

PENGEMBANGAN FESTIVAL SENI RUPA KOTA YOGYAKARTA SEBAGAI SARANA PENGGIAT SENI PELESTARIAN NILAI KEARIFAN LOKAL

Aisya Laila S 01

Amrizal Rizky A 05

Anggita Nirtananda 06

Evelin Devania K 14

Hassya Pramanca P 18

SMA NEGERI 7 YOGYAKARTA

- Pengembangan kebudayaan sebagai salah satu keistimewaan Kota Yogyakarta perlu untuk dipertahankan. Salah satu upaya yang dilakukan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata di DIY adalah dengan menggelar Festival Seni Rupa.
- Dinas Kebudayaan dan Pariwisata DIY sangat mendukung kegiatan pengembangan kebudayaan yang ada di Yogyakarta . Hal ini dapat dilihat dari beberapa event kebudayaan yang diikuti oleh perwakilan DIY dan sekaligus mendapatkan penghargaan dalam event tersebut.
- Dengan digelarnya festival seni rupa masyarakat berharap generasi muda khususnya milenial dapat berkontribusi dan berpartisipasi. Sehingga, budaya yang ada dapat terus diturunkan dan dilestarikan oleh generasi penerus bangsa.

PENDAHULUAN

Umumnya orang memandang penelitian sebagai sebuah pencarian dan penjelasan akan suatu hal dalam bentuk pengetahuan. Lebih jauhnya, McNiff (2006) menyarankan agar tugas meneliti dapat bertujuan sebagai bagian dari kebutuhan terhadap pengalaman-pengalaman, untuk menginspirasi, atau untuk membangun sebuah profesi secara kolektif. Akhir-akhir ini, penelitian sebagai sebuah bentuk penciptaan pengetahuan telah menarik dan meningkat perhatiannya di bidang seni kreatif (McNiff, 2006; Leavy, 2009). Maxwell (2005) menegaskan bahwa secara mendasar selalu ada yang melandasi dilakukannya suatu penelitian, yaitu setidaknya beberapa asumsi filosofis yang implisit, seperti cara memandang realitas atau dunia (ontologi), dan cara untuk mengetahui dan menjustifikasi hal tersebut (epistemologi).

Pada umumnya bentuk penelitian yang dilakukan adalah objektivitas suatu artefak seni atau desain. Karya seni atau desain dikaji sebagai objek penelitian dan peneliti adalah subjek yang meneliti objek seni atau desain. Penelitian seperti ini sangat dipengaruhi oleh tata cara penelitian ilmiah. Berbeda dengan penelitian seni dan desain visual yang dalam rangka memahami disiplin keilmuan desain komunikasi visual sebagai fokus dari penelitian, peneliti adalah juga bertindak sebagai subjek sekaligus objek kajian. Pendekatan penelitian desain komunikasi visual seharusnya tidak terlepas dari peran peneliti yang adalah praktisi desain yang juga berperan sebagai instrumen dalam penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini akan melakukan peninjauan teoretis dan filosofis terhadap domain penelitian seni rupa dan desain visual.

Aristoteles mengungkapkan bahwa seni adalah harus dinilai sebagai suatu tiruan, yakni tiruan dunia alamiah dan dunia manusia. menurutnya seni harus memiliki keunggulan “falsafi” yakni bersifat dan bernada “universal”.

Oleh karena itu penelitian yang dilakukan ini mengembangkan festival seni rupa yang bisa berbasis aplikasi. sebagai upaya meningkatkan perilaku masyarakat tentang perkembangan festival seni rupa bisa melalui Aplikasi SAAFEST yang dikemas sebaik mungkin sehingga mempunyai daya tarik.

Tujuan dan Manfaat Penelitian

Untuk mengetahui Perilaku masyarakat tentang perkembangan seni rupa di Kota Yogyakarta dan untuk mengetahui pengaruh tingkat interaksi sosial terhadap perilaku masyarakat tentang perkembangan seni rupa

MANFAAT

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dalam pengembangan seni rupa baik secara teoritis maupun secara praktis

1. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan kreatifitas seni rupa dan diharapkan dapat memberi manfaat sebagai langkah awal untuk melakukan penelitian lebih mendalam

2. Penelitian tersebut diharapkan bisa memberikan informasi tentang seni rupa di Kota Yogyakarta kepada masyarakat maupun wisatawan

LANDASAN TEORI

1. Pendidikan Karakter

Karakter menurut Simon Philips (2008) merupakan kumpulan tata nilai yang arahnya menuju pada suatu sistem, melandasi suatu pemikiran, sikap dan perilaku yang ditampilkan. Dengan adanya aplikasi SAAFEST (Seni Rupa Jogja Festival) diharapkan dapat menjadi pedoman sebagai masyarakat yang berkarakter dalam bidang seni rupa

2. Perilaku Masyarakat tentang Pengembangan Festival Seni Rupa

Kita diharapkan dapat memenuhi harapan bangsa dengan cara berperilaku yang baik untuk dapat diartikan sebagai suatu aksi dan reaksi terhadap lingkungannya dan melestarikan karya seni berupa seni rupa (Robert Y. Kwick, 1972)

METODE PENELITIAN

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tempat

Penelitian ini dilakukan dengan metode google form yang diajukan ke khalayak dalam lingkup siswa-siswi di beberapa SMA Negeri yang ada di Kota Yogyakarta.

B. Populasi

Hasil pengumpulan data akhir dari google form yang disebar melalui link dimedia sosial seperti whatsapp dan terdapat 40 responden yang telah berpartisipasi.

C. Sampel

Sampel merupakan bagian populasi penelitian yang digunakan untuk memperkirakan hasil dari suatu penelitian. Teknik pengambilan sampel ini adalah NON- PROBABILITY SAMPLING / NON RANDOM SAMPLE. Pengambilan sampel yaitu dengan mewawancarai beberapa siswa-siswi yang ada di beberapa SMA Negeri di Yogyakarta

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik pengambilan data secara kuantitatif. pengambilan metode kuantitatif disebut dengan metode pengukuran data secara objektif melalui kuesioner/perhitungan ilmiah berasal dari sampel orang-orang atau penduduk yang diminta menjawab sejumlah pertanyaan tentang survei untuk menentukan presentase tanggapan mereka.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini melalui teknik statistika inferensial, yang mencakup semua metode yang berhubungan dengan analisis sebagian data(contoh) atau juga sering disebut dengan sampel untuk kemudian sampai pada peramalan atau penarikan kesimpulan mengenai keseluruhan data induknya (populasi).

PENGERTIAN FESTIVAL SENI

Festival merupakan cara ekspresif untuk merayakan warisan, budaya, dan tradisi yang dianggap penting untuk dirayakan. Hal tersebut memainkan peran penting untuk menambah struktur dalam kehidupan sosia kita.

Festival sering berfungsi untuk memenuhi tujuan komunal tertentu, terutama dalam rangka ungkapan rasa syukur terhadap Yang Maha Esa. Festival juga dapat memberikan hiburan yang sangat penting bagi komunitas lokal sebelum munculnya hiburan yang diproduksi secara massal. Festival yang berfokus pada budaya atau topik etnis juga berupaya menginformasikan anggota komunitas tentang tradisi mereka.

Festival dapat membantu kita menjaga hubungan dengan unsur budaya dalam uapaya melestarikannya. Sehingga festival juga membebaskan kita dari monotomi kehidupan dan mengajarkan kita untuk melupakan permusuhan dan saling merangkul dan menciptakan ikatan kasih sayang sesama manusia, dan lingkungan budaya. Secara umum festival bertujuan membawa kebahagiaan dan memperkuat rasa kebersamaan.

PERILAKU MASYARAKAT TENTANG SENI RUPA

Masyarakat juga berperan penting dalam mengembangkan kesenian di Yogyakarta. Masyarakat suatu kelompok yang menempati suatu wilayah, memiliki suatu keterikatan dengan norma-norma, memiliki tujuan, dan cita-cita yang sama untuk suatu keinginan, dan harapan bersama dalam membangun kehidupan suatu kelompok manusia. Pengaruh kebudayaan yang menyamakan mereka.

Sebagian masyarakat Yogyakarta sangat antusias terhadap Pengembangan Festival Seni Rupa. Festival tersebut dapat dijadikan suatu hiburan di Yogyakarta tepatnya di Malioboro tempat diselenggarakannya festival seni rupa. Walaupun banyak juga masyarakat yang tidak terlalu menyukai festival seni rupa pun juga hadir karena dianggapnya menarik.

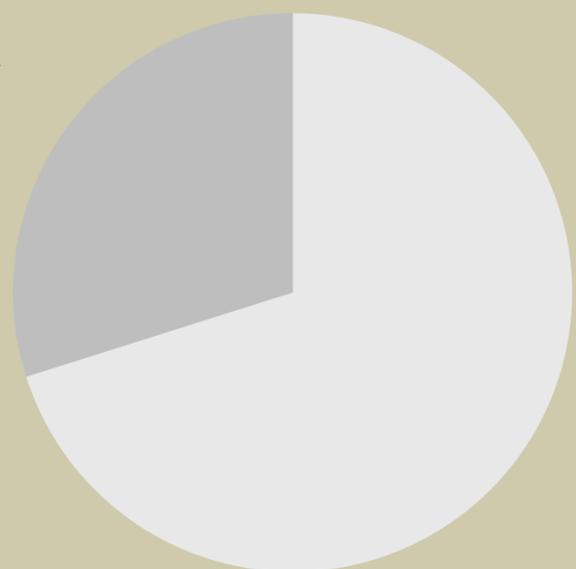
MANFAAT FESTIVAL SENI

Festival Seni Rupa Yogyakarta adalah suatu acara festival yang besar, yang diadakan di Yogyakarta. Festival ini dapat digunakan untuk melestarikan budaya, menciptakan suatu karya baru, dan sebagai sarana pendidikan kebudayaan.

PRESENTASE HASIL SURVEY

Berdasarkan hasil observasi di beberapa masyarakat di Yogyakarta yang berusia 17-22 tahun. Rata-rata 70,12 % orang masih sadar akan hadirnya Festival penggiat seni rupa di wilayah Yogyakarta dan sisanya 29,88% tidak ada ketertarikan terhadap festival penggiat seni rupa, masyarakat tersebut butuh edukasi/pengenalan adanya festival seni rupa untuk mengembangkan seni rupa berbasis aplikasi, dengan keterbatasan ruang dan waktu dengan adanya aplikasi

Tidak tertarik
29.9%



Tertarik
70.1%

INOVASI



Rancangan inovasi yaitu melalui aplikasi "SAAFEST" yaitu aplikasi untuk menemukan event atau festival yang bertemakan seni rupa dilengkapi dengan informasi yang lengkap

Terdapat fitur yang bisa membantu untuk mempermudah menemukan event-event dengan bertemakan seni rupa yang menarik.

Selain itu, "SAAFEST" juga fitur game tradisional untuk mendapatkan koin, dan koin tersebut bisa ditukarkan dengan tiket festival

KESIMPULAN

Pengembangan kebudayaan sebagai salah satu keistimewaan kota Yogyakarta perlu untuk dipertahankan. Orang memandang penelitian sebagai sebuah pencarian dan penjelasan akan suatu hal dalam bentuk pengetahuan. Pada umumnya bentuk penelitian yang dilakukan adalah objektivitas suatu artefak atau desain. Penelitian tersebut diharapkan bisa memberikan informasi tentang seni rupa di Kota Yogyakarta kepada masyarakat maupun wisatawan.

DAFTAR PUSTAKA

Simon Philips (2008). Teori sosiologi. Pendidikan karakter Aristoteles. Seni menurut para ahli (McNiff, 2006; Leavy, 2009). Bidang seni kreatif Matheus. Penggiat seni rupa Malioboro