

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan suatu lembaga Pendidikan khusus yang mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesionalisme siswa sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian. Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan pasal 76 menyatakan bahwa tujuan pendidikan menengah kejuruan adalah membekali peserta didik dengan kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kecakapan kejuruan para profesi sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Kegiatan belajar yang terdapat di sekolah terdiri atas kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Menurut Sumaryanto (2004: 4) bahwa pendidikan di sekolah harus mempunyai keseimbangan, sistematik dan mempunyai pendekatan kompetensi. Kompetensi peserta didik/siswa meliputi: (1) *ability* atau kecakapan, *skill* (ketrampilan), (3) *know ledge* (pengetahuan) yang ketiganya harus saling mengisi dan seimbang. Ketiga kompetensi tersebut dapat diwujudkan melalui kegiatan intra kurikuler dan ekstrakurikuler. Kegiatan intrakurikuler adalah Kegiatan yang dilakukan disekolah yang waktunya telah ditetapkan dalam struktur program yang dimaksud untuk mencapai tujuan dari masing masing mata pelajaran. Kegiatan

ekstrakurikuler adalah Kegiatan siswa diluar sekolah yaitu kegiatan yang dilakukan diluar jam sekolah.

Program ekstrakurikuler merupakan bagian internal dari proses belajar yang menekankan pada pemenuhan kebutuhan anak didik. Antara kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler sesungguhnya tidak dapat dipisahkan, bahkan kegiatan ekstrakurikuler perpanjangan pelengkap atau penguat kegiatan intrakurikuler untuk menyalurkan bakat atau pendorong perkembangan potensi anak didik mencapai tarap maksimum.

SMK Negeri 8 Surakarta merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang ada di kota Surakarta yang berbasis pada bidang keahlian Seni Pertunjukan dengan ”produk” yang dihasilkan berupa jasa Ketrampilan Seni. Secara Historis sekolah ini bermula sebagai KOKAR (Konservatori Karawitan), suatu lembaga pendidikan yang dibentuk dengan tujuan untuk melestarikan keberadaan seni tradisi. Saat ini SMK Negeri 8 Surakarta, sebagai salah satu sekolah kejuruan memiliki 4 kompetensi keahlian, yaitu : Kompetensi Keahlian Seni Karawitan, Kompetensi Keahlian Seni Tari, Kompetensi Keahlian Seni Pedalangan dan Kompetensi Keahlian Seni Musik.

Seni karawitan di SMK Negeri 8 Surakarta tujuan sebagai wadah kreatifitas siswa yang positif dan syiar, serta pengembangan tujuannya adalah prestasi, kemandirian, dan disiplin. Seni karawitan di SMK Negeri 8 Surakarta disetiap tahun mengikuti kejuaraan-kejuaraan di tingkat lokal sampai tingkat nasional. Seni karawitan di SMK Negeri 8 Surakarta mengukir prestasi dengan mendapatkan juara di tingkat regional dan nasional, yaitu juara

Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) di Yogyakarta tahun 2012, Medan tahun 2013, Semarang Tahun 2014, dan Palembang 2015.

FLS2N merupakan festival yang menyajikan kompetensi yang dimiliki sekolah untuk menyajikan hasil karyanya supaya dapat diterima di era global sekarang ini. Kompetensi seni karawitan biasanya menyajikan hasil karya yang bersifat komposisi music dengan dasar muatan musik lokal yang kuat. Pada kenyataannya dalam setiap penyajian dari seluruh SMK seni se Indonesia mengalami perkembangan garap yang sangat luar biasa dengan komposisi musik karawitan garap baru.

Pada kegiatan FLS2N, SMK Negeri 8 Surakarta sendiri mulai mengembangkan garap komposisi karawitan dengan garap “pop kontemporer”. Potensi-potensi garap karawitan dengan cara-cara baru dan modifikasi berbagai teknik tabuhan gamelan dengan harapan menemukan hal-hal menarik secara penampilan dan hasil sajian.

FLS2N merupakan suatu kegiatan rutin tiap tahun akan selalu diadakan sebagai agenda yang akan diikuti oleh SMK Negeri 8 Surakarta. Sebagai kegiatan rutin ini pihak sekolah merasa perlu menyiapkan secara matang kegiatan ini. Disini Manajemen Seni pertunjukan berperan, proses merencanakan dan mengambil keputusan, mengorganisasi, memimpin, dan mengendalikan sumber daya manusia, keuangan, fisik, dan informasi yang berhubungan dengan kegiatan festival dapat berjalan dengan lancar. Manajmeen akan membantu dalam mewujudkan harapan untuk memproduksi karya secara maksimal.

Tulisan ini akan mencoba untuk mendeskripsikan karakteristik dan sejauh mana sebenarnya pengelolaan Seni Karawitan dalam Kejuaraan Festival dan Lomba Seni Siswa nasional di SMK Negeri 8 Surakarta sebagai upaya mempertahankan prestasi dengan pengelolaan manajemen yang baik.

B. Fokus Masalah

Penelitian ini difokuskan pada “Bagaimana pengelolaan seni karawitan dalam rangka mempertahankan prestasi kejuaraan festival dan lomba seni siswa nasional di SMK Negeri 8 Surakarta ?”.

Fokus penelitian ini adalah pengelolaan seni karawitan yang ada di SMK Negeri 8 Surakarta dengan sudut pandang manajemen yang baik. Pengelolaan manajemen ini akan membantu organisasi seni karawitan dapat mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Efektif artinya dapat menghasilkan karya seni yang berkualitas sesuai dengan keinginan seniman dan penontonnya. Efisien berarti menggunakan sumber daya secara rasional dan hemat, tidak ada pemborosan atau penyimpangan.

Pada dasarnya, manajemen seni karawitan ini adalah cara memanfaatkan *input* untuk menghasilkan karya seni melalui suatu proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengendalian, dengan cara memperhatikan situasi dan kondisi lingkungan.

Fokus penelitian kemudian dirinci menjadi tiga sub fokus masalah:

1. Bagaimana perencanaan pengelolaan seni karawitan dalam rangka mempertahankan prestasi kejuaraan festival dan lomba seni siswa nasional di SMK Negeri 8 Surakarta ?

2. Bagaimana implementasi manajemen pengelolaan seni karawitan dalam rangka mempertahankan prestasi kejuaraan festival dan lomba seni siswa nasional di SMK Negeri 8 Surakarta ?
3. Bagaimana kendala dan hambatan pengelolaan seni karawitan dalam rangka mempertahankan prestasi kejuaraan festival dan lomba seni siswa nasional di SMK Negeri 8 Surakarta ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengelolaan seni karawitan dalam rangka mempertahankan prestasi kejuaraan festival dan lomba seni siswa nasional di SMK Negeri 8 Surakarta. Tujuan khusus penelitian ini dirinci sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan pengelolaan seni karawitan dalam rangka mempertahankan prestasi kejuaraan festival dan lomba seni siswa nasional di SMK Negeri 8 Surakarta.
2. Untuk mendeskripsikan implementasi manajemen pengelolaan seni karawitan dalam rangka mempertahankan prestasi kejuaraan festival dan lomba seni siswa nasional di SMK Negeri 8 Surakarta.
3. Untuk mendeskripsikan kendala dan hambatan pengelolaan seni karawitan dalam rangka mempertahankan prestasi kejuaraan festival dan lomba seni siswa nasional di SMK Negeri 8 Surakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis :

Penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang pengelolaan seni karawitan dalam rangka mempertahankan prestasi kejuaraan festival dan lomba seni siswa nasional.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran pengetahuan tentang pengelolaan seni karawitan yang baik sehingga dapat bermanfaat di masa mendatang. Selanjutnya hasil penelitian juga dapat meningkatkan potensi seni karawitan yang dimiliki oleh SMK Negeri 8 Surakarta agar dapat meningkatkan potensinya ke depan.

b. Bagi guru

Hasil penelitian memberikan informasi tentang manajemen seni pertunjukan yang baik sehingga mampu meningkatkan prestasi siswa dengan menghilangkan permasalahan-permasalahan baik secara artistik dan manajemen atau aspek non artistik.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran pengelolaan manajemen semua kegiatan dengan baik dapat menghasilkan tamatan yang berkompeten, mempunyai sikap yang baik, pengetahuan dan ketrampilan yang tinggi.

d. Bagi mahasiswa

Hasil penelitian ini mampu memberikan informasi bagi mahasiswa tentang pengelolaan seni karawitan di sekolah agar dapat meningkatkan potensinya ke depan.