

Received : 13-03-2021
Revised : 01-04-2021
Published : 03-05-2021

PAMERAN SENI SISWA DI ERA MODERN SEBAGAI UPAYA MENGKALI POTENSI KREASI BANGSA

Mardi

SMKN 12 Surabaya, Indonesia
mardianimator@yahoo.com

Abstrak:

Negara maju selalu mengadakan penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tidak mengherankan jika setiap saat muncul berbagai inovasi hasil karya yang beredar di tengah masyarakat. Mereka mendaftarkan hak paten setiap penemuan yang di hasilkan sebelum di publis ke media massa, sehingga siapapun tidak bisa dan tidak boleh menjiplak karena sudah terlisensi. Berbagai cara untuk memperkenalkan hasil penemuan yang mereka buat, mulai dari pameran konvensional sampai pameran secara virtual. Negosiasi ke berbagai negara dilakukan agar produk yang dihasilkan dapat terjual ke seluruh dunia. Oleh karena itu kami melakukan penelitian dari kegiatan pameran seni hasil karya siswa SMKN 12 Surabaya yang telah dilakukan dari tahun ke tahun untuk mendorong semangat berkreasi dan berinovasi. Selain itu kegiatan pameran seni ini untuk mendorong siswa menjadi start up bisnis dari karya yang dihasilkan. Lulusan SMK selain untuk siap bekerja atau kuliah dapat menjadi wirausahawan dengan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka peroleh selama belajar di sekolah. Melalui pameran seni siswa di era modern diharapkan melatih siswa menghadapi dunia nyata, memamerkan karya terbaiknya untuk mendapat pengakuan dari masyarakat luas, baik orang tua, guru, pemerintah dan industri. Penelitian ini dilakukan dengan research and Development (R&D) dari kegiatan pameran yang dilakukan siswa SMKN 12 Surabaya. Tujuan penelitian untuk menggali potensi kreasi budaya bangsa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan mengumpulkan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi secara langsung pada subyek sasaran penelitian. Subyek penelitian yaitu siswa kelas 12 SMKN 12 Surabaya, sedangkan obyek penelitian yaitu hasil karya siswa. Kesimpulan bahwa pameran seni siswa di era modern dapat meningkatkan potensi kreasi budaya bangsa dan start up bisnis.

Kata kunci: pameran seni; era modern; kreasi bangsa

PENDAHULUAN

Pameran merupakan kegiatan menampilkan karya kepada khalayak umum. Kegiatan yang dilakukan dengan menggelar berbagai benda yang ditata rapi memakai property. Berbagai model/bentuk baru ditawarkan yang berbeda dengan yang ada di pasaran. Penemuan baru, kreasi baru, teknik baru, bentuk baru sebagai trend agar benda yang dipamerkan bisa dinikmati pendatang.

Di era globalisasi saat ini masyarakat cenderung menyukai kebudayaan asing yang dianggap baru dan dinilai lebih praktis daripada budaya lokal (Nahak, 2019). Produk-produk luar negeri yang dipamerkan dan dipasarkan secara bebas di Indonesia berdampak pada daya beli beralih pada produk luar yang lebih murah dan lebih baik mutunya. Akibatnya lambat laun generasi muda akan selalu menyukai produk luar dan menjauhi produk lokal. Ironis lagi, jika makin banyak generasi yang menyukai budaya asing daripada hasil kebudayaan lokal bangsa sendiri.

Pameran seni siswa dapat dilakukan dengan 2 cara yaitu Pameran konvensional dan Pameran secara virtual. Pameran konvensional yaitu pameran yang diselenggarakan secara nyata yang memerlukan tempat cukup luas, media publikasi langsung, dana sewa lahan yang cukup besar, mendatangkan penonton secara langsung, memajang karya secara langsung. Sedangkan pameran secara virtual yaitu pameran yang ditampilkan di media maya seperti internet, website, Instagram, facebook, twitter, whatsapp sehingga tidak memerlukan tempat yang luas, dana bisa diminimalisir, penonton cukup melihat melalui Handphone, computer dan Televisi tidak perlu mendatangkan penonton secara langsung, jangkauan penonton bisa lebih luas. Saat ini promosi, unjuk kreasi dan layanan informasi beralih dari konvensional menjadi secara virtual, offline menjadi on line. Sehingga strategi komunikasi yang hadir ditengah-tengah masyarakat saat ini mempengaruhi cara pandang dan perilaku manusia dalam keseharian (Surahman, 2016).

Kegiatan pameran seni dimaksudkan sebagai upaya memaparkan hasil pembelajaran siswa selama 3 tahun, menumbuhkan kecintaan generasi muda bangsa terhadap kesenian, mengembangkan kebudayaan asli Indonesia. Pameran seni siswa bertujuan untuk menanam kecintaan seni kepada siswa, meningkatkan kemampuan mengapresiasi suatu karya, sebagai sarana mengembangkan talenta seni, menunjukkan kepada masyarakat untuk mendapat pengakuan umum, mendapatkan tanggapan, kritik, penilaian, penghargaan dan rangsangan untuk berkarya.

Pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan (PKK) di SMK sebagai mata pelajaran yang mendapatkan tempat yang cukup banyak jamnya, 5 jam per minggu. Materi yang diajarkan meliputi sikap dan perilaku wirausaha, menganalisa peluang usaha produk/jasa, memahami HAKI (hak atas kekayaan intelektual), menganalisa produk kemasan, menganalisa biaya produksi, menganalisa proses pembuatan prototipe, perencanaan produk massal, menerapkan produksi massal, metode perakitan produk massal, mengevaluasi hasil produk dengan rancangan, menentukan media promosi, menyeleksi strategi pemasaran, perkembangan usaha, dan menentukan standart laporan keuangan (Hamid Muhammad, 2017). Bertolak dari materi pelajaran inilah SMKN 12 Surabaya setiap tahun selalu menginginkan pameran sebagai wahana berkreasi di bidang seni dan media pembelajaran bagi generasi muda untuk berinovasi.

Pemerintah mendorong kegiatan-kegiatan yang dapat menggerakkan perekonomian bangsa, baik dari Usaha Micro Kecil dan Menengah (UMKM). Dinas koperasi, dinas perdagangan, dinas Pendidikan, dan dinas lainnya sering kali mengadakan kegiatan pameran sebagai upaya mendorong para pengusaha kecil dan menengah untuk terus mengembangkan

usahanya, mempromosikan barang-barangnya sehingga meningkatkan omset perdagangannya. Pasar seni yang sering diadakan baik oleh pemerintah maupun kelompok-kelompok tertentu yang berupaya memasarkan dagangannya melalui pameran membutuhkan manajemen khusus agar yang dipasarkan dapat meningkatkan omset (Suwotyantini, 2018).

Pameran seni siswa sebagai usaha menggali potensi budaya bangsa, untuk mempertahankan kearifan local dimasa pesatnya perkembangan informasi dan masuknya budaya asing (Budi Setyaningrum, 2018). Potensi-potensi siswa yang memiliki talenta dibidang seni diperlukan wadah tersendiri untuk mendapat perhatian khusus dari sekolah, masyarakat, industri dan pemerintah.

METODE

Penelitian ini merupakan *research and development* tentang kegiatan pameran yang selalu dilakukan oleh siswa SMKN 12 Surabaya di akhir studinya.

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif diskriptif. Peneliti menggali data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi yang secara langsung pada sasaran penelitian (Raco, 2018). Peneliti sekaligus sebagai Wakil kepala sekolah bidang hubungan masyarakat (Humas) dan pembimbing kegiatan pameran sekolah yang direncanakan, dilaksanakan dan dilaporkan siswa sehingga data dan informasi lebih akurat. Penelitian ini bertujuan menggalakkan dan meningkatkan kegiatan pameran siswa sebagai upaya menggali potensi kreasi budaya bangsa di era modern. Selain itu pameran dapat meningkatkan pembangunan kebudayaan Indonesia dan membangun insan mandiri sejak dini (Zuriatina, 2020).

Subyek penelitian yaitu siswa kelas 12 SMKN 12 Surabaya yang melaksanakan pameran. Sedangkan obyek penelitian yaitu hasil karya animasi.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket qesioner yang dibuat dengan google form. Instrumen lain dengan mengambil dokumentasi hasil karya yang telah dibuat. Sedangkan analisa data dipaparkan dalam bentuk grafik perolehan dari pengisian angket dan grafik dari jumlah pengunjung pameran.

Prosedur teknik pengumpulan data dengan menggali informasi melalui observasi, wawancara, qesioner, dan dokumentasi dari karya yang dipamerkan baik secara konvensional maupun secara virtual, kemudian di rekap dan ditampilkan melalui tabel. Sedang analisa data disajikan dengan menggunakan paparan hasil temuan dari kegiatan pameran.

HASIL

SMK Negeri 12 Surabaya merupakan sekolah seni terbesar se Jawa Timur bahkan se Indonesia yang merupakan gabungan jurusan seni rupa, seni kriya dan seni pertunjukan. Sekolah ini terdiri dari 15 Kompetensi Keahlian yaitu seni Tari, seni Karawitan, seni Pedalangan, seni Musik, seni Teater, seni lukis, Animasi, Desain Komunikasi Visual (DKV), Desain interior dan furniture, kriya kayu dan ukir, kriya logam dan perhiasan, kriya tekstil dan batik, kriya kulit dan imitasi, Produksi film, serta Multimedia. Sebagai sekolah seni saat ini memiliki peranan yang cukup strategis dalam menghadapi dunia global, khususnya sektor industri kreatif

Kegiatan pameran hasil karya siswa merupakan salah satu wadah untuk menampilkan karya yang terdiri dari seni rupa, seni kriya, pertunjukan, dan multimedia di SMK Negeri 12 Surabaya. Kegiatan ini telah dilakukan setiap akhir tahun setelah siswa melakukan kegiatan pembuatan karya akhir atau "Tugas Akhir". Berbagai pihak sangat mendukung kegiatan ini,

dalam rangka menunjukkan pada masyarakat tentang kelayakan hasil karya yang telah dibuat oleh siswa, baik oleh orang tua, Pemerintah Propinsi, Industri dan dunia usaha, serta seniman.

Generasi muda yang merupakan salah satu pilar penting peradaban dan pelopor terjadinya perubahan sangat berpengaruh penting bagi perkembangan seni dan teknologi untuk mempertahankan budaya yang sudah dimiliki bangsa kita tercinta ini, Indonesia.

Di berbagai negara maju, mereka sangat intensif dengan melestarikan budayanya sendiri, memelihara dengan rapi, mengembangkan secara terus menerus dan memberikan peluang yang besar terhadap kelanjutannya.

Dengan kegiatan pameran ini akan memunculkan start Up Bisnis baru yang dapat dikembangkan oleh siswa pada kompetensi masing-masing. StartUp ini dapat dilakukan baik dengan online, semi online dan non online.

Kini saatnya Pemerintah memberikan peluang pada sekolah sebagai pelestari budaya bangsa, pengembang industri kreatif, dan sekaligus memunculkan StartUp-StartUp baru yang berpotensi besar dalam pembangunan bangsa.

Maksud kegiatan pameran seni siswa SMKN 12 Surabaya yaitu 1) Memaparkan hasil pembelajaran siswa selama 3 tahun kepada masyarakat luas, 2) Menumbuhkan kecintaan generasi muda bangsa terhadap kesenian 3) Memperkenalkan hasil karya dan keahlian siswa kepada masyarakat luas 4) Mengembangkan dan melestarikan kebudayaan Indonesia.

Tujuan kegiatan pameran seni siswa SMKN 12 Surabaya yaitu 1) Menanamkan kecintaan di bidang seni dan multimedia, 2) Meningkatkan kemampuan untuk mengapresiasi sebuah karya 3) Sebagai sarana untuk menunjukkan dan mengembangkan talenta, seni pada siswa dan masyarakat dengan harapan mendapat pengakuan umum (Dunia Industri dan Pemerintah), 4) Sebagai sarana apresiasi dengan melihat pameran Seni Rupa dan multimedia dengan munculnya berbagai tanggapan, kritik, penilaian, penghargaan, dan rangsangan untuk berkarya.

Fungsi Pameran seni siswa SMKN 12 Surabaya yaitu 1) Mempromosikan hasil karya yang telah dibuat, 2) Memulai belajar memasarkan karya seni dan start up bisnis. 3) Mendorong wirausaha bagi siswa, 4) Bersaing di era global.

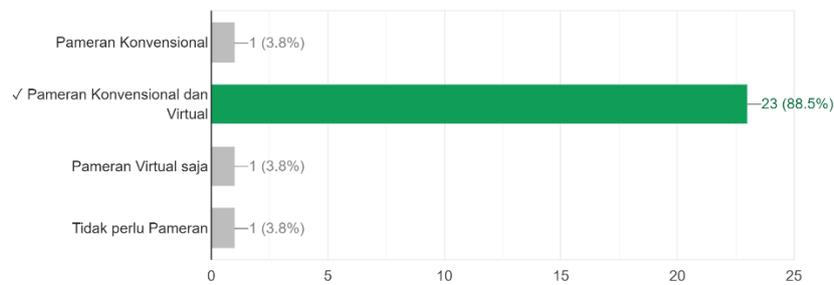
Dasar hukum penyelenggaraan pameran yaitu 1) Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 52 tahun 2007 tentang Pelestarian dan Pengembangan Adat Istiadat dan Nilai Budaya Sosial budaya masyarakat, Peraturan bersama Menteri Dalam Negeri dan Meteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor 40/42 tahun 2009 tentang Pedoman Pelestarian Kebudayaan. 3) Peraturan Direktur Pendidikan Vokasi nomor 18 tahun 2020 tentang Petunjuk teknis Bantuan Pemerintah Fasilitas Sekolah Menengah Kejuruan Yang Melakukan Pameran Hasil Karya Peserta didik dan Start Up Bisnis tahun 2020, 4) Program kerja SMKN 12 Surabaya (Humas) tentang Pameran Siswa.

Keberadaan pameran konvensional saat ini 1) Pameran yang dipajang pada sebuah tempat untuk dipromosikan kepada orang lain, agar mereka memberikan apresiasi, 2)Pameran membutuhkan tempat yang luas, biaya yang tidak sedikit, 3)Dibutuhkan mengundang orang terdekat untuk dapat melihat/mengapresiasi, 4) Persiapan yang melelahkan, pelaksanaan pameran hanya beberapa hari, dan akhir kegiatan belum bisa diprediksi hasilnya.

Keberadaan pameran modern (virtual) saat ini yaitu 1) Pameran bisa dipajang dimana saja untuk dipromosikan kepada orang lain, agar mereka memberikan apresiasi, 2)Pameran tidak membutuhkan tempat yang luas, biaya yang relatif sedikit, 3)Dibutuhkan mengundang orang terdekat dan terjauh untuk dapat melihat/mengapresiasi, 4) Persiapan, pelaksanaan dan akhir kegiatan dapat diprediksi relative lebih cepat.

Media yang digunakan untuk pameran seni siswa SMKN 12 Surabaya saat ini yaitu; 1) Youtube (live dan non live), 2)Instagram (live dan non live), 3) Facebook, 4) Whatsapp, 5)Tweeter 6)Linkin, 7)Telegram, 8) instagram.

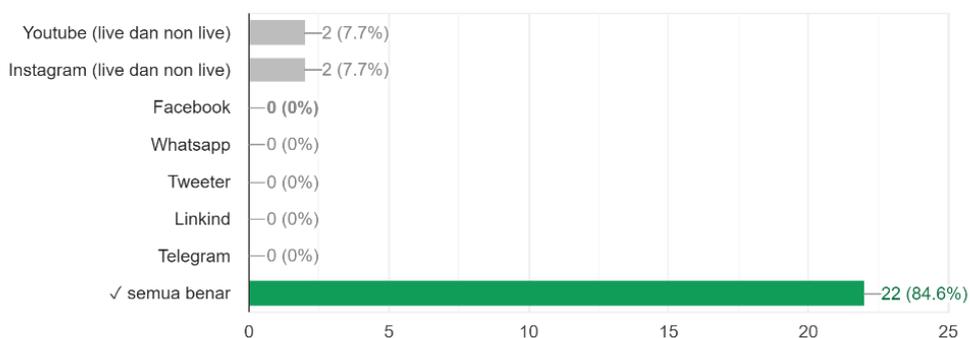
Pada era modern saat ini sarana Pendidikan Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) setelah membuat produk disekolah sebaiknya menggunakan promosi dengan...
23 / 26 correct responses



Gambar 1. Pameran seni siswa dapat dilakukan secara konvensional dan virtual

Sejumlah 88,5% siswa menghendaki pameran dilakukan secara konvensional yang di kombinasi secara virtual. Hal ini karya mereka di tata pada suatu ruang yang tidak terlalu besar, kemudian di promosikan secara virtual. Sehingga apabila ada orang yang pingin melihat karya seni secara langsung tetap terkondisi keasliannya.

Media yang sesuai untuk pameran/promosi karya seni di era modern saat ini yaitu...
22 / 26 correct responses



Gambar 2. Pameran seni siswa dapat dilakukan secara konvensional dan virtual

Sedangkan media yang digunakan sebagai promosi 84,6% memilih semua media social (medsos) untuk mempercepat memperkenalkan produk karya sei yang dihasilkan. Dengan model bayar ditempat (COD/ Cash Of Delivery) saat ini juga sangat mempengaruhi daya beli masyarakat sebagai upaya meyakinkan barang produk yang di jual.



Gambar 6. Pameran siswa di Jatim Expo di hadiri Gubernur Jawa Timur

SIMPULAN

Dari hasil pembahasan diperoleh kesimpulan (1) Pameran siswa dapat meningkatkan motivasi siswa untuk membuat karya yang lebih baik, (2) Pameran siswa dapat mengkomunikasikan hasil karyanya ke khalayak umum, industry, sekolah dan pemerintah, (3) Pameran siswa dapat menumbuhkan start up bisnis (on line dan of line), dan (4) Pameran sebagai upaya potensi kreatifitas budaya bangsa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Ahlimedia yang support terhadap peneliti pemula, kepada Kepala SMKN 12 Surabaya yang memberikan peluang seluas-luasnya terhadap kegiatan Pameran, Para orang tua yang selalu mendukung, Pemerintah Propinsi dan Pemerintah Kota Surabaya yang selalu intensif mendorong generasi muda untuk berkreasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Budi Setyaningrum, N. D. (2018). Budaya Lokal Di Era Global. *Ekspresi Seni*, 20(2), 102. <https://doi.org/10.26887/ekse.v20i2.392>
- Hamid Muhammad. (2017). *Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 330/D.D5/KEP/KR/2017*. 142.
- Nahak, H. M. . (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76. <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>
- Raco, J. (2018). *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>
- Surahman, S. (2016). Determinisme Teknologi Komunikasi dan Globalisasi Media Terhadap Seni Budaya Indonesia. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Dan Animasi*, 12(1), 31. <https://doi.org/10.24821/rekam.v12i1.1385>
- Suwotyantini, D. (2018). Jurnal Ekobis Dewantara Vol. 1 No. 8 Agustus 2018 STRATEGI PEMASARAN KARYA SENI LUKIS (STUDI KASUS PADA PAMERAN SENI RUPA DAN PASAR SENI ART JOGA) DWI SUWITYANTINI. *Jurnal Ekobis Dewantara*, 1(8), 67–77.
- Zuriatina, I. (2020). Pengaruh Pembangunan Kebudayaan Terhadap Pembangunan Manusia Di Indonesia. *TEMALI : Jurnal Pembangunan Sosial*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.15575/jt.v3i1.6364>