
IMPLEMENTASI PAMERAN SENI BERBASIS PROJECT BASED LEARNING

Rotua Magdalena Pardede¹, Dewi Rahmawaty²

rotua.tiana@gmail.com, dewi.stdi@interstudi.edu,

Sekolah Tinggi Desain Interstudi
Jalan Kapten Tendean No.2, RT.2/RW.5, Pela Mampang, Kec. Mampang Prapatan.,
Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12720

Abstract:

This study aims to discuss the level of implementation of the art exhibition and knowledge with Project Base Learning Method. The research method used in this study was an experiment with a pretest-posttest control group design. The population in this study were art students, with a sample of 40 people. The instruments used in this study were PBL knowledge test items and art exhibition implementation test questions, and interviews. The pretest posttest results show an increase, and it can be concluded that the implementation of PBL art and knowledge exhibitions (1) Implementation of PBL-based art exhibitions can increase student motivation to make better works, (2) Art exhibitions can communicate the works to the general public, industry, schools and the government, (3) Art exhibitions can foster business start-ups (on line and of line), and (4) Exhibitions as an effort to potentially create national cultural creativity.

Keywords: Art Exhibition, Project Base Learning Method, Student Knowledge

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan membahas tingkat implementasi pameran seni dan pengetahuan dengan metode *Project Base Learning*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain kelompok kontrol pretest-posttest. Populasi dalam penelitian adalah mahasiswa seni, dengan sampelnya berjumlah sebanyak 40 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument soal tes pengetahuan PBL dan soal tes implementasi pameran seni, dan wawancara. Hasil pretest posttest menunjukkan peningkatan, dan dapat disimpulkan implementasi pameran seni dan pengetahuan PBL (1) Implementasi Pameran seni berbasis PBL dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk membuat karya yang lebih baik, (2) Pameran seni dapat mengkomunikasikan hasil karya ke khalayak umum, industri, sekolah dan pemerintah, (3) Pameran seni dapat menumbuhkan start up bisnis (on line dan of line), dan (4) Pameran sebagai upaya potensi kreatifitas budaya bangsa.

Kata Kunci: Pameran Seni, Metode *Project Base Learning*, Pengetahuan Mahasiswa

PENDAHULUAN

Seni dapat diartikan sebagai hasil karya manusia yang mengandung keindahan dan dapat di ekspresikan melalui media suara, gerak, karya lukis, dan media seni lainnya. Cara mengekspresikan seni dapat menggunakan berbagai media seperti pendapat seni Koentjaraningrat “kesenian memiliki banyak jenis dilihat dari cara atau media antara lain seni suara (vokal), lukis, tari drama, dan patung”. Dilihat dari cara penyampaiannya seni dapat dilihat, didengar, diraba, dan dirasakan. Banyak media yang bisa digunakan dalam pengungkapan seni sehingga seni bisa digunakan dalam pengungkapan seni sehingga seni dapat dinikmati dan dipahami dalam berbagai bentuk. Hal ini karena seni merupakan simbol

dari perasaan yang ada pada diri manusia, apapun bentuknya. Melihat seni dapat diibaratkan dengan seseorang yang sedang berkomunikasi, dengan artian seorang seniman akan merenungkan apa yang ia ingin sampaikan melalui media karya seninya, sedangkan orang yang melihat karya seni (media) tersebut menerima informasi yang disampaikan oleh seniman.

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 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).

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).

TINJAUAN TEORITIS

Project based learning (PBL) adalah model pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai subjek atau pusat pembelajaran, menitikberatkan proses belajar yang memiliki hasil akhir berupa produk. Artinya, peserta didik diberi kebebasan untuk menentukan aktivitas belajarnya sendiri, mengerjakan proyek pembelajaran secara kolaboratif sampai diperoleh hasil berupa suatu produk. Itulah mengapa kesuksesan pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh keaktifan peserta didik.

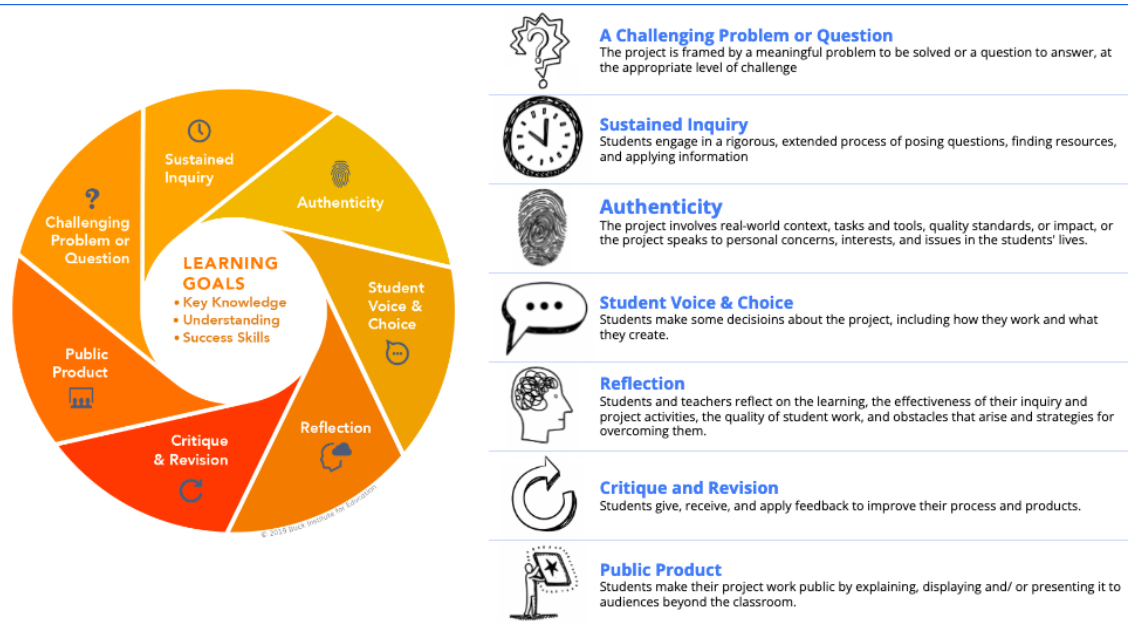
Dengan diterapkannya suatu model pembelajaran tentu mengandung tujuan yang hendak dicapai. Adapun tujuan *project based learning* adalah sebagai berikut.

1. Melatih sikap proaktif peserta didik dalam memecahkan suatu masalah.
2. Mengasah kemampuan peserta didik dalam menguraikan suatu permasalahan di kelas.
3. Meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks sampai diperoleh hasil nyata.
4. Mengasah keterampilan peserta didik dalam memanfaatkan alat dan bahan di kelas guna menunjang aktivitas belajarnya.

5. Melatih sifat kolaboratif peserta didik.

Sintak pembelajaran merupakan tahapan atau fase yang harus dikerjakan pada pembelajaran. Dengan adanya sintak, alur kegiatan pembelajaran menjadi jelas dan terstruktur. Adapun sintak model pembelajaran *project based learning* adalah sebagai berikut:

1. Menentukan pertanyaan mendasar



Sebelum masuk ke materi, guru harus memberikan pertanyaan mendasar terkait materi yang akan dipelajari. Pertanyaan tersebut bisa dikemas dalam studi kasus di dunia nyata dilanjutkan dengan penelusuran lebih mendalam.

2. Menyusun desain perencanaan proyek

Penyusunan desain proyek bersifat kolaboratif. Artinya, kerja sama antara guru dan peserta didik. Pada desain ini memuat sejumlah poin, misalnya aturan main, aktivitas, dan presentasi.

3. Membuat jadwal aktivitas

Setelah guru dan peserta didik menyusun desain perencanaan proyek dilanjutkan dengan membuat jadwal aktivitas. Adapun contoh jadwal aktivitasnya adalah sebagai berikut.

- Menentukan timeline pengerjaan
- Menentukan deadline pengerjaan
- Menentukan perencanaan baru untuk menyelesaikan proyek
- Memberikan bimbingan bagi peserta didik yang menggunakan cara di luar proyek.

4. Melakukan monitor pada perkembangan kinerja peserta didik

Selama peserta didik mengerjakan proyek yang ditugaskan, guru harus aktif memonitor kegiatan mereka. Hal itu bertujuan untuk menjaga agar suasana belajar tetap kondusif. Kegiatan monitor bisa dilakukan menggunakan alat perekam atau rubrik.

5. Menguji hasil kinerja peserta didik

Tingkat pencapaian peserta didik dalam menyelesaikan proyek yang ditugaskan akan diuji dan dinilai oleh guru. Penilaian ini diharapkan bisa memberikan umpan balik bagi pemahaman peserta didik. Hasil kinerja juga bisa digunakan oleh guru untuk menyusun strategi pada pembelajaran selanjutnya.

6. Mengevaluasi pengalaman

Evaluasi pengalaman berupa refleksi dari kegiatan yang sudah dijalankan. Pada tahap ini guru bisa melakukan diskusi ringan dengan peserta didik terkait pengalaman selama mengerjakan proyek.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain kelompok kontrol pretest-posttest. Populasi dalam penelitian adalah mahasiswa seni di Jakarta, dengan sampelnya berjumlah sebanyak 40 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument soal tes pengetahuan PBL dan soal tes implementasi pameran seni, dan wawancara. Analisis data menggunakan uji t jika memenuhi prasyarat uji normalitas dan homogenitas. Jika uji prasyarat tidak terpenuhi, maka dapat menggunakan uji alternatif lain yaitu uji Whitney Test dan uji Wilcoxon. Uji Mann-Whitney adalah uji non-parametrik yang tergolong kuat sebagai pengganti uji-t dengan tidak memerlukan asumsi normalitas dan homogenitas suatu sampel (Kadir, 2015). Sedangkan uji Wilcoxon adalah uji non parametrik yang digunakan untuk dua sampel bergantung atau berhubungan (Kadir, 2015). Hasil menunjukkan uji t dan uji non parametrik Wilcoxon-Mann-Whitney mempunyai hasil yang mirip atau sama (Candia-Rivera & Valenza, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji normalitas menunjukkan pretest implementasi pameran seni sig $0.37 < 0.05$, pretest pengetahuan PBL mempunyai nilai Sig. $0.146 < 0.05$, hasil postes implementasi pameran seni mempunyai nilai Sig. $0.000 < 0.05$ dan hasil posttest pengetahuan PBL mempunyai nilai Sig. $0.000 < 0.05$. Dapat disimpulkan bahwa hanya hasil pretest pengetahuan PBL yang berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas mendapatkan hasil variabel pameran seni menunjukkan nilai Sig. $0.004 < 0.05$ dan variabel pengetahuan PBL dengan menunjukkan nilai Sig. $0.002 < 0.05$. Maka dapat disimpulkan populasi dalam penelitian tersebut tidak homogen.

Hasil uji Mann-Whitney memiliki nilai Sig. $0.000 < 0.05$ pada variabel implementasi pameran seni dan pengetahuan PBL. Maka dari itu terdapat perbedaan pengetahuan antara sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan dan dapat dikatakan terdapat pengaruh menggunakan metode gabungan terhadap implementasi pameran seni dan pengetahuan PBL.

Tabel 1. Hasil Uji Mann-Whitney Implementasi pameran seni

Test Statistics ^a	
	Nilai Test Pameran seni
Mann-Whitney U	1.000
Wilcoxon W	121.000
Z	-4.848
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^b

Tabel 2. Hasil Uji Mann-Whitney Pengetahuan PBL

Test Statistics ^a	
	Test_Pengetahuan PBL
Mann-Whitney U	22.500
Wilcoxon W	142.500
Z	-3.904
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^b

Sedangkan hasil Wilcoxon memiliki nilai Sig. $0.001 < 0.05$ pada variabel implementasi pameran seni dan pengetahuan PBL. Maka terdapat perbedaan hasil pretes dan posttes menggunakan metode gabungan setelah diberikan penyuluhan.

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon Pretest Posttest Implementasi pameran seni

Test Statistics ^a	
	Posttest Pameran seni - Pretest Pameran seni
Z	-3.438 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

Tabel 1.4 Hasil Uji Wilcoxon Pretest Posttest Pengetahuan PBL

Test Statistics ^a	
	Posttest Pengetahuan PBL - Pretest Pengetahuan PBL
Z	-3.334 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

Penelitian ini membahas tingkat implementasi pameran seni dan pengetahuan PBL. Hasil pretest dapat digambarkan bahwa responden masih kurang memiliki pengetahuan tentang pameran seni sehingga keinginan untuk melestarikan pameran seni juga kurang. Materi yang disampaikan kepada mahasiswa adalah pengertian, jenis, fungsi, dan tujuan dari Pameran Seni. Dari hasil posttest menunjukkan peningkatan dari hasil pretest sebelumnya sehingga pelaksanaan kegiatan edukasi ini menambah informasi bagi responden.

Penggunaan media Pengetahuan PBL sebagai pengenalan pameran seni diapresiasi dengan baik. Pengetahuan PBL yang diterima oleh mahasiswa dapat meningkatkan sistem kerja sama dalam menyelenggarakan pameran seni. Dengan dibuatnya pengetahuan PBL tentang Pameran Seni, mahasiswa dan masyarakat sekitar ikut serta memahami dan mencintai Pameran Seni ini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, pengetahuan PBL merupakan salah satu komunikasi nonverbal yang berbentuk simbol yang didalamnya mengandung pesan-pesan tertentu. Selama pelaksanaan kegiatan ini respon mahasiswa juga sangat baik yaitu saat melaksanakan diskusi singkat responnya sangat baik. Terdapat perbedaan tingkat implementasi pameran seni dan pengetahuan PBL pada hasil pretest posttest. Setelah diberikan penyuluhan dan dapat dikatakan terdapat pengaruh menggunakan metode gabungan terhadap implementasi pameran seni dan pengetahuan PBL meningkat.

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.

KESIMPULAN

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

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih penulis ucapkan kepada Sekolah Tinggi Desain InterStudi atas kesempatannya sehingga kami tim penulis dapat melaksanakan penelitian tentang implementasi pameran seni berbasis *Project Base Learning* hingga selesai. Diharapkan kedepannya dapat dijadikan bahan acuan bagi penulis kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, H. & Siregar, A., “Kajian Pendekatan Kuratorial Terhadap Pameran-Pameran Dengan Label Bandung Periode 2000 - 2012”, Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa, Program Studi Sarjana Seni Rupa Fakultas Seni Rupa Dan Desain (FSRD) ITB.
- Anggoro, R W. (2017). “Pengelolaan Kegiatan Kesenian Disparbud Bidang Kebudayaan Kabupaten Magetan Bulan Juli-Oktober 2017”, Laporan Kerja Profesi, jurusan Tata Kelola Seni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Arifah, N., (2017). “Perancangan Interior Ruang Pamer Museum Gunung Merapi Yogyakarta“, Skripsi Tugas Akhir Perancangan S-1 Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Hamid, Muhammad. (2017). Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 330/D.D5/KEP/KR/2017. 142.
- Nahak, H. M. . (2019). Upaya Melestarikan Pameran seni 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>
- Setyaningrum, B. N. D. (2018). Budaya Lokal Di Era Global. Ekspresi Seni, 20(2), 102. <https://doi.org/10.26887/ekse.v20i2.392>
- Surahman, S. (2016). Determinisme Teknologi Komunikasi dan Globalisasi Media Terhadap Seni Pameran seni. REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Dan Animasi, 12(1), 31. <https://doi.org/10.24821/rekam.v12i1.1385>
- Yuni, M. (2013). “Pengembangan Alur Sirkulasi, System Displai Dan Pencahayaan Pada Bandung Contemporary Art Space”, Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa Dan Desain, Program Studi Sarjana Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Dan Desain (FSRD) ITB.