

# **PROSES KREATIF KARYA SENI “PACITANIAN” (MODEL PENDIDIKAN SENI BERORIENTASI LINGKUNGAN)**

**Deasylina da Ary**

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang  
Email Koresponden: deasy\_dance@yahoo.com

## **Abstrak**

Kabupaten Pacitan mempunyai potensi alam yang kaya, bukan hanya segi keindahannya saja, akan tetapi juga jejak sejarah evolusi manusia yang terkandung di dalamnya. Potensi ini sangat menginspirasi dan memberikan ide untuk kemudian diwujudkan ke dalam sebuah model pendidikan yang menyadarkan anak-anak tentang hal ini. Pendidikan yang menempatkan fenomena lingkungan alam sebagai orientasi utama. Seni dijadikan sebagai wahana. Materinya adalah latihan ketubuhan di lingkungan alam Pacitan. Model pendidikan seni ini juga dapat dipergelarkan di ruang publik sebagai pertunjukan *site specific*. Karya seni “Pacitanian” adalah sebuah persilangan antara Seni, Pendidikan, dan Ilmu Pengetahuan (Kehidupan Prasejarah). Sebuah gagasan baru yang mengawinkan antara keindahan seni, proses regenerasi dan transformasi pengetahuan melalui pendidikan, dan ilmu pengetahuan tentang fakta ilmiah kehidupan prasejarah di lingkungan Pacitan yang juga disebut sebagai kerajaan prasejarah.

**Kata kunci:** Pendidikan, Seni, Lingkungan

# **PROSES KREATIF KARYA SENI “PACITANIAN” (MODEL PENDIDIKAN SENI BERORIENTASI LINGKUNGAN)**

**Deasylina da Ary**

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang  
Email Koresponden: deasy\_dance@yahoo.com

## **Abstract**

*District of Pacitan has rich natural resources, not only in terms of its beauty, but also the historical traces of human evolution contained therein. These potentials are inspiring and providing ideas to be embodied into an educational model that could make children aware about such natural resources. This is an education which places natural environment phenomenon as the main orientation. Art serves as media. The material taught here is a physical exercise in Pacitan natural environment. This art education model can be performed in public space as site specific performance. "Pacitanian" performance is a collaboration between Arts, Education, and Science (Prehistoric Life). This is a new idea which makes a well combination between the beauty of art, knowledge regeneration and transformation process through education, and knowledge about the scientific facts of prehistoric life in Pacitan environment also known as prehistoric kingdom.*

*Keywords: Education, Art, Environment*

## PENDAHULUAN

Pada hakikatnya tujuan pendidikan seni adalah untuk memberikan keseimbangan emosional, rasional atau intelektual dan sekaligus sensibilitas motorik. Pendidikan seni juga bisa memberikan pengalaman belajar yang sangat berpengaruh pada proses berpikir, daya kreativitas dan pembentukan karakter anak. Akan tetapi dalam pelaksanaan pendidikan seni tari di lapangan yang ada saat ini, pada umumnya lebih menekankan kepada metode reproduksi atau imitasi, yaitu kegiatan belajar menarikan kembali sebuah tarian yang diajarkan oleh guru dengan cara menirukan gerak guru secara mekanis. Anak-anak dididik untuk menjadi seperti yang diinginkan oleh guru atau pun orang tuanya. Tidak ada peluang untuk mengembangkan daya kreativitas dengan menciptakan gerak-gerak ataupun tarian mereka sendiri. Hal ini yang menyebabkan anak-anak kehilangan dunianya. Anak-anak tidak lagi menjadi anak-anak, akan tetapi menjadi orang dewasa yang bertubuh mini.

Gunawan Mohammad menulis di Kompas pada Selasa, 27 Juli 2010. Artikel berjudul "Anak" ini membicarakan tentang kehidupan anak yang telah terenggut oleh kompleksitas masalah yang dimiliki oleh orang dewasa. Melalui tulisan ini, Gunawan Mohammad ingin menyadarkan kita betapa pentingnya anak-anak mendapatkan dunianya kembali. Dunia yang penuh imajinasi dan sarat kreativitas. Hanya dengan dua hal inilah anak mempunyai semangat dan harapan yang nanti dapat anak gunakan untuk bertahan hidup.

Senada dengan hal tersebut, Yudi Latif dalam tulisannya di Kompas pada Kamis, 4 Agustus 2016 berjudul "Pendidikan Tanpa Mendidik" menyayangkan pelaksanaan pendidikan di Indonesia yang tidak sesuai lagi dengan hakikat pendidikan sesungguhnya. Pendidikan lebih diartikan sebagai pengajaran (*onderwijs*), yakni pemberian materi yang sarat muatan kognitif seperti pengetahuan dan keterampilan. Padahal pendidikan (*education*) merupakan proses belajar

menjadi manusia seutuhnya, yang dilakukan sepanjang hayat dengan menuntun mengeluarkan potensi-potensi bawaan anak agar bertumbuh sehingga dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-setingginya. Oleh karena itu kurikulum pendidikan harus memberikan wahana untuk olah pikir, olah rasa, olah raga, dan olah karsa bagi peserta didik, dan berorientasi pada memahami diri sendiri dan lingkungannya.

Kedua tulisan tersebut menggarisbawahi tentang pelaksanaan pendidikan yang ideal, bahwa sebuah proses pendidikan harus mampu menumbuhkan dan sekaligus mewadahi kreativitas dan imajinasi anak, serta berorientasi pada memahami diri sendiri dan lingkungannya.

Lingkungan memegang peranan penting dalam pendidikan. Lingkungan adalah sesuatu yang ada di alam sekitar yang memiliki makna dan atau pengaruh tertentu kepada individu. Lingkungan (*environment*) sebagai dasar pendidikan adalah faktor kondisional yang mempengaruhi tingkah laku individu dan merupakan faktor belajar yang penting. Lingkungan belajar atau pembelajaran atau pendidikan yang dimaksud dalam hal ini adalah lingkungan sosial, personal, kultural, dan alam atau nature. (Oemar Hamalik, 2003: 194-195).

Kabupaten Pacitan mempunyai lingkungan alam yang sangat indah. Kabupaten ini berada di dalam wilayah Propinsi Jawa Timur. Terletak di ujung barat daya dari Propinsi Jawa Timur, dan wilayah barat berbatasan langsung dengan Propinsi Jawa Tengah. Wilayah utara berbatasan dengan Kabupaten Magetan, wilayah timur berbatasan dengan Kabupaten Ponorogo dan Kabupaten Trenggalek, dan sebelah selatan berbatasan dengan Samudra Indonesia. Wilayah ini merupakan daerah agraris dan sekaligus juga daerah maritim. Hal ini karena wilayah Pacitan terdiri dari pegunungan ataupun perbukitan dan pantai-pantai.

Pegunungan Pacitan masuk ke dalam himpunan Pegunungan Seribu (Gunung Sewu) di jajaran pegunungan karts antara

Wonosari dan Jember. Di dalamnya terdapat banyak sekali gua yang menyimpan memori tentang kehidupan manusia prasejarah. Harry Widiyanto, seorang ahli Paleoanthropologi menyebut Pacitan dengan kerajaan prasejarah. Hal ini dikarenakan Pacitan adalah daerah kaya dan berlimpah alat-alat dari periode jaman yang lengkap mulai paleolitik, mesolitik, neolitik hingga jaman logam. (Wawancara, 10 Januari 2015).

Pacitan memiliki situs prasejarah yang banyak. Salah satu di antaranya adalah Sungai Baksoka, yang terletak sekitar 30 kilometer di sebelah utara Pacitan. Di dasar sungai ini ditemukan himpunan besar alat-alat paleolitik yang kemudian disebut dengan budaya Pacitanian, dengan homo erectus sebagai pendukungnya. Alat-alat yang ditemukan mempunyai ciri khas prototipe yaitu tidak menghilangkan kulit batu atau korteknya. Situs ini merupakan salah satu situs penting dan terkenal di dunia (Harry Widiyanto dan Truman Simanjuntak, 2013: 123).

Situs-situs gua di Pacitan merupakan situs yang tak kalah penting bagi penelitian tentang kehidupan prasejarah. Song Keplek adalah situs di mana telah ditemukan lima individu fosil manusia yang berasal dari ras Australomelanesid dan ras Mongoloid. Sedangkan melalui penggalian di pintu Song Terus sedalam 8 m dan 16 m, terungkaplah tiga lapisan budaya, yang berasal dari jaman paleolitik hingga jaman preneolitik (230.000-5.000 tahun silam). Ketiga lapisan budaya ini diidentifikasi dari teknologi alat-alat batu yang ditemukan dalam tiap lapisannya (Harry Widiyanto, 2014: 81)

Gua di Pacitan telah terbentuk sejak sekitar 15 juta tahun yang lalu, yang sebelumnya berada di kedalaman laut. Selama 15 juta tahun itu gua telah digunakan untuk berbagai kegiatan dari berbagai jenis manusia prasejarah dari jaman yang berbeda. (Harry Widiyanto, wawancara, 10 Januari 2015).

Dengan melihat potensi yang dimiliki oleh keadaan lingkungan alam Pacitan, maka pendidikan yang diterapkan kepada

masyarakat Pacitan yang paling sesuai adalah pendidikan yang berorientasi lingkungan. Lingkungan dalam hal ini yang dimaksud adalah lingkungan alam. Artinya adalah pendidikan yang menempatkan fenomena lingkungan alam sebagai orientasi utama. Seni dijadikan sebagai wahana. Isi pendidikan berorientasi pada fenomena lingkungan alam.

Berdasarkan uraian tentang pelaksanaan pendidikan seni berorientasi lingkungan alam Pacitan dan potensi alam Pacitan yang mengandung fakta ilmiah kehidupan prasejarah ini, maka disusunlah sebuah karya seni dengan judul "Pacitanian" (Model Pendidikan seni Berorientasi Lingkungan). Karya seni yang bertujuan untuk memfokuskan pikiran kita terhadap pentingnya Seni dan Lingkungan, dengan format Seni untuk Pendidikan. Jenisnya adalah pertunjukan dari anak-anak dan untuk anak-anak. Materi yang disajikan adalah latihan seni atau latihan ketubuhan berorientasi pada lingkungan alam Pacitan. Persilangan antara Seni, Pendidikan, dan Ilmu Pengetahuan (Kehidupan Prasejarah). Sebuah gagasan baru yang mengawinkan antara latihan seni, proses regenerasi dan transformasi pengetahuan melalui pendidikan, dan ilmu pengetahuan tentang fakta ilmiah kehidupan prasejarah, yang mampu menjawab persoalan pelaksanaan pendidikan seni saat ini yang sudah tidak sesuai dengan hakikat tujuan pendidikan seni. Sistem latihan ini bisa juga melahirkan sebuah karya yang dapat dipergelarkan di ruang publik.

Karya seni ini telah dipergelarkan pada tanggal 17 Januari 2017 bertempat di tiga lingkungan secara berurutan, yaitu sungai Janglot (Desa Pelem, Kecamatan Pringkuku), gua Tabuhan (Desa Wareng, Kecamatan Punung), dan pantai Srau (Desa Candi, Kecamatan Pringkuku), yang semuanya masuk ke dalam wilayah Kabupaten Pacitan, mulai jam 08.00 hingga 17.00 WIB.

Untuk mewujudkan sebuah karya seni yang mengandung konsep Persilangan antara Seni, Pendidikan, dan Ilmu

Pengetahuan (Kehidupan Prasejarah) ini tentunya membutuhkan proses yang sangat panjang. Proses ini sangat menarik untuk dibahas dengan harapan dapat memberikan gambaran nyata tentang kerja kreatif sebuah karya seni, yang nantinya dapat dipakai sebagai bahan pembelajaran bersama.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang akan dibahas dalam tulisan ini adalah sebagai berikut: Bagaimanakan proses kreatif karya seni “Pacitanian” (Model Pendidikan Seni Berorientasi Lingkungan) sehingga terbentuk sebuah karya yang dapat dipergelarkan di ruang publik?

## PEMBAHASAN

Proses untuk mewujudkan karya seni ini telah dirintis sejak tahun 2010 yang lalu dengan melakukan observasi awal terhadap permasalahan pendidikan seni di Pacitan khususnya dan di Indonesia pada umumnya. Proses dilakukan dengan lebih mengerucut pada permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan prasejarah di Pacitan sejak tahun 2014. Proses yang dilalui adalah sebagai berikut:

- a. Penghayatan kehidupan prasejarah melalui citra visual (film, museum dan situs):

Untuk memperkenalkan kehidupan prasejarah kepada anak-anak. Proses yang telah dilakukan hingga saat ini adalah:

1. Mencari referensi film-film tentang kehidupan prasejarah.

Kegiatan pengenalan melalui film yang pertama dilaksanakan pada tanggal 30 November 2014. Film yang diputar adalah *Walking with Cavemen*, dan *Cave Hands*. Film *Walking with Cavemen* menggambarkan perjalanan evolusi Darwin. Di dalam film ini juga terdapat informasi bagaimana ditemukannya api, musik, dan tarian. Film *Cave Hands* memberikan informasi tentang gambar-gambar di gua yang dibuat oleh manusia purba.

*Cave Hands* memberikan informasi tentang bagaimana anak-anak dapat bereksplorasi membuat lukisan seperti dalam lukisan gua.

Film-film ini menjadi stimulan untuk menyadari kenyataan kehidupan prasejarah seperti fosil dan artefak yang banyak ditemukan di Pacitan.

2. Mengaplikasikan hasil melihat film prasejarah.

Setelah melihat film tentang kehidupan prasejarah, anak-anak diajak untuk mengaplikasikan apa yang telah mereka lihat di film ke dalam kegiatan kreatif, antara lain: menceritakan kembali, bergerak menirukan tingkah laku manusia gua ataupun juga binatang-binatang yang ada di film, membuat pakaian layaknya manusia gua, bermain dengan tema kehidupan prasejarah.

3. Mengunjungi museum prasejarah.

Museum prasejarah yang dikunjungi adalah Museum Prasejarah Sangiran. Kegiatan ini telah dilaksanakan pada tanggal 17 Desember 2014. Di museum ini anak-anak diajak untuk menggali informasi tentang kehidupan prasejarah dan museum Sangiran sebanyak-banyaknya.

4. Mengunjungi situs-situs prasejarah

Dengan mengunjungi situs-situs prasejarah ini, anak-anak dapat mengeksplorasi dan menggali informasi secara langsung fakta ilmiah tentang kehidupan prasejarah. Selain itu dengan mengunjungi situs prasejarah ini, maka anak-anak dapat membebaskan imajinasi mereka untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Situs yang telah dikunjungi antara lain: Song

Terus, Gua Tabuhan, Sungai Janglot, dan Sungai Baksooka.

b. Pengayaan informasi (buku, *browsing*, dan penggalian informasi dari ahli)

1. Pencarian buku-buku dan gambar-gambar prasejarah.

Ketiga buku dari Trilogi Sangiran merupakan buku yang menyajikan fakta ilmiah tentang kehidupan prasejarah di Sangiran, dan Gunung Sewu yang disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami dan disertai dengan gambar-gambar yang menarik. Trilogi Sangiran ini adalah: “Sangiran Menjawab Dunia” yang ditulis oleh Harry Widiyanto dan Truman Simanjuntak, “Jejak Langkah Setelah Sangiran” yang ditulis oleh Harry Widiyanto, dan “Nafas Sangiran Nafas Situs-Situs Hominid” yang ditulis oleh Harry Widiyanto.

Buku lain yang digali adalah hasil tulisan dari ahli-ahli Arkeologi Indonesia yang tergabung dalam Ikatan Ahli Arkeologi Indonesia (IAAI) berjudul “Prasejarah Gunung Sewu”. Buku ini memuat sintesa tentang kehidupan prasejarah yang berlangsung di Gunung Sewu berdasarkan hasil-hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama ini. Pembahasannya berkisar tentang berbagai aspek budaya dan kegiatan manusia yang secara umum menyangkut sistem eksploitasi terhadap lingkungan alam dalam upaya memenuhi kebutuhan hidup sejak jaman prasejarah.

2. Penggalian informasi dari internet

Kedekatan anak-anak dengan internet dalam kehidupan sehari-hari memberikan ide untuk membawa mereka supaya lebih bisa menggunakan internet ke arah yang positif. Bagaimana

dapat menggali berbagai informasi tentang fakta ilmiah kehidupan prasejarah Pacitan, sehingga mereka dapat lebih mengetahui asal-usul dan sejarah lingkungan tempat mereka tinggal.

3. Penggalian informasi dari ahli

Wawancara telah dilakukan dengan Harry Widiyanto, ahli Paleoantropologi. Kegiatan ini telah dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2015. Beberapa hal yang menarik dari hasil wawancara dengan beliau selain yang telah disebutkan, adalah:

a) Proses evolusi manusia sebenarnya terdapat dalam perkembangan otak, volume otak bertambah sehingga tengkorak ikut bergerak. Proses perubahan adalah pada leher ke atas dan bukan pada leher ke bawah.

b) Homo Erectus hidup di tempat terbuka di dekat sungai, dan Australomelanesid hidup di gua sehingga disebut sebagai manusia gua sejati;

c) Populasi orang Indonesia adalah keturunan langsung dari Austronesia atau ras Mongoloid yang datang pada 4000 tahun yang lalu. Sementara ras Australomelanesid datang dahulu yaitu pada 15.000 – 5000 tahun yang lalu;

d) Pacitan adalah kerajaan prasejarah karena temuan alat batu yang lengkap dari jaman batu tua hingga muda. Di Pacitan juga banyak ditemukan pusat perbengkelan batu manusia purba;

e) Homo Erectus, Australomelanesid dan

Mongoloid pernah tinggal di Pacitan;

- f) Pacitanian adalah budaya paleolitik tertua di Indonesia. Teknologi Pacitanian adalah teknologi yang paling tua.
- c. Latihan kepekaan tubuh di lingkungan

Latihan ini dilakukan secara bertahap di lingkungan berbeda, yaitu:

- 1. Latihan di Gua Tabuhan & Lukisan gua (*Cave Painting*) / Terminal 1

Gua Tabuhan terletak di Desa Wareng, Kecamatan Punung, Kabupaten Pacitan. Gua ini merupakan situs hunian gua tertua di Asia Tenggara, sekitar 60.000 tahun hingga 30.000 tahun yang lalu, dengan tinggalan berupa fauna dan artefak litik (Truman Simanjuntak, 2004: 82).

Gua Tabuhan memiliki banyak ruang dengan fungsi masing-masing. Keunikan lain dari gua ini adalah batunya dapat mengeluarkan bunyi dengan nada tertentu. Alasan inilah yang mendasari pemilihan lingkungan untuk latihan di tahap ini.

Tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan ini antara lain: Mengajak anak-anak bereksplorasi, menjelajah dan mengenal lingkungan gua, membentuk stamina tubuh anak, melatih kepekaan tubuh atau motoric sense baik secara visual maupun auditif, berlatih kepekaan dalam hubungan emosional dengan lingkungan sekitarnya (latihan kepekaan artistik). Anak-anak dapat merasakan langsung menggunakan kelima indera mereka, lingkungan gua seperti lantai gua yang licin, stalagtit, stalagmit gua dengan berbagai ukuran, ruang-ruang yang gelap

dan dingin, segarnya air yang menetes, dan sebagainya.

Kegiatan ini telah dilaksanakan sebanyak 6 kali mulai bulan November 2014 hingga Januari 2015, dengan melibatkan sebanyak 70 anak yang dibagi menjadi 4 kelompok untuk 4 kali latihan pertama, dan secara bersama-sama pada latihan ke-5 dan ke-6.

Proses latihan di Gua Tabuhan ini pada awalnya memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan observasi dan eksplorasi lingkungan gua tabuhan. Pada proses selanjutnya anak-anak diberikan skenario pembelajaran dengan materi kehidupan purba di lingkungan gua (film, permainan inovasi, pakaian dan perburuan manusia purba, cave painting). Anak-anak berimajinasi, dan kemudian bergerak mengikuti skenario tersebut.

Setelah mendapatkan masukan dari beberapa pihak, maka pengkarya dapat menarik kesimpulan sementara bahwa latihan di gua tabuhan yang telah dilaksanakan pada terminal 1 belum sesuai dengan rancangan awal, karena belum sepenuhnya memberikan rangsangan pada daya kreativitas anak-anak untuk bergerak, dan berekspeksi sesuai dengan kondisi alam Gua Tabuhan tersebut.

Kegiatan ini masih menuntun anak dengan adanya skenario pembelajaran. Hal ini membuka mata pengkarya untuk memperbaiki arah penelitian kembali ke jalan yang benar, dan menjadi modal untuk pelaksanaan latihan dan proses selanjutnya.

- 2. Latihan di lingkungan Sungai Janglot/Terminal 2
  - a) Observasi

Sungai Baksoka adalah salah satu situs Paleolitik terpenting di Indonesia. Sungai ini terletak sekitar 30 Kilometer di sebelah utara Pacitan, Jawa Timur dan merupakan hulu dari sungai Bengawan Solo. Situs ini ditemukan oleh Koenigswald dan M.W.F. Tweedie pada tahun 1935. Di dalam situs ini atau di dasar sungai telah ditemukan himpunan besar alat-alat Paleolitik yang kemudian disebut dengan budaya Pacitanian. (Widianto, 2013: 123)

Sungai Janglot merupakan hulu dari Sungai Baksoka. Sungai Janglot adalah sungai yang mengalir di sepanjang Dusun Janglot, Desa pelem, Pringkuku, Pacitan. Di dalam sungai ini terdapat batu-batu sungai serta batu-batu fosil baik tumbuhan maupun hewan dengan berbagai ukuran.

Menurut Juri, kepala dusun Janglot, tanah di sepanjang aliran sungai ini telah diteliti oleh Dinas Purbakala baik tingkat kabupaten maupun tingkat pusat. Hasil penelitian menyebutkan bahwa tanah di sepanjang aliran sungai ini merupakan lapisan tanah yang sangat tua. Dengan kata lain sungai Janglot merupakan sungai purba yang telah ada sejak jaman manusia purba dan juga sebagai salah satu tempat penting bagi kelangsungan hidup manusia purba. Sehingga tidak menutup kemungkinan fosil-fosil yang ditemukan di sungai Baksoka juga berasal dari sungai Janglot yang terbawa oleh aliran air sehingga sampai ke dasar sungai Baksoka.

Kegiatan observasi ini dilaksanakan secara lebih detail pada sepanjang bulan Februari 2015. Berdasarkan hasil

observasi, maka diperoleh gambaran tentang kondisi sungai, dan bagaimana sungai ini akan dimanfaatkan sebagai tempat latihan sekaligus juga sumber inspirasi dalam proses latihan yang akan berlangsung.

#### b) Latihan di Sungai Janglot

Kegiatan latihan di sungai Janglot ini bertujuan untuk mengajak anak-anak bereksplorasi, menjelajah dan mengenal lingkungan sungai. Anak-anak dapat belajar bagaimana berjalan dan berlari di sungai dengan aliran yang deras dan dasar sungai yang tidak kelihatan, berloncatan diantara batu-batu besar diantara aliran air, mengambang, berenang, menyelam, bermain dengan suara-suara air, dan sebagainya. Latihan ketubuhan ini secara sadar akan membentuk stamina, kecerdasan, dan kepekaan tubuh anak. Anak-anak juga diajak berlatih untuk memiliki kepekaan dalam hubungan emosional dengan lingkungan sekitarnya. Anak-anak dapat secara bebas berimajinasi berdasarkan apa yang mereka lihat, mereka rasakan, dan mereka alami.

Latihan di sungai Janglot ini juga untuk mengaplikasikan data-data yang telah diperoleh selama penelitian. Pencarian batu fosil, proses analisis batu fosil dan batu kali biasa, pembuatan rumah ranting adalah contoh kegiatan yang merupakan aplikasi dari pengenalan data ilmiah tentang kehidupan prasejarah yang tersembunyi dari lingkungan sungai Janglot tersebut.

Kegiatan ini telah dilaksanakan sebanyak 6 kali mulai bulan April hingga Juni 2015, dengan melibatkan sebanyak 40 anak yang dibagi



menjadi 4 kelompok untuk 4 kali latihan pertama, dan secara bersama-sama pada latihan ke-5 dan ke-6. Proses latihan di sungai Janglot ini secara sadar memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan apa saja sesuai dengan daya imajinasi dan kreativitas masing-masing dengan rangsangan kondisi lingkungan sungai Janglot. Pengkarya mengamati jalannya kegiatan dan apa saja yang terjadi selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan pengamatan dari proses awal kegiatan latihan di Sungai Janglot ini, bisa dilihat bahwa Sungai Janglot memberikan rangsangan pada daya kreativitas anak-anak untuk bergerak, dan berekspsi sesuai dengan kondisi alam Sungai Janglot tersebut, serta memberikan rangsangan imajinasi kepada anak-anak tentang kehidupan purba melalui bebatuan yang mereka temukan di sungai tersebut. Kegiatan ini memberikan efek rasa senang dan bahagia terhadap anak karena anak dapat bergerak bebas sesuai dengan daya kreativitas masing-masing.

### 3. Latihan di lingkungan pantai Srau/Terminal 3

Pantai Srau adalah salah satu pantai pesisir selatan yang tepatnya terletak di Dusun Srau, Desa Candi, Kecamatan Pringkuku, Kabupaten Pacitan. Pantai ini mempunyai 5 sudut pandang, terdiri dari: 2 sudut menghadap ke timur, 1 sudut pandang menghadap ke selatan dan 2 sudut pandang menghadap ke barat. Pengunjung dapat menikmati *Sunrise* dan *Sunset* sekaligus di pantai ini.

Pantai Srau merupakan pesisir Gunung Sewu yang merupakan

sumber situs kehidupan prasejarah. Daerah pesisir adalah wilayah eksploitasi (catchman area) manusia prasejarah untuk pemanfaatan biota laut, perburuan binatang dan pemanfaatan biji-bijian. Fosil biota laut dari pesisir pantai ini banyak ditemukan di dalam penguburan di dalam gua-gua yang tersebar di Asia Tenggara bersama dengan fosil tulang manusia prasejarah. Termasuk juga di dalam situs Song Keplek yang terletak di Kecamatan Punung Kabupaten Pacitan (Simanjuntak, 2004: 105). Alasan tersebut yang mendasari pemilihan lingkungan untuk latihan di tahap yang ketiga ini.

Kegiatan latihan di pantai Srau ini bertujuan untuk mengajak anak-anak bereksplorasi, menjelajah dan mengenali lingkungan pantai. Anak-anak diajak berjalan menyusuri bukit-bukit karang, melihat langsung para nelayan yang memancing ikan dari atas bukit karang, bermain pasir dengan berbagai pola permainan, bermain ombak, dan sebagainya. Latihan tubuh ini sangat penting untuk anak selain untuk membentuk stamina tubuh anak, juga untuk memberikan kepekaan tubuh atau *motoric sense*. Selain itu anak-anak juga diajak untuk memiliki kepekaan dalam hubungan emosional dengan lingkungan sekitarnya. Anak-anak dapat mengembangkan kreativitas secara maksimal untuk memanfaatkan lingkungan pantai Srau menjadi media dalam permainan mereka. Proses ini dapat juga dinamakan latihan kepekaan artistik.

Kegiatan ini telah dilaksanakan sebanyak lima kali mulai bulan Oktober hingga

Desember 2015, dengan melibatkan sebanyak 70 anak yang dibagi menjadi empat kelompok untuk empat kali latihan, dan secara bersama-sama pada latihan ke lima.

Proses latihan di pantai Srau ini secara sadar memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan apa saja sesuai dengan daya imajinasi dan kreativitas masing-masing dengan rangsangan kondisi lingkungan Pantai Srau. Pengkarya mengamati jalannya kegiatan dan apa saja yang terjadi selama kegiatan. Hasil dari pengamatan ini nantinya dapat dijadikan sebagai dasar dalam membuat alur pertunjukan yang menarik tanpa mengesampingkan proses kreatif dan perkembangan imajinasi anak-anak.

4. Latihan di tiga lingkungan (Sungai Janglot, Gua Tabuhan dan Pantai Srau).

Latihan di tiga lingkungan ini dimulai sejak bulan Agustus hingga November 2016. Tujuannya adalah mengajak anak-anak bereksplorasi, menjelajah dan merasakan secara langsung perbedaan ketiga lingkungan tersebut. Latihan ketubuhan ini sangat penting untuk anak selain untuk membentuk stamina tubuh anak, juga untuk memberikan kepekaan tubuh atau *motoric sense* yang berbeda-beda mengikuti perbedaan karakteristik ketiga lingkungan tersebut. Anak-anak juga diajak berlatih untuk memiliki kepekaan dalam hubungan emosional dengan lingkungan sekitarnya.

Proses latihan ini secara sadar memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan apa saja sesuai dengan daya imajinasi dan kreativitas masing-masing dengan

rangsangan kondisi ketiga lingkungan. Berdasarkan hasil pengamatan sejak terminal 1, 2, 3 hingga latihan di tiga lokasi sekaligus ini ditemukan pola kegiatan anak-anak yang selalu mereka lakukan. Pola inilah yang kemudian dijadikan pijakan oleh pengkarya untuk membuat alur pertunjukan tanpa mengesampingkan perkembangan kreativitas dan kenikmatan dalam permainan anak sehingga sangat memungkinkan adanya perbedaan dalam setiap kali latihan.

d. Pencarian permainan inovasi

Kegiatan pencarian permainan inovasi ini sangat diperlukan dengan alasan sebagai berikut:

1. Menyesuaikan dengan lingkungan;
2. Menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran;
3. Menciptakan suasana pembelajaran baru yang tidak membosankan;
4. Membuat anak termotivasi.

Permainan yang telah dihasilkan dan telah dilaksanakan adalah:

1. Permainan Menirukan Binatang  
Pola permainannya adalah setiap anak membentuk lingkaran, bergerak sesuai aba-aba yaitu menirukan gerak-gerak binatang dan suaranya. Materi ini bertujuan untuk meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas serta kemampuan motorik. Daya imajinasi masing-masing individu berbeda-beda, sehingga gerak yang dihasilkan anak pada permainan ini akan berbeda-beda pula.
2. Permainan Apa Ini Apa Itu  
Anak-anak membentuk lima kelompok, dan salah satu menjadi pemimpin dan berada di tengah-tengah. Pemimpin menyanyikan lagu “Sedang Apa” akan tetapi syairnya diganti dengan “Apa Ini

- Apa Itu”, dengan bergerak menirukan salah satu binatang. Di bagian akhir lagu, pemimpin menunjuk salah satu kelompok. Kelompok yang ditunjuk menjawab dengan lagu “Sedang Apa” tetapi syairnya diganti dengan nama binatang yang dimaksud sambil bergerak seperti pemimpin. Di tengah lagu, kelompok mengubah gerakan mereka ke gerak binatang yang lain dan menunjuk kelompok yang lain lagi. Pola ini berulang sampai ada yang tidak bisa menjawab. Bagi kelompok yang tidak bisa menjawab dapat diberi hukuman menyanyikan sebuah lagu tentang binatang dan bergerak menirukan binatang tersebut dengan gaya masing-masing.
3. Permainan Predator dan Mangsa  
Pola permainannya adalah anak-anak membentuk kelompok dengan anggota masing-masing kelompok 6-8 anak. Pelatih akan bergerak dan bersuara seperti seekor binatang, lalu kelompok akan berdiskusi menebak binatang apa itu. Kelompok yang ditunjuk oleh pelatih akan bergerak dan bersuara seperti binatang predator atau pemangsa dari binatang tersebut. Kelompok lain akan berdiskusi menebak binatang yang digerakkan oleh kelompok pertama. Ketika pelatih menunjuk kelompok kedua, maka kelompok kedua harus bergerak dan bersuara seperti binatang predator atau pemangsa dari binatang di kelompok 1. Begitu seterusnya, sampai ada kelompok yang tidak bisa atau salah menyebutkan predator binatang di kelompok sebelumnya, sehingga mendapat hukuman menyanyi lagu bertema binatang dan bergerak bebas sesuai irama lagu.
  4. Permainan Imajinasi  
Salah satu anak membaca naskah cerita tentang perburuan hewan purba oleh manusia purba. Anak-anak yang lain berimajinasi dan menginterpretasi cerita yang dibacakan dengan bergerak sesuai dengan alur cerita.
  5. Permainan *Wèk Wèk Gung*  
Dua anak membuat palang sambil menyanyi *Wèk Wèk Gung*, anak yang lain secara berurutan masuk melalui palang. Pada akhir lagu, palang menutup dan anak yang terjepit ditanya pilih ikut siapa. Bagian ini diulang-ulang sampai semua anak habis. Lalu palang yang tidak dipilih memburu anak-anak yang ada di belakang palang.  
*Wèk wèk gung Sègâné segâ jagung, Lalapé gâdhâng kangkung,  
Pit ala ipit Jaran mati kejepit*
  6. Permainan *Coca Cola Disco*  
Membentuk lingkaran, satu anak di tengah, dan menyanyi:  
*Coca cola disco disco* (bergerak seperti sedang *disco*)  
*Dolanan bal sadhuk sadhuk* (menendang-nendang)  
*Nganggo sisir acak-acak* (mengacak rambut anak di tengah)  
*Nganggo wèdhak cèlémongan* (mengusap muka anak di tengah)  
*Siti Aisah adus néng kali rambuté kêmbrâh bolan balèni*  
*A, alibésaběsu (2x) alé alé ...* (nama anak ditengah) *mambu, urung adus, kâyâ bebo*  
*Siji sěpatu, loro lâmbâk, tělu tělo, papat âjâ nyâlât, limâ lémon, ěněm ěndhâg, pitu tumber, wâlû waloh, sângâ sěmângkâ, sěpuluh strâwberi, sěwělas sumpěl kuping, rolas mlayuuuuuuuu*
  7. Permainan *Ulâ-ulânan*  
Permainan ini ditemukan oleh anak-anak dalam proses latihan di pantai Srau, ketika pengkarya

menghadirkan rumah warna. Rumah warna adalah rumah berbentuk kerucut, terbuat dari bambu-bambu sebagai tiang penyangga dan jas hujan warna-warni sebagai dindingnya. Pola permainannya adalah anak-anak membentuk barisan dengan formasi 1 baris. Badan membungkuk, tangan memegang pinggang teman di depannya. Mereka bermain keluar masuk rumah warna. Keluar rumah berjalan ke depan, dan masuk rumah berjalan mundur.

8. Permainan *Dhorémidhosâl*

Pola permainannya, anak-anak membentuk barisan dengan formasi 1 baris, tangan memegang pundak teman di depannya. Anak-anak berjalan meliak-liuk seperti ular, dan menyanyi dengan lagu sebagai berikut:

*Dho ré mi dho sâl 2x*

*Dho sâl dho sâl dho iwak këbo*

*Sluku sluku bathâk, bathâké éla élo, si râmâ mënyang Sâlâ,*

*Lèh olèhé payung muthâ, mak jènthit lolo lobah,*

*Wâng mati ora obah, yèn obah mëdëni bocah,*

*Yèn urip golèkâ duiiiittt*

*Ora ubët ora ngliwëëët...*

e. Workshop-workshop

Dengan mendatangkan pemateri yang ahli di bidangnya, pelaksanaan workshop ini bertujuan untuk memberikan tambahan pengetahuan dan pengayaan kepada anak-anak.

1. Workshop menggambar bebas (I Wayan Sujana Suklu-Bali)

Dengan bahan kertas gambar dan arang, I Wayan Sujana Suklu membagi workshop ini menjadi dua sesi. Sesi pertama, anak-anak diajak menggambar bebas sesuai dengan imajinasi mereka masing-masing. Menurut I Wayan Sujana Suklu, tahap ini sangat penting bagi anak supaya anak dapat

membebaskan jiwanya untuk berkreasi terbebas dari aturan-aturan yang mengungkung di kehidupan mereka.

Sesi kedua anak-anak mencoba menggambar objek yang bergerak, yaitu teman mereka yang menari. Tahap ini penting bagi anak untuk melatih konsentrasi dan kecepatan reflek serta estetika jiwa mereka. Hasil coretan dan goresan mereka dari kegiatan ini sangat berbeda dan tidak bisa diperoleh dengan menggambar biasa. Workshop ini dilaksanakan pada tanggal 11 Januari 2014, dan berlangsung selama 3 jam (3 x 60 menit).

2. Workshop Multimedia (Andy Donovan-Australia)

Melalui workshop yang dilaksanakan selama dua hari ini, anak-anak mengenal bagaimana membuat *video mapping*, mulai dari persiapan, pembuatan video sederhana, sampai dengan pemasangan alat dan perlengkapan untuk memutarinya.

3. Workshop musik dan gerak dalam gua (Medeleine Flynn, Tim Humprey & Tony Yap-Australia)

Workshop ini dilakukan pada tanggal 14 Januari 2015 di Gua Tabuhan dengan tujuan untuk mengajak anak-anak mengenal bunyi nada dan bermain-main dengan suara gaung dan gema di berbagai ruangan berbeda di dalam gua tabuhan. Selain itu anak-anak juga diajak untuk bergerak secara bebas mengikuti bunyi yang dihasilkan tersebut.

## SIMPULAN

Karya Seni Pacitanian (Model Pendidikan Seni Berorientasi Lingkungan) ini bertujuan untuk memfokuskan pikiran kita terhadap pentingnya Seni dan Lingkungan. Pencarian sebuah model pendidikan seni yang menitikberatkan

keaktivitas dengan berorientasi pada lingkungan. Format dari karya seni ini adalah Seni untuk Pendidikan. Jenisnya adalah pertunjukan dari anak-anak dan untuk anak-anak. Materi yang disajikan adalah latihan seni berorientasi lingkungan alam Pacitan. Sistem latihan ini bisa juga melahirkan sebuah karya yang dapat dipergelarkan di ruang publik.

Proses kreatif yang telah dilakukan untuk mewujudkan karya seni Pacitanian (Model Pendidikan Seni Berorientasi Lingkungan) ini telah dirintis sejak tahun 2010 dengan melakukan observasi awal terhadap permasalahan pendidikan seni di Pacitan khususnya dan di Indonesia pada umumnya. Proses yang lebih mengerucut pada permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan prasejarah di Pacitan dimulai tahun 2014. Proses yang dilalui adalah penghayatan kehidupan prasejarah melalui citra visual (film, museum dan situs), pengayaan informasi (buku, browsing, dan penggalian informasi dari ahli), latihan kepekaan tubuh di lingkungan, pencarian permainan inovasi, dan workshop-workshop.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bakker, Robert T. 2012. *Dinosaurs: In Your Face!*. New York: Random House.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Latif, Yudi. 2016. "Pendidikan yang Tidak Mendidik". Kompas, Kamis 4 Agustus 2016.
- Malam, John dan John Woodward. 2009. *Atlas Dinosaur: Perjalanan Luar Biasa Menuju Dunia Yang Hilang*. Jakarta: Erlangga.
- Mohammad, Gunawan. 2010 "Anak". Kompas, Selasa 27 Juli 2010, hal. 5.
- Simanjuntak, Truman dkk. 2004. *Prasejarah Gunung Sewu*. Jakarta: Ikatan Ahli Arkeologi Indonesia.
- Sugiharto, Bambang. 2015. "Kata Pengantar: Perspektif Korporeal atas Persoalan Ekologis" dalam F. X. Widaryanto. *Ekokritikisme Sardono W. Kusumo. Gagasan, Proses Kreatif, & Teks-Teks Ciptaannya* Jakarta: PascaIKJ.
- Wibisono, Tri Broto dkk. 2001. *Pendidikan Seni Tari*. Surabaya: Depdikbud Prop. Jatim.
- Widianto, Harry. 2011. *Nafas Sangiran Nafas Situs-Situs Hominid*. Sragen: Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran.
- Widianto, Harry dan Truman Simanjuntak. 2013. *Sangiran Menjawab Dunia*. Sragen: Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran.
- Widianto, Harry. 2014. *Jejak Langkah Setelah Sangiran*. Sragen: Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran.
- Bermain Anakku Bermain. Silvy Fitriah Diana. Jember: Dokumentasi Pribadi, 2014
- Bunga Di atas Karang. Darmawan Dadijono. Yogyakarta. Dokumentasi Pribadi, 2004
- Lorong-lorong Cahaya. Herlinda Mansyur. Padang: Dokumen Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta, 2003
- Rinonce. Putri Lilis Dyani. Blitar: Dokumen Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta, 2002
- Sudung Dalam Rimba. Sri Purnama. Karanganyar: Dokumentasi Pribadi, 2005
- Tato Totem. Bernadetta Sri Harjanti. Yogyakarta: Dokumen Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta, 2004
- Ancient Indonesian Cave Paintings Rewrite History Of Human Art. Slide Science News. 2015 dalam <http://www.youtube.com/watch?v=WNMSXSjBM4s>. Diunduh 23 November 2014.
- Becoming Human Documentary. Paula S. Absel Senior Executive Producer, Shining Red Productions for NOVA 2009 WGBH Educational Foundation, Film Dokumenter, 2014 dalam <https://www.youtube.com/watch?v=>

- y2d\_7dX3X0k. Diunduh 22 November 2014
- Cave Hands. NN. Art History. Dalam <https://youtu.be/dfUQQTdgt> IQ. Diunduh 23 November 2014.
- Europeans & Asians In Prehistoric America - Journey to 10,000 BC. Juliane Mauer, Film Dokumenter, 2015 dalam <https://www.youtube.com/watch?v=4ssr1OjYwLk>. Diunduh 22 November 2014
- Making Paint for a Cave Painting With Kids - Craft Projects With Paint. Paula Pierce eHow Arts And Craft, 2013 dalam <https://www.youtube.com/watch?v=tgcFdhSn26g>. Diunduh 22 November 2014
- Prehistoric Cave Painting - Mixed Media Art Project for Kids. Sakura Color Products, Film Dokumenter, 2014 dalam <https://www.youtube.com/watch?v=175jcU5EgRo>. Diunduh 23 November 2014.
- Prehistoric Europeans. People Who Invented Art. Manuel Lyons, Film Dokumenter, 2014 dalam <https://www.youtube.com/watch?v=k8cbLj5ehNU>. Diunduh 22 November 2014.
- Walking with Cavemen*. Sutradara Jacques Malaterre France 3-Transparances Production- 17 Juin Production- Production Pixcom-RTBF-Mac Guff Lagne-2002. Perancis: Film Dokumenter, 2002 dalam <https://www.youtube.com/watch?v=524gAFzwNjQ>. Diunduh 23 November 2014.
- World's oldest cave paintings from 40,000 years ago discovered in Indonesia*. Seth Borenstein science journalist, The Telegraph, 2014 dalam <https://www.youtube.com/watch?v=DSXtnTw3U3o>. Diunduh 23 November 2014.