswa, antara lain:

1. *School Art Lab* sebagai sebuah ruang atau wadah yang di dalamnya terdapat strategi, metode, materi dan media pembelajaran seni rupa adalah wujud karya seni kontekstual yang tumbuh dari proses kerjasama, kolaborasi, partisipasi dari berbagai pihak yang peduli pada pemberdayaan kreativitas siswa.
2. *School Art Lab* didedikasikan untuk siswa dan guru SMA di Surakarta serta masyarakat lainnya termasuk pihak Dinas Pendidikan dan komunitas seni yang berpihak pada kecintaan terhadap generasi muda kreatif yang berkreasi dalam semangat zaman kontemporer.
3. *School Art Lab* adalah embrio untuk dilanjutkan menjadi laboratorium pendidikan seni dan kreativitas dalam bentuk nyata (fisik) dengan sarana yang mendukung program-program pendidikan seni dan kreativitas bagi anak-anak dan remaja Surakarta. Dengan demikian akan memberi kemudahan bagi masyarakat untuk melakukan pemberdayaan generasi muda kreatif yang peduli terhadap pentingnya seni sebagai media pengembangan potensi diri.
4. *School Art Lab* bisa terus dikembangkan menjadi wadah untuk menjalankan riset seni dan pendidikan kreativitas, menjadi model dari proses penciptaan seni yang mampu berkolaborasi dengan berbagai ilmu pengetahuan untuk memberikan inspirasi pada gerakan perubahan pendidikan yang lebih baik.

C. Saran-Saran

Berdasarkan hasil penciptaan seni maka dapat disarankan bagi pembaca yang tertarik terhadap penciptaan seni partisipatori dan pemberdayaan kreativitas siswa, agar mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

1. Untuk menjalankan proyek seni partisipatori, hendaknya seniman tidak menggunakan pendekatan konvensional sebagai subjek pencipta tunggal saja karena dengan cara tersebut akan menciptakan jarak dengan siswa sebagai partisipan sehingga justru tidak dapat memunculkan kreativitasnya.
2. Seniman harus lebih proaktif dan kooperatif terhadap perubahan paradigma kesenirupaan dan konteks sosio-kultural siswa sebagai partisipan. Dengan demikian, akan memunculkan metode/proses penciptaan seni yang berpijak pada psikologi perkembangan siswa sekaligus dapat menciptakan karya seni kontekstual yang sesuai perkembangan jaman.
3. Untuk meningkatkan kualitas gagasan penciptaan karya seni partisipatori, seniman bersama partisipan dapat menggunakan cara berpikir lateral. Penerapan cara berpikir ini telah terbukti mampu membongkar cara pandang siswa dalam memaknai setiap potensi kreatif yang ada di sekitarnya dan memicu tumbuhnya kreativitas untuk menciptakan karya seni.