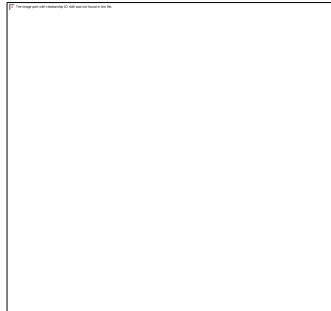


Bidang Unggulan Utama

Rumpun Ilmu: 748/ Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

**PENELITIAN UNGGULAN PERGURUAN TINGGI Development
and Upgrading of Seven Universities in Improving the
Quality and Relevance of Higher Education in Indonesia**



**PENGEMBANGAN MATERI, MEDIA AJAR SASTRA KARAWITAN, DAN
STRATEGI PEMBELAJARAN PEKA NADA MELALUI MODEL EKSIBISI SENI
DI SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA**

TIM PENGUSUL

KETUA	:	Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.	(NIDN 0001026416)
ANGGOTA	:	Dr. Sutiyono, M.Hum.	(NIDN 0002106311)
		Afendy Widayat, M.Phil	(NIDN 0016046205)

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

MEI 2013

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
DAFTAR ISI	ii
RINGKASAN.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
BAB III METODE PENELITIAN.....	10
BAB IV BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN	14
DAFTAR PUSTAKA	19
LAMPIRAN-LAMPIRAN	21

RINGKASAN
PENGEMBANGAN MATERI, MEDIA AJAR SAstra KARAWITAN, DAN STRATEGI PEMBELAJARAN
PEKA NADA MELALUI MODEL EKSIBISI SENI DI SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA

Prof. Dr. Suwarna, M.Pd
Dr. Sutiyono, M.Sn.
Afendy Widayat, M.Phil.

Penelitian yang berusaha merumuskan konsep sastra karawitan dan startegi pembelajaran peka nada atau *titi laras* belum banyak dilakukan. Kajian pembelajaran karawitan, oleh Bambang Suharjana dan Suwardi (2010) pernah dilakukan, namun belum menitikberatkan pada pengembangan bahan ajar sastra karawitan dan strategi pembelajaran peka nada untuk memudahkan belajar menabuh gamelan. Sampai sekarang konsep sastra krawitan dan startegi pembelajaran peka nada masih kabur, padahal dalam proses belajar menabuh gamelan jelas diperlukan. Hampir seluruh gending yang ditabuh tidak dalam bentuk *soran* (instrumental), selalu memanfaatkan konsep sastra karawitan dan startegi pembelajaran peka nada demi kemudahan belajar menabuh gamelan. Hal demikian berarti bahwa sastra karawitan tidak sekedar sebagai penghias lagu dan pertunjukan seperti wayang kulit, ketoprak, dan campursari melainkan tetap menawarkan nilai-nilai pendidikan karakter penting sebagai tuntunan hidup. Sastra krawitan tidak sekedar bernilai hiburan, melainkan juga memuat startegi pembelajaran peka nada yang dapat menuntun siapa saja yang belajar menabuh gamelan. Terlebih lagi apabila sastra krawitan tersebut diciptakan melalui pengendapan, penghayatan, dan olahan jiwa yang matang, akan melahirkan percikan peka nada yang unik.

Riset Unggulan Utama Perguruan Tinggi ini dilakukan melalui model eksibisi seni yang jangka panjangnya bertujuan untuk merumuskan konsep sastra karawitan dan startegi pembelajaran peka nada. Riset akan diuji lewat laboratorium karawitan dalam bentuk menabuh gamelan menggunakan startegi pembelajaran peka nada. Penggunaan peka nada juga sekaligus menguji dan menemukan ketepatan antara konsep sastra karawitan dengan strategi menabuh gamelan. Peka nada adalah strategi menabuh gamelan yang dipandang lebih mempercepat proses pembelajaran. Untuk menguji seberapa keistimewaan konsep sastra karawitan dan startegi pembelajaran peka nada dipergunakan proses pembelajaran karawitan yang disebut model eksibisi seni.

Secara umum target luaran penelitian ini (1) pada tahun I adalah pengembangan bahan ajar untuk pembelajaran peka nada seni karawitan, tahun II adalah pengembangan media pembelajaran eksibisi seni, tahun III adalah pengembangan strategi pembelajaran peka nada melalu model eksibisi seni, (2) jurnal internasional, dan (3) hak paten. Secara khusus target riset tahun I adalah (1) tersusunnya konsep sastra karawitan, (2) tersusunnya konsep peka nada sebagai strategi pembelajaran karawitan, (3) tersusun acuan nilai pendidikan karakter sebagai alternatif yang proporsional, relevan, dan mutakhir yang dapat digunakan untuk proses pembinaan pendidikan budi pekerti luhur anak terutama di sekolah-sekolah formal dari SD sampai mahasiswa.

Kata kunci: sastra karawitan, peka nada, pendidikan karakter, model eksibisi seni

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penelitian sastra karawitan dan strategi pembelajaran *sense of ngeng* melalui eksplorasi *the art exhibition model*, dalam kaitannya dengan pendidikan karakter belum banyak dilakukan. Kurniatun (2010, Jurnal *Gelar*) pernah membahas karya sastra karawitan hasil lomba tingkat SD, ditinjau dari aspek musikalisasinya. Penelitian ini cenderung menyoroiti aspek kreativitas seni, bukan pada aspek pendidikan barakter dan menitikberatkan konsep sastra karawitan.

Dina Listiyana (2011, LPPM Unnes) pernah meneliti pembelajaran karawitan dikaitkan dengan pembentukan karakter bangsa. Namun penelitian ini belum mencoba mengembangkan strategi *sense of ngeng*, terlebih lagi eksplorasi *the art exhibition model*. Karakter dalam sastra krawitan yang diambil dari kutipan sastra Jawa klasik, yang ditekankan dalam penelitian Dina ini pun masih terbatas pada nilai pendidikan. Tegasnya, penelitian ini belum membahas apa dan bagaimana sastra krawitan.

Yang telah mengarah pada penelitian sastra karawitan dikaitkan dengan pendidikan karakter adalah pembahasan Kamiran (2012, jurnal *Humanity*). Namun, penelitian ini belum mampu menunjukkan fenomena sastra karawitan secara komprehensif. Peneliti juga belum secara khusus membahas strategi *sense of ngeng* sebagai teknik pembelajaran menabuh gamelan. Umumnya para pemerhati karawitan belum tertarik ke aspek konsep sastra karawitan dan startegi pembelajaran *sense of ngeng*. Mereka cenderung menikmati keindahan karawitan saja. Konsep sastra karawitan Jawa itu sendiri masih perlu ditelusuri, sebab sering muncul asumsi ada yang bernilai sastra dan ada yang sekedar hiburan belaka.

Lebih dari itu, jika konsep sastra karawitan itu telah jelas dan matang, maka diperlukan strategi bagaimana tatacara menabuh gamelan yang efektif dan efesien. Untuk itu konsep startegi pembelajaran *sense of ngeng* perlu pula ditelusur, dipertajam, dan dimaknai sehingga dapat dimanfaatkan sebagai wahana pembelajaran menabuh gamelan. Untuk mempermudah perumusan konsep sastra karawitan dan startegi pembelajaran *sense of ngeng* diuji melalui eksplorasi *the art exhibition model*. Penelitian ini

juga mendasarkan pada kenyataan pembelajaran sastra karawitan yang kurang memadai, terutama di bidang medianya, yakni diperlukannya media pembelajaran interaktif dari tembang dalam karawitan dan cara menabuh masing-masing instrumen gamelan, sehingga pembelajaran tidak berhenti di lab karawitan saja, tetapi siswa dapat mencoba di rumah, menghafalkan gerak dan memperkuat *sense of ngeng* pada masing-masing suara alat gamelan.

Konsep strategi pembelajaran *sense of ngeng* dan sastra karawitan masih perlu rekonsepsi yang mapan, sehingga akan tergambar hakikat sastra karawitan yang khas, yang berbeda dengan karya sastra pada umumnya. Sastra karawitan memang diformat, diciptakan, dan dihadirkan dalam rangka mengiringi suara gamelan, maka tujuan khusus penelusuran konsep sastra karawitan dan strategi pembelajaran *sense of ngeng* menjadi urgensi yang mendesak dilakukan dan perlu segera dieksplorasi melalui *the art exhibition model*. Bila hal tersebut terlaksana, maka juga menjadi urgensi yang mendesak untuk menciptakan media interaktif dalam pembelajaran sastra karawitan itu.

B. Temuan yang Ditargetkan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, temuan yang hendak dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sejauhmana wujud konsep sastra karawitan yang mencerminkan pendidikan karakter melalui eksplorasi *the art exhibition model*?
2. Bagaimana konsep strategi pembelajaran *sense of ngeng* melalui eksplorasi *the art exhibition model* sebagai wahana efektif dan efisien dalam pembelajaran menabuh gamelan?
3. Bagaimana nilai-nilai pendidikan karakter sastra karawitan yang dieksplorasi melalui *the art exhibition model*?
4. Mengapa *sense of ngeng* itu penting dalam penanaman pendidikan karakter dalam proses *the art exhibition model*?
5. Bagaimana menciptakan media interaktif yang sangat menunjang pembelajaran sastra karawitan?

C. Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, dapat dirinci menjadi tiga tahap, yaitu tujuan pada tahun pertama, tujuan tahun kedua, dan tujuan pada tahun ketiga.

Tujuan pada tahun pertama, antara lain sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi konstruk melalui studi pustaka tentang konsep sastra karawitan.
2. Mengidentifikasi lirik-lirik (syair) dalam pentas gamelan Jawa yang tergolong sastra karawitan dan merumuskan nilai-nilai pendidikan karakternya.
3. Menyusun prototype konstruk sastra karawitan yang bermuatan pendidikan karakter sebagai bahan eksplorasi *the art exhibition model*;
4. Memvalidasi produk-produk uji ahli konstruk sastra karawitan yang memuat pendidikan karakter sebagai bahan eksplorasi *the art exhibition model*;

Sementara itu, tujuan penelitian pada tahun kedua adalah sebagai berikut.

1. Merumuskan konsep *sense of ngeng* melalui eksplorasi *the art exhibition model* sebagai wahana efektif dan efisien dalam pembelajaran menabuh gamelan Jawa.
2. Menerapkan konsep sastra karawitan ke dalam eksplorasi *the art exhibition model* sebagai wahana penyemaian pendidikan karakter yang efektif dan efisien.
3. Menerapkan konsep *sense of ngeng* melalui eksplorasi *the art exhibition model* sebagai wahana efektif dan efisien dalam pembelajaran menabuh gamelan Jawa.
4. Mengembangkan bahan ajar sastra karawitan dan *sense of ngeng* dalam bentuk buku pegangan kuliah yang sesuai dengan proses eksplorasi *the art exhibition model*.

Adapun tujuan pada tahun ketiga adalah mencakup segala kemungkinan pembuatan media pembelajaran sastra karawitan secara interaktif, sebagai berikut

1. Membuat media interaktif pembelajaran menabuh gamelan, pada masing-masing instrument gamelan, dengan *adobe-flash* edisi terakhir.

2. Membuat media interaktif pembelajaran tentang (sastra) karawitan dengan *adobe-flash* edisi terakhir
3. Mengupayakan HAKI bagi kedua media interaktif tersebut.

1. Manfaat Penelitian

Kontribusi mendasar dari temuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Konstruksi yang dihasilkan melalui riset fundamental tentang konsep sastra karawitan menjadi dasar penyusunan pengembangan bahan ajar mata kuliah karawitan yang memuat nilai-nilai pendidikan karakter.
2. Penemuan konsep *sense of ngeng* melalui proses eksplorasi *the art exhibition model* dapat dijadikan sebuah strategi pembelajaran menabuh gamelan Jawa yang efektif dan efisien.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Sastra Karawitan

Sastra karawitan berasal dari dua kata, yaitu sastra dan karawitan. Hal ini perlu dipahami bahwa sastra karawitan biasanya digunakan untuk memperhalus suasana *gendhing*. Kata karawitan berasal dari kata *rawit* yang artinya halus dan rumit. Dikatakan rumit karena banyak teknik garap yang harus dikuasai oleh *pengrawit* (penabuh gamelan). Hakikat karawitan itu sendiri menurut Sayuti (2001:400) adalah halus dan indah. Pendapat ini mengisyaratkan bahwa bunyi gamelan yang disertai sastra karawitan akan tercipta harmoni. Sastra karawitan sering dilantunkan oleh *sinden*, *wiraswara* dan *dhalang*.

Konsep demikian sesungguhnya masih belum mendapat persetujuan dari berbagai pihak, karena ada yang menyebutkan bahwa sastra karawitan itu tidak lain merupakan karya sastra biasa yang dikutip dari karya sastra lain. Di lain pihak ada yang yakin bahwa sastra karawitan adalah karya agung yang sengaja diformat untuk kepentingan karawitan.

Pemakaian sastra karawitan dalam *gendhing*, memiliki nilai tertentu. Nilai-nilai itu berguna bagi pendengarnya. Mantle Hood (Sumarsam, 2002:22-23) menyatakan bahwa *gendhing* Sekaten, adalah corak gamelan Jawa yang memiliki misi tertentu. *Gendhing* Sekaten mengandung sastra karawitan Jawa, yang sangat berguna untuk menanamkan pendidikan karakter. Nilai-nilai kultural ini sering kurang termaknai secara proporsional oleh penikmatnya. Kemungkinan besar keterasingan makna sastra karawitan Jawa itu dikarenakan oleh sulitnya syair dan konteks sastra karawitan Jawa itu sendiri.

Dalam sastra karawitan Jawa sebenarnya terkandung makna filosofi, etika, *unggah-ungguh*, dan *kawruh* lain yang bermanfaat. Makna tersebut seluruhnya berkaitan dengan wawasan pendidikan budi pekerti luhur manusia, yakni berusaha memanusiaakan manusia. Nilai-nilai itu akan meletakkan manusia pada posisi yang semestinya. Nilai pendidikan budi pekerti luhur sastra karawitan Jawa dapat menjadi pedoman hidup, penyaring tindakan, dan petunjuk etika dalam kehidupan sehari-hari. Hidup manusia kelak akan semakin bijaksana dan penuh nilai kemanusiaan. Pemahaman atas kedalaman makna sastra karawitan Jawa jelas penting. Pemaknaan melalui alunan *gendhing* akan menciptakan ritme rasa yang menyentuh hati. Dari sini, sastra karawitan Jawa sebenarnya memiliki daya kekuatan estetis dan sekaligus etis untuk membangun karakter manusia.

Pengungkapan makna sastra karawitan Jawa yang memuat nilai-nilai pendidikan budi pekerti luhur akan membantu pembaca agar bersikap arif dalam kehidupan. Nilai-nilai itu lebih *tumama* (tertanam), lebih *kasalira* (dijiwai) sebab dilantunkan bersamaan dengan *gendhing*. *Gendhing* dan sastra tidak terpisahkan, sehingga membentuk alunan nada yang mudah meresap pada jiwa manusia. Sebagaimana Langar (2006:29) menyebutkan bahwa suatu pesan itu dapat tersebar dari karya seni yang mengekspresikan sebuah konsepsi kehidupan, emosi, dan kenyataan batiniah. Hal ini berarti ada keterkaitan antara seni dengan aspek psikologi seseorang.

Sastra adalah karya yang indah dan berguna (Teeuw, 1984:24). Keindahan sastra terletak pada estetikanya. Kegunaan sastra tergantung muatan (makna) yang dikandungnya. Sastra ada yang diwujudkan dalam bentuk teks dan ada yang muncul dalam pertunjukan. Sastra yang wujud teks pun kadang-kadang ditampilkan dalam pertunjukan gamelan. Sastra yang ditampilkan bersama suara gamelan disebut sastra gamelan. Sastra gamelan dinamakan juga sastra karawitan Jawa.

Menurut Soetandyo (2002:58), karawitan adalah seni suara Jawa dengan *laras slendro* dan *pelog* yang menggunakan alat *gamelan*. Pengertian ini menandakan bahwa karawitan memang khas Jawa. Dalam seni *gamelan* terdapat aneka ragam suara vokal yang dikutip dari berbagai karya sastra. Karya

sastra yang dinyanyikan bersama gamelan disebut sastra karawitan Jawa. Sastra karawitan Jawa sering berupa puisi (*sekar*) atau disebut tembang (lagu), oleh sebab itu sastra karawitan Jawa disebut juga *sekar karawitan*. Karawitan itu merangkai sebuah sajian *gendhing*, maka sastra karawitan Jawa dinamakan juga *sekar gendhing*. Jadi, penyebutan sastra karawitan Jawa, *sekar karawitan*, dan *sekar gending* memiliki kesamaan makna.

Sayuti (2001:399) berpendapat bahwa secara etimologis kata *karawitan* berasal dari kata *rawit* yang berarti 'rumit, halus, dan indah'. *Karawitan* berarti kumpulan hal yang menimbulkan rasa keindahan yang kemudian diberi nama khusus, yaitu bunyi-bunyian yang disebut *gamelan*. Ada pula yang mengatakan bahwa karawitan ialah ungkapan jiwa manusia yang dilahirkan melalui nada-nada yang berlaras *slendro* dan *pelog*, diatur, berirama, berbentuk, selaras, enak didengar, dan enak dipandang, baik dalam vokal dan instrumen maupun campuran dari keduanya (lihat, misalnya, Martopangrawit,1975). Di dalam pengertian ini terkandung pengandaian bahwa, walaupun karawitan lebih menekankan nilai harmoni artistik dalam dimensinya yang bersifat auditif, ia juga tidak mengabaikan nilai artistiknya yang bersifat visual. Artinya, ia juga merupakan bagian dari seni pertunjukan (*performing art*).

Sastra karawitan Jawa terkait dengan sebuah *performing art*, yang membutuhkan olah vokal yang disebut sastra karawitan Jawa. Semakin bagus olah sastra karawitan Jawa tentu pertunjukan itu semakin menarik. Terlebih lagi kalau pertunjukan itu telah dikemas dalam bentuk seni yang lain, seperti *wayang*, *ketoprak*, *campursari*, dan sebagai, sastra karawitan Jawa semakin memegang peranan penting.

Sastra karawitan Jawa tidak sekedar menjadi penghias sebuah pertunjukan. Sastra karawitan Jawa jelas merupakan ekspresi estetis dan artistik yang sekaligus berdampak pragmatik. Sebagai cipta sastra, sastra karawitan Jawa merupakan ekspresi yang mengandung nilai-nilai pendidikan budi pekerti luhur, yang pada gilirannya banyak memberikan petunjuk bagi kehidupan manusia. Manakala sastra karawitan Jawa itu telah dirangkai dalam *gendhing*, tentu semakin menarik.

Gendhing adalah susunan nada dengan laras *slendro* dan/atau *pelog* yang telah diatur, disusun menurut notasinya, berpola, dan berirama sehingga membentuk lagu yang sajian instrumental dan vokalnya enak didengar. *Gendhing* adalah sebuah cengkok karawitan yang diatur menuju ke arah bentuk atau struktur tertentu. Oleh karena itu, istilah karawitan sebaiknya dibatasi pada salah satu jenis seni

pertunjukan yang menampilkan orkestra gamelan, sementara istilah gending sebaiknya digunakan untuk menyebut struktur estetik yang disajikan dalam karawitan.

Dalam khazanah karawitan Jawa dikenal berbagai bentuk *gendhing*, misalnya *sampak*, *srepegan*, *ayak-ayak*, *kemuda*, *lancaran*, *ketawang*, *ladrang*, dan *gendhing ageng*. *Gendhing* ada yang digarap menggunakan sastra karawitan Jawa dan ada yang tidak. Gending yang disebut *soran* (*gendhing* instrumental), biasanya tanpa sastra karawitan Jawa. Adapun *gendhing sekar* (*gendhing* vokal), biasanya memanfaatkan sastra karawitan Jawa.

Makna dan fungsi sastra karawitan Jawa membutuhkan panafsiran yang lebih luas. Sastra karawitan Jawa ada yang digunakan sebagai rangkaian *gendhing* kehormatan, menerima tamu, mengiringi tari, mengiringi langen mandrawanaran, mengiringi ketoprak, *pahargyan* temanten, wayang kulit, tayuban dan untuk upacara kematian. Menurut Rochkyatmo (1999:93) ada beberapa kegunaan *gendhing* dalam karawitan Jawa. Misalkan *gendhing Carabalen*, digunakan untuk mengiringi mempelai agung (kerajaan), mengiringi prosesi hajatan, memeriahkan suasana pasar malam, dan sebagainya. Jadi sastra karawitan Jawa memang multi fungsi bagi masyarakat.

Sastra karawitan Jawa biasanya lekat secara halus dalam *gendhing*. Adapun bagian gending yang memuat sastra karawitan Jawa dapat berupa *bawa*, *ada-ada*, *celuk*, *gerong*, *sindhengan*, *rumpakan*, *sendhon*, *sasmita*, *senggakan*, *alok*, *pathetan (lagon)*, *janturan*, *ginem*, *pocapan*, dan sebagainya. Tiap bagian *gendhing* itu membutuhkan sastra karawitan Jawa yang panjang pendeknya tidak sama. Adonan sastra karawitan Jawa membentuk rangkaian *gendhing* yang menawan, yang mengekspresikan nilai-nilai pendidikan budi pekerti luhur.

Sastra karawitan Jawa sering menjadi pemanis sebuah penyajian *gendhing*. Yang melantunkan sastra karawitan Jawa bisa seorang pria, wanita ataupun keduanya. Dia adalah vokalis Jawa atau disebut *sindhén* dan atau *wiraswara*. Apalagi menurut Rochkyatmo (2004:24-26) kini telah banyak garap kreasi dan inovasi karawitan, sehingga sastra karawitan Jawa semakin beragam. Meskipun ada inovasi penyajian, tetapi makna sastra karawitan Jawa tetap tidak tercerabut dari akar budaya Jawa.

B. Sense of ngeng dalam Karawitan

Konsep *sense of ngeng* sampai saat ini belum ada yang merumuskan secara tepat. Masalah ini memang menyangkut rasa seni yang berkembang dari dalam lubuk hati, akibatnya tidak mudah

merumuskannya. Sebenarnya *sense of ngeng* itu ada dalam setiap orang. Kemungkinan yang sejalan dengan konsep *sense of ngeng* adalah pendapat Sumarsam (1976::78) tentang "*the inner of melody*" atau kesadaran perasaan seseorang dalam mempelajari karawitan. Kesadaran perasaan ini menentukan berhasil tidaknya seseorang untuk mendalami karawitan. Setiap orang yang belajar menabuh *gamelan*, sebenarnya langsung ataupun tidak akan memanfaatkan *sense of ngeng* untuk mempermudah tabuhan. Selain itu apabila penguasaan *sense of ngeng* itu tinggi, hingga dimiliki dalam perasaannya (*mbalung-sungsum* atau *kasalira*), seseorang akan dengan cepat belajar menabuh *gamelan*, karena psikomotoriknya telah dituntun oleh *ngeng* yang dimilikinya.

Berbagai permasalahan yang menyangkut ketidakberhasilan siswa dalam menguasai materi mata pelajaran Seni Karawitan, harus segera diidentifikasi, terutama pada karawitan dasar. Selama ini pembelajaran dilakukan dengan cara tradisional, yakni langsung praktik menabuh *gamelan* dengan meniti catatan notasi. Cara ini tidak efektif dalam rangka penyerapan dan penghafalan menabuh *gamelan*, terbukti dengan hasil yang diraih oleh para siswa di akhir pembelajaran tidak maksimal. Siswa cenderung tergantung pada catatan, sehingga *sense of "ngeng"* kurang dikuasai. Dengan demikian diperlukan cara pembelajaran inovatif menuju tercapainya pembelajaran secara lebih efektif. Hal ini juga harus dibarengi dengan merumuskan langkah-langkah yang harus dilakukan sebagai antisipasi dalam berbagai persoalan tersebut, antara lain menekankan pengasahan *sense of ngeng*, hingga akhirnya peningkatan keberhasilan siswa menjadi nyata, khususnya dalam penguasaan terhadap materi Karawitan dasar.

Model yang dimungkinkan mampu menjembatani situasi di atas adalah strategi *Contextual Teaching and Learning* (selanjutnya ditulis *CTL*), model pembelajaran yang mengacu pada kondisi kontekstual yang melatar-belakangi kehidupan para siswa. Model pembelajaran ini merupakan strategi baru yang hendak memberikan bekal kepada siswa secara terampil menabuh *gamelan*. Dengan model ini diharapkan siswa memiliki rangsangan untuk meningkatkan sendiri pada kesempatan lain. Jika siswa telah menguasai strategi (model) *CTL* itu kelak tidak selalu tergantung guru, melainkan akan terdorong untuk berupaya sendiri meningkatkan kemampuan menabuh *gamelan*. Hal ini dikarenakan dalam benak mereka telah terbangun *sense of ngeng* yang memadai. Yang dimaksud *sense of ngeng* di sini adalah hafalan tentang suara, nada dan irama *gamelan*. Itulah sebabnya model ini memiliki daya kualitas, inovatif, dan kontinuitas yang relatif tinggi.

C. *The Art Exhibition Model*

Pembelajaran tradisional yang hanya mendasarkan *gendhing* lepas-lepas, tanpa proses latihan *drill system*, akan melemahkan kondisi pembelajaran. Akibatnya siswa banyak yang kurang terampil jika menabuh *gamelan*. *The Art Exhibition Model* adalah model pembelajaran *karawitan* yang tertata, membentuk sebuah performance tertentu dan dilaksanakan secara eksibisi. Eksibisi adalah langkah penampilan yang ada nilai show dan sekaligus berkompetisi antar kelompok. Model tersebut akan menggugah pembelajar karawitan, sebab siswa belajar sesuai dengan fungsi *gendhing-gendhing*. Setiap *gendhing* memiliki fungsi dalam sebuah seni pertunjukan, maka model ini akan menawarkan inovasi model dari yang tradisional. Siswa akan memahami dan terampil betul dalam waktu yang relatif lebih singkat belajar karawitan. Eksibisi yang ditawarkan yaitu pemanfaatan sistem belajar karawitan dalam bentuk paket eksibisi. Paket-paket yang dimaksud, disesuaikan dengan keperluan program sekolah. Paket pembelajaran termaksud yaitu karawitan eksibisi bidang: (1) Iringan Panggih Manten, (2) Panembrama, (3) Ketoprak, dan (4) wayang kulit.

Palgunadi (2002:2-10) menyetujui bahwa pembelajaran karawitan membutuhkan penggarapan. Gending garap akan memupuk spirit penabuh. Di antara upaya garap adalah pembelajaran *The Arts Exhibition Model*. Model ini merupakan wujud produktivitas mahasiswa yang terpilih di bawah bimbingan dosen. *The Arts Exhibition Model* merupakan model pembelajaran inovatif yang memberikan pengalaman belajar praktik empirik *karawitan*. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pembelajaran *The Arts Exhibition Model* meliputi: (1) mengidentifikasi masalah, (2) memilih paket-paket karawitan, (3) mencari alternatif solusi pemecahan masalah, (4) mengembangkan *The Arts Exhibition Model*, (5) penyajian *The Arts Exhibition Model*, (6) menentukan indikator atau kriteria keberhasilan, (7) refleksi belajar.

Pembelajaran karawitan tradisional yang kurang efektif dan efisien, akan menguras tenaga dan pikiran saja. Itulah sebabnya perlu penerapan tahap *The Arts Exhibition Model*, agar tercapai tingkat kolaboratif dan kreativitas yang bertanggung jawab. Salah satu paket penting dalam karawitan adalah Iringan *Panggih Manten*. Hal ini dapat dibenarkan sebab trik-trik *The exhibition model* pembawa acara manten amat diperlukan. Muslich dan Hariyoto (1999:1-4) memberikan syarat *The exhibition model* yang menarik hendaknya melibatkan aspek *tatakrama*, vokal, bahasa, sastra, seni karawitan, dan busana.

Paket-paket yang lain, seperti *ketoprak*, *wayang*, *panembrama*, memerlukan urutan-urutan rinci agar penabuh semakin kreatif dan cerdas. Pemanfaatan *sense of ngeng* dalam karawitan tingkat lanjut

amat penting, karena olah vokal (*ngeng*) akan membantu pelaksanaan model pembelajaran. Suroso (1975:18-27) menjelaskan bahwa belajar *karawitan* perlu memahami bentuk *gendhing*, teknik tabuhan, dan guna *gendhing*. Dengan demikian, penabuh tidak akan kehilangan arah pembelajaran. Melalui *The Arts Exhibition Model* siswa akan semakin tertantang untuk berkreasi. Memilih salah satu paket berarti akan berkreasi terhadap aneka *gendhing-gendhing*. Dalam kaitan ini Widodo (2002:16-23) memberikan penegasan bahwa belajar menabuh gamelan perlu bekal *titilaras*, *pathet*, *irama*, dan sikap menabuh yang benar. Berbagai bekal penguasaan keterampilan ini menjadi fokus *The Arts Exhibition Model*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan dan pengembangan (*Research and development*, selanjutnya disingkat R & D) yang bertujuan mengembangkan sebuah produk dan berupaya menemukan pengetahuan baru berkaitan dengan pembelajaran Karawitan (menabuh gamelan). R & D ini digunakan untuk mengatasi adanya kesenjangan antara hasil-hasil penelitian dasar yang bersifat teoritis dengan penelitian terapan yang bersifat praktik. Produk yang diharapkan dari penelitian ini adalah hasil sintesa dan analisa dari sejumlah konsep, prinsip, asumsi, dan prosedur yang telah ditemukan dari penelitian dasar. Untuk itu, pengembangan penelitian ini akan diuji melalui eksplorasi *the art exhibition model*, yang akan diterapkan di SMA NEGERI 9 Yogyakarta.

B. Pemilihan Bahan

Penelitian ini menggunakan bahan berupa teks sastra karawitan Jawa. Sastra karawitan Jawa ada yang tersebar secara lisan, tulisan atau telah dicetak. Ajaran-ajaran pendidikan budi pekerti luhur Jawa yang terdapat di dalamnya berupa kutipan dari berbagai tradisi dan pengalaman pujangga masa

lampau, *wangsit*, penggalan, baik dari lingkungan maupun dari buku/karya yang ada sebelumnya. Bentuk-bentuk sastra karawitan itulah yang dijadikan subjek pokok kajian pada tahun pertama.

Pemilihan bahan kajian di atas, sejalan pula dengan gagasan Levere (Suwondo, 2003:5) bahwa karya sastra yang dapat menjadi objek studi sastra adalah karya yang bernilai, yakni wawasan budi luhur Jawa. Sastra karawitan Jawa berupa *bawa*, *uyon-uyon*, *umpak-umpak*, *gerong*, *jineman*, dan sebagainya. Bahan tersebut akan dikaji hingga menemukan panduan yang akan diaplikasikan di sekolah. Dari bahan tersebut pada akhirnya, diancangkan penyusunan media interaktif.

C. Cara Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara baca dan catat. Pembacaan dilakukan dengan meminjam istilah Riffaterre (1978:5-6) yaitu pembacaan heuristik dan hermeneutik. Pembacaan heuristik adalah pembacaan teks sastra karawitan Jawa berdasarkan struktur pemaknaan teks. Karena berupa puisi, pembacaan dilakukan kata per kata, baris, bait, dan *pupuh* (kumpulan bait). Pembacaan heuristik teks sastra karawitan Jawa berdasarkan konvensi kesastraan dan kebudayaan Jawa, untuk memperoleh kejelasan tentang bentuk-bentuk nilai pendidikan budi pekerti luhur Jawa. Pembacaan dilakukan berulang-ulang (retroaktif) pada teks untuk menemukan wujud, makna, dan fungsi sastra karawitan Jawa. Penafsiran makna dilakukan secara hermeneutik, yaitu untuk mencermati simbol baik yang tersurat maupun tersirat.

Adapun langkah-langkahnya adalah (a) membaca secara keseluruhan sastra karawitan Jawa dengan tujuan untuk mengetahui identifikasi secara umum makna humanistik, (b) membaca secara cermat yang di dalamnya sudah dilakukan kegiatan menganalisis kata, baris, bait, dan *pada*, (c) mencatat hasil pembacaan yang berhubungan dengan konsep humanistik ke dalam kartu data yang kemudian dipindahkan ke komputer, (d) mengklasifikasi data yang merupakan indikator humanistik, sehingga ditemukan sekian bentuk nilai humanistik yang dapat diteladani.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data nilai humanistik dalam sastra karawitan Jawa dilakukan secara deskriptif kualitatif, sebagaimana pendapat Nurgiyantoro (1997:1), bahwa analisis kualitatif dapat diterapkan pada bidang kesasteraan dengan mempelajari dokumen (teks). Kajian dokumen tertulis dalam karya sastra karawitan

Jawa diwujudkan dalam deskripsi verbal, yang berupa kata, baris, bait dan *pupuh* ditafsirkan dengan memperhatikan konteks budaya Jawa. Hal itu sejalan dengan pandangan Foley (1986:6) bahwa pemahaman konteks menjadi wajib. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut: (1) mengidentifikasi data unsur pendidikan budi pekerti luhur, (2) mengklasifikasikan unsur pendidikan budi pekerti luhur, (3) menafsirkan makna wejangan pendidikan budi pekerti luhur, (4) interpretasi dihubungkan dengan konteks budaya Jawa, (5) memahami fungsi pendidikan budi pekerti luhur dalam kaitannya dengan kehidupan orang Jawa, dan (6) menyajikan pembahasan.

3. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penerapan dari penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Adapun alur atau tahapan penelitian dapat dilihat pada diagram berikut.



Diagram tersebut dapat dijelaskan mengenai alur penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut. Tahapan **tahun pertama** meliputi:

1. Analisis kebutuhan, yaitu: mendata dan mendeskripsikan berbagai permasalahan yang ada dalam pelaksanaan pembelajaran Karawitan
2. Studi literatur, yaitu: mencari referensi dalam rangka mencari solusi terhadap berbagai permasalahan yang timbul dalam pelaksanaan pembelajaran menabuh gamelan;

3. Analisis kurikulum, yaitu: mengidentifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar pada setiap kompetensi sebagai dasar merumuskan indikator pembelajaran;
4. Identifikasi Karawitan, yakni: mengidentifikasi materi sastra karawitan pada setiap kompetensi, selanjutnya menyiapkan materi tembang lengkap dengan evaluasinya;
5. Menyusun *story board*, yaitu: (a) menyusun rancangan naskah sebagai panduan konsep sastra karawitan, (b) konsep strategi pembelajaran *sense of ngeng*, (c) penyusunan langkah-langkah eksplorasi *the art exhibiton model*.
6. Penerbitan panduan aplikasi *the art exhibiton model Sastra Karawitan*
Kegiatan pada tahapan **tahun kedua**, meliputi:
 1. Penyusunan petunjuk penggunaan aplikasi *the art exhibiton model*;
 2. Aplikasi panduan sastra karawitan dan strategi pembelajaran *sense of ngeng* melalui eksplorasi *the art exhibiton model*;
 3. Penyelarasan *titilaras* ‘notasi’ gending Jawa dengan *cakepan* ‘syair’ sastra karawitan yang bermuatan pendidikan karakter;
 4. Penyusunan evaluasi, yakni: menyusun evaluasi sesuai dengan indikator yang telah ditentukan;
 5. Merevisi panduan konsep sastra karawitan dan strategi pembelajaran *sense of ngeng* sesuai dengan berbagai temuan di lapangan hingga mampu mengembangkan pembelajaran menabuh gamelan yang berkualitas;
 6. Tahapan akhir sebagai luaran dari tahun ke dua yakni: produksi buku panduan, petunjuk penggunaan strategi pembelajaran *sense of ngeng*, desiminasi, dan publikasi dalam jurnal terakreditasi.

Adapun kegiatan pada tahapan **tahun ketiga**, meliputi:

- 1)Membuat media interaktif pembelajaran menabuh gamelan, pada masing-masing

Instrument gamelan, memvalidasi, uji kelayakan, dan revisi

- 2) Membuat media interaktif pembelajaran tembang (sastra) gamelan pada berbagai jenis tembang untuk karawitan, validasi, uji kelayakan, dan revisi, dengan media *adobe-flash* edisi terakhir.
- 3) Mengusulkan hak paten (HAKI) pada kedua media interaktif di atas.

BAB IV

BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN

1. Anggaran Biaya Penelitian

NO.	KEGIATAN / MATA KEGIATAN ANGGARAN	VOLUME		BIAYA SATUAN	JUMLAH BIAYA	SUMBER
A.	Workshop Persiapan <i>The Art Eksibition Model</i> Kaarawitan					
	Honor yang terkait dengan output Kegiatan					
1	1.. Honorarium Panitia Workshop perumusan langkah dan konsep-konsep (3 hari x 4 org)	12	OH	100.000,00	1.200.000,00	IDB PROJECT
	2. Honorarium Nara Sumber Karawitan (4 org)	4	OK	250.000,00	1.000.000,00	IDB PROJECT
	4. Honorarium TIM DIKTI (Nara Sumber) 1 org	1	OK	1.000.000,00	1.000.000,00	IDB PROJECT
	Belanja Bahan					
	1. ATK dan bahan habis pakai	1	Paket	400.000,00	400.000,00	IDB PROJECT
2	2. Seminar KIT (3 prodi x 7 org)+panitia dan nara sumber	30	Paket	20.000,00	600.000,00	IDB PROJECT
	3. Dokumentasi	1	Paket	300.000,00	300.000,00	IDB PROJECT
	4. Sertifikat (peserta,panitia, nara sumber, moderator,notulen)	30	lembar	5.000,00	150.000,00	IDB PROJECT
	Belanja Barang Non Operasional lainnya					
	1. Konsumsi					
3	a. Konsumsi Peserta (1 x 3 hari x 31 orang)	90	OH	25.000,00	2.250.000,00	IDB PROJECT
	b. Konsumsi Panitia 4 org + 1 pemakalah	5	OH	25.000,00	125.000,00	IDB PROJECT
	c. Snak Peserta (1 x 3 hari x 30 orang)	90	OH	10.000,00	900.000,00	IDB PROJECT
	d. Snak Panitia 4 Org + 2 pemakalah	6	OH	10.000,00	55.000,00	IDB PROJECT
	Belanja Perjalanan lainnya					
4	1. Akomodasi Nara Sumber TIM DIKTI 1 orang (3 hari)	3	OH	500.000,00	1.500.000,00	IDB PROJECT
	2 Transport peserta (3 hari x 30 pst) Jumat,Sabtu,Minggu	90	OK	100.000,00	900.000,00	IDB PROJECT
	3. Transport panitia (3 hari x 4 org)	12	OK	100.000,00	1.200.000,00	IDB PROJECT

	4. Akomodasi Nara Sumber TIM Dikti 1 orang x 3 hari	3	OH	500.000,00	1.500.000,00	IDB PROJECT
	Jumlah				13.080.000,00	
B	Workshop Penyusunan The Art Eksibition Model Karawitan					
	Honor yang terkait dengan output					
1	1. Honorarium penyusunan RPP (1 rumpun x 1 rpp x 3 prodi X 7 org X2 sem)	42	O H	100.000,00	4.200.000,00	IDB PROJECT
	2. Honorarium penyusunan media pembelajaran	42	OH	100.000,00	4.200.000,00	IDB PROJECT
	3. Honorarium penyusunan bahan ajar	42	OH	100.000,00	4.200.000,00	IDB PROJECT
	4. Honorarium panitia (3 hari)	42	OH	100.000,00	4.200.000,00	IDB PROJECT
	Belanja Bahan					
2	1. ATK dan bahan habis pakai	1	Paket	400.000,00	400.000,00	IDB PROJECT
	2. Perlengkapan peserta dan Seminar KIT (peserta+panitia)	30	Paket	15.000,00	450.000,00	IDB PROJECT
	3. Dokumentasi	1	Paket	300.000,00	300.000,00	IDB PROJECT
	4. Sertifikat	30	Buah	5.000,00	150.000,00	IDB PROJECT
	Belanja Barang Non Operasional lainnya					
3	1. Konsumsi					
	a. Makan peserta (1 x 3 hari x 30 orang)	30	OH	25.000,00	2.250.000,00	IDB PROJECT
	b. Makan Panitia 4 org + 1 Nara Sumber	5	OH	25.000,00	150.000,00	IDB PROJECT
	c. Snack (2 x 3 hr x 30 org)	180	OH	10.000,00	1.800.000,00	IDB PROJECT
	d. Snack 3 hari untuk Nara Sumber 1 org + 4 Panitia	5	OH	10.000,00	50.000,00	IDB PROJECT
	Belanja Perjalanan lainnya					
4	1. Transport peserta (3 hari x 30 pst)	90	OK	100.000,00	9.000.000,00	IDB PROJECT
	2. Transport panitia (3 hari x 4 orang)	12	OK	100.000,00	1.200.000,00	IDB PROJECT
	Jumlah				32.550.000,00	
C	Workshop dan Pelaksanaan Pengembangan The Art Eksibition Model Karawitan					
	Honor yang terkait dengan output					
1	1. Honorarium TIM Dikti 1 orang	1	OK	1.000.000,00	1.000.000,00	IDB PROJECT
	2. Honorarium fasilitator (1 rumpun x 8 pertemuan x 3 prodi x 2 smt)	48	OH	100.000,00	4.800.000,00	IDB PROJECT

	3. Honorarium observer sekolah (1 org x 8 pertemuan x 4 kelas x 2 smt)	64	OH	100.000,00	6.400.000,00	IDB PROJECT
	4. Honor Pembuatan SAP dan Bahan Kuliah (2 smt x 8 pertemuan x 3 prodi)	48	Paket	150.000,00	7.200.000,00	IDB PROJECT
	Belanja Bahan					
	1. ATK dan bahan habis pakai (8 pertemuan x 3 prodi x 2 smt)	8	Paket	50.000,00	400.000,00	IDB PROJECT
2	Belanja Perjalanan lainnya					
	1. Transpot TIM Dikti 1 orang	1	OK	500.000,00	500.000,00	IDB PROJECT
	Belanja Barang Non Operasional lainnya					
	1. Makan (7 org x 1 x 4 siklus x 8 prodi x 2 smt)	448	OH	25.000,00	11.200.000,00	IDB PROJECT
3	2. Konsumsi (snack) (7 org x 2 x 8 pertemuan x 3 prodi x 2 smt)	672	OH	10.000,00	6.720.000,00	IDB PROJECT
	3. Penggandaan SAP, Bahan Ajar dan Instrumen (2 smt x 8 pertemuan)	8	Paket	150.000,00	1.200.000,00	IDB PROJECT
	Jumlah				39.420.000,00	IDB PROJECT
D	Dokumentasi Pengembangan The Art Eksibition Model Karawitan					
	Honor yang terkait dengan output					
1	1. Honorarium pengambil dokumentasi (8 pertemuan x 2 smt x 4 kelas)	64	Paket	100.000,00	6.400.000,00	IDB PROJECT
	2. Honorarium editing video (8 pertemuan x 2 smt x 4 kelas)	64	Paket	150.000,00	9.600.000,00	IDB PROJECT
2	Belanja Bahan					
	1. ATK dan bahan habis pakai	1	paket	400.000,00	400.000,00	IDB PROJECT
	Belanja Perjalanan lainnya					
3	1. Transport pengambil dokumentasi (8 pertemuan x 2 smt x 4 kelas)	64	OK	100.000,00	6.400.000,00	IDB PROJECT
	2. Transport editing	64	OK	100.000,00	6.400.000,00	IDB PROJECT
	Jumlah				29.200.000,00	IDB PROJECT
E	Monitoring dan Evaluasi Internal Pengembangan The Art Eksibition Model Karawitan					
	Honor yang terkait dengan output					
1	1. Honorarium tim money (1 org x 8 Pertemuan x 2 smt)	16	OK	200.000,00	3.200.000,00	IDB PROJECT

	2. Honorarium penyusunan instrumen monevin (1 org x 8 pertemuan x 2smt)	16	OK	150.000,00	2.400.000,00	IDB PROJECT
	3. Honorarium analisis data monevin (1 org x 8 pertemuan x 2 smt)	16	OK	200.000,00	3.200.000,00	IDB PROJECT
2	Belanja Bahan					
	1. ATK dan bahan habis pakai (2 smt)	1	Paket	300.000,00	300.000,00	IDB PROJECT
	Belanja Perjalanan lainnya					
	1. Transport tim monev	16	OK	100.000,00	1.600.000,00	IDB PROJECT
3	Belanja Barang Non Operasional lainnya					
	1. Konsumsi	16	OH	25.000,00	400.000,00	IDB PROJECT
	2. Laporan Monitoring	1	Paket	400.000,00	400.000,00	IDB PROJECT
	3. Dokumentasi	16	Paket	150.000,00	2.400.000,00	IDB PROJECT
	Jumlah				13.900.000,00	IDB PROJECT
F	Seminar Hasil dan Monevin					
	Honor yang terkait dengan output					
1	1. Honorarium nara sumber (2 smt x 8 pertemun X 2 smt x 1 Monev)	32	OK	200.000,00	6.400.000,00	IDB PROJECT
	2. Honorarium panitia (2 smt x 4 org)	8	OH	200.000,00	1.600.000,00	IDB PROJECT
2	Belanja Bahan					
	1. ATK dan bahan habis pakai	1	Paket	300.000,00	300.000,00	IDB PROJECT
	2. Perlengkapan peserta	30	Paket	20.000,00	600.000,00	IDB PROJECT
	3. Dokumentasi	1	Paket	300.000,00	300.000,00	IDB PROJECT
	4. Sertifikat	30	Buah	5.000,00	150.000,00	IDB PROJECT
3	Belanja Barang Non Operasional lainnya					
	1. Konsumsi					
	a. Makan (2 smt x 1 hari x 30 orang)	60	OH	25.000,00	1.200.000,00	IDB PROJECT
	b. Snak (2 smt x 2 x 1 hari x 30 org)	120	OH	10.000,00	1.200.000,00	IDB PROJECT
4	Belanja Perjalanan lainnya					
	1. Transport peserta (2 smt x 30 pst)	60	OK	150.000,00	9000.000,00	IDB PROJECT
	2. Transport panitia (2 smt x 4 org)	8	OK	150.000,00	1.200.000,00	IDB PROJECT
	Jumlah				21.950.000,00	IDB PROJECT
	TOTAL				150.000.000,00	IDB PROJECT

1. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian ini dirancang dalam bentuk *bar chart*. Adapun rancangan jadwal penelitian ini dapat dicermati sebagai berikut.

No	Kegiatan	Bln I	Bln II	Bln III	Bln IV	Bln V	Bln VI	Bln VII	Bln VIII	Bln IX	Bln X
1	Analisis kebutuhan										
2	Studi literatur										
3	Seminar Proposal dan Identifikasi Karawitan										
4	Workshop Persiapan <i>The Art Eksibition Model Sastra Karawitan</i>										
5	Workshop penyusunan <i>story board</i>										
6	Validasi dan uji lapangan aplikasi <i>the art exhibiton model Sastra Karawitan</i>										
7	Workshop pengembangan <i>The Art Eksibition Model Sastra Karawitan</i>										

DAFTAR PUSTAKA

- Foley, John Miles. 1986. *Oral Tradition in Literature; Interpretation in Context*. New York: Cambridge University Press.
- Geertz, Clifford. 1973. *The Interpretation of Cultures*. New York: Basic Books, Inc., Publishers.
- Kamiran. 2012. "Pembelajaran Karawitan di Sekolah dalam Rangka Pendidikan Karakter Bangsa", Malang: Jurnal Humanity, Universitas Muhammadiyah Malang, No 1 Tahun I.
- Kayam, Umar. 2001. *Kelir Tanpa Batas*. Yogyakarta: Pusat Studi Kebudayaan UGM.
- Kurniatun. 2010. "Tinjauan Musikal Materi Lomba Karawitan Tingkat Sekolah SD di Surakarta", Surakarta: Gelar, jurnal Seni Budaya ISI Surakarta, Volume 8 no. 2.
- Langer, Susan K. 2006. *Problematika Seni*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Listiyana, Dina. 2011. "Menghidupkan dan Mengembangkan Pembelajaran Karawitan di Sekolah sebagai Bentuk Konservasi Budaya dan dalam Rangka Menciptakan Pendidikan Karakter Bangsa". Semarang: LPPM Unnes.
- Magnis-Suseno, Franz. 1984. *Etika Jawa*. Jakarta: Gramedia.
- Martopangrawit. 1975. *Tetembangan*. Surakarta: Dewan Mahasiswa ASKI.
- Muslich dan Hariyoto. 1999. *Tuladha Prasaja tumrap Pamedharsabda*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Nurgiyantoro, Burhan. 1997. "Analisis Data Kualitatif". Yogyakarta: Makalah Penataran Penelitian Kualitatif, Lemlit IKIP Yogyakarta, 15-17 September.

Riffaterre, Michael. 1978. *Semiotics of Poetry*. London: Indiana of University Press.

Rochkyatmo, Amir. 1999. "Gamelan Pakurmatan; Kalaganjur, Balaganjur, dan Carabalen" dalam *Kibas Unggas Budaya Jawa*. Jakarta: FIB UI.

_____. 2004. "Menyimak Garap Kreasi di dalam Karawitan" dalam *Laku*. Jakarta: FIB UI.

Sayuti, Suminto A. 2001. *Sastra karawitan Jawa* dalam Edi Sedyawati *Sastra Jawa Suatu Tinjauan Umum*. Jakarta: Balai Pustaka.

Soetandyo. *Kamus Istilah Karawitan*. Jakarta: WWS.

Sumarsam. 2003. *Gamelan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

_____. 1976. "The Inner of Melody" dalam *The Paper for MA in Chia University*. United State of America.

Supadjar, Damardjati. 1985. "Etika dan Tatakrama Jawa Dahulu dan Masa Kini" dalam Soedarsono (Ed.) *Keadaan dan Perkembangan Bahasa, Sastra, Etika, Tatakrama, dan Seni Pertunjukan Jawa, Bali, dan Sunda*. Jakarta: Dekdikbud.

Suroso. 1975. *Belajar Menabuh Bonang*. Yogyakarta: Taman Budaya.

Widodo, Sri. 1996. *Keterampilan Karawitan*. Sukoharjo: Cenderawasih.

Teeuw, A. 1984. *Sastra dan Ilmu Sastra*. Jakarta: Pustaka Jaya.

Yatmana, Sudi, MA. 2000. "Budi pekerti yang Baik ikut Mewujudkan Budaya Damai" dalam *Budi pekerti luhur*. Semarang: Kanwil Depdiknas Jateng.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Justifikasi Anggaran

NO.	KEGIATAN / MATA KEGIATAN ANGGARAN	VOLUME		BIAYA SATUAN	JUMLAH BIAYA	SUMBER
A.	Workshop Persiapan <i>The Art Eksibition Model</i> Kaarawitan					
1	Honor yang terkait dengan output Kegiatan					
	1.. Honorarium Panitia Workshop perumusan langkah dan konsep-konsep (3 hari x 4 org)	12	OH	100.000,00	1.200.000,00	IDB PROJECT
	2. Honorarium Nara Sumber Karawitan (4 org)	4	OK	250.000,00	1.000.000,00	IDB PROJECT
	4. Honorarium TIM DIKTI (Nara Sumber) 1 org	1	OK	1.000.000,00	1.000.000,00	IDB PROJECT
2	Belanja Bahan					
	1. ATK dan bahan habis pakai	1	Paket	400.000,00	400.000,00	IDB PROJECT
	2. Seminar KIT (3 prodi x 7 org)+panitia dan nara sumber	30	Paket	20.000,00	600.000,00	IDB PROJECT
	3. Dokumentasi	1	Paket	300.000,00	300.000,00	IDB PROJECT
	4. Sertifikat (peserta,panitia, nara sumber, moderator,notulen)	30	lembar	5.000,00	150.000,00	IDB PROJECT
3	Belanja Barang Non Operasional lainnya					
	1. Konsumsi					
	a. Konsumsi Peserta (1 x 3 hari x 31 orang)	90	OH	25.000,00	2.250.000,00	IDB PROJECT
	b.Konsumsi Panitia 4 org + 1 pemakalah	5	OH	25.000,00	125.000,00	IDB PROJECT
	c. Snak Peserta (1 x 3 hari x 30 orang)	90	OH	10.000,00	900.000,00	IDB PROJECT
	d. Snak Panitia 4 Org + 2 pemakalah	6	OH	10.000,00	55.000,00	IDB PROJECT
4	Belanja Perjalanan lainnya					
	1. Akomodasi Nara Sumber TIM DIKTI 1 orang (3 hari)	3	OH	500.000,00	1.500.000,00	IDB PROJECT
	2 Transport peserta (3 hari x 30 pst) Jumat,Sabtu,Minggu	90	OK	100.000,00	900.000,00	IDB PROJECT
	3. Transport panitia (3 hari x 4 org)	12	OK	100.000,00	1.200.000,00	IDB PROJECT
	4. Akomodasi Nara Sumber TIM Dikti 1 orang x 3 hari	3	OH	500.000,00	1.500.000,00	IDB PROJECT
	Jumlah				13.080.000,00	
B	Workshop Penyusunan <i>The Art Eksibition Model</i> Karawitan					

	Honor yang terkait dengan output					
1	1. Honorarium penyusunan RPP (1 rumpun x 1 rpp x 3 prodi X 7 org X2 sem)	42	O H	100.000,00	4.200.000,00	IDB PROJECT
	2. Honorarium penyusunan media pembelajaran	42	OH	100.000,00	4.200.000,00	IDB PROJECT
	3. Honorarium penyusunan bahan ajar	42	OH	100.000,00	4.200.000,00	IDB PROJECT
	4. Honorarium panitia (3 hari)	42	OH	100.000,00	4.200.000,00	IDB PROJECT
2	Belanja Bahan					
	1. ATK dan bahan habis pakai	1	Paket	400.000,00	400.000,00	IDB PROJECT
	2. Perlengkapan peserta dan Seminar KIT (peserta+panitia)	30	Paket	15.000,00	450.000,00	IDB PROJECT
	3. Dokumentasi	1	Paket	300.000,00	300.000,00	IDB PROJECT
	4. Sertifikat	30	Buah	5.000,00	150.000,00	IDB PROJECT
3	Belanja Barang Non Operasional lainnya					
	1. Konsumsi					
	a. Makan peserta (1 x 3 hari x 30 orang)	30	OH	25.000,00	2.250.000,00	IDB PROJECT
	b. Makan Panitia 4 org + 1 Nara Sumber	5	OH	25.000,00	150.000,00	IDB PROJECT
	c. Snack (2 x 3 hr x 30 org)	180	OH	10.000,00	1.800.000,00	IDB PROJECT
d. Snack 3 hari untuk Nara Sumber 1 org + 4 Panitia	5	OH	10.000,00	50.000,00	IDB PROJECT	
4	Belanja Perjalanan lainnya					
	1. Transport peserta (3 hari x 30 pst)	90	OK	100.000,00	9.000.000,00	IDB PROJECT
	2. Transport panitia (3 hari x 4 orang)	12	OK	100.000,00	1.200.000,00	IDB PROJECT
	Jumlah				32.550.000,00	
C	Workshop dan Pelaksanaan Pengembangan The Art Eksibition Model Karawitan					
	Honor yang terkait dengan output					
1	1. Honorarium TIM Dikti 1 orang	1	OK	1.000.000,00	1.000.000,00	IDB PROJECT
	2. Honorarium fasilitator (1 rumpun x 8 pertemuan x 3 prodi x 2 smt)	48	OH	100.000,00	4.800.000,00	IDB PROJECT
	3. Honorarium observer sekolah (1 org x 8 pertemuan x 4 kelas x 2 smt)	64	OH	100.000,00	6.400.000,00	IDB PROJECT
	4. Honor Pembuatan SAP dan Bahan Kuliah (2 smt x 8 pertemuan x 3 prodi)	48	Paket	150.000,00	7.200.000,00	IDB PROJECT
	Belanja Bahan					

	1. ATK dan bahan habis pakai (8 pertemuan x 3 prodi x 2 smt)	8	Paket	50.000,00	400.000,00	IDB PROJECT
2	Belanja Perjalanan lainnya					
	1. Transpot TIM Dikti 1 orang	1	OK	500.000,00	500.000,00	IDB PROJECT
	Belanja Barang Non Operasional lainnya					
3	1. Makan (7 org x 1 x 4 siklus x 8 prodi x 2 smt)	448	OH	25.000,00	11.200.000,00	IDB PROJECT
	2. Konsumsi (snack) (7 org x 2 x 8 pertemuan x 3 prodi x 2 smt)	672	OH	10.000,00	6.720.000,00	IDB PROJECT
	3. Penggandaan SAP, Bahan Ajar dan Instrumen (2 smt x 8 pertemuan)	8	Paket	150.000,00	1.200.000,00	IDB PROJECT
	Jumlah				39.420.000,00	IDB PROJECT
D	Dokumentasi Pengembangan <i>The Art Eksibition Model Karawitan</i>					
	Honor yang terkait dengan output					
1	1. Honorarium pengambil dokumentasi (8 pertemuan x 2 smt x 4 kelas)	64	Paket	100.000,00	6.400.000,00	IDB PROJECT
	2. Honorarium editing video (8 pertemuan x 2 smt x 4 kelas)	64	Paket	150.000,00	9.600.000,00	IDB PROJECT
2	Belanja Bahan					
	1. ATK dan bahan habis pakai	1	paket	400.000,00	400.000,00	IDB PROJECT
3	Belanja Perjalanan lainnya					
	1. Transport pengambil dokumentasi (8 pertemuan x 2 smt x 4 kelas)	64	OK	100.000,00	6.400.000,00	IDB PROJECT
	2. Transport editing	64	OK	100.000,00	6.400.000,00	IDB PROJECT
	Jumlah				29.200.000,00	IDB PROJECT
E	Monitoring dan Evaluasi Internal Pengembangan <i>The Art Eksibition Model Karawitan</i>					
	Honor yang terkait dengan output					
1	1. Honorarium tim monev (1 org x 8 Pertemuan x 2 smt)	16	OK	200.000,00	3.200.000,00	IDB PROJECT
	2. Honorarium penyusunan instrumen monevin (1 org x 8 pertemuan x 2smt)	16	OK	150.000,00	2.400.000,00	IDB PROJECT
	3. Honorarium analisis data monevin (1 org x 8 pertemuan x 2 smt)	16	OK	200.000,00	3.200.000,00	IDB PROJECT
2	Belanja Bahan					
	1. ATK dan bahan habis pakai (2 smt)	1	Paket	300.000,00	300.000,00	IDB PROJECT

	Belanja Perjalanan lainnya					
	1. Transport tim monev	16	OK	100.000,00	1.600.000,00	IDB PROJECT
3	Belanja Barang Non Operasional lainnya					
	1. Konsumsi	16	OH	25.000,00	400.000,00	IDB PROJECT
	2. Laporan Monitoring	1	Paket	400.000,00	400.000,00	IDB PROJECT
	3. Dokumentasi	16	Paket	150.000,00	2.400.000,00	IDB PROJECT
	Jumlah				13.900.000,00	IDB PROJECT
F	Seminar Hasil dan Monevin					
	Honor yang terkait dengan output					
1	1. Honorarium nara sumber (2 smt x 8 pertemuan X 2 smt x 1 Monev)	32	OK	200.000,00	6.400.000,00	IDB PROJECT
	2. Honorarium panitia (2 smt x 4 org)	8	OH	200.000,00	1.600.000,00	IDB PROJECT
	Belanja Bahan					
2	1. ATK dan bahan habis pakai	1	Paket	300.000,00	300.000,00	IDB PROJECT
	2. Perlengkapan peserta	30	Paket	20.000,00	600.000,00	IDB PROJECT
	3. Dokumentasi	1	Paket	300.000,00	300.000,00	IDB PROJECT
	4. Sertifikat	30	Buah	5.000,00	150.000,00	IDB PROJECT
	Belanja Barang Non Operasional lainnya					
3	1. Konsumsi					
	a. Makan (2 smt x 1 hari x 30 orang)	60	OH	25.000,00	1.200.000,00	IDB PROJECT
	b. Snak (2 smt x 2 x 1 hari x 30 org)	120	OH	10.000,00	1.200.000,00	IDB PROJECT
	Belanja Perjalanan lainnya					
4	1. Transport peserta (2 smt x 30 pst)	60	OK	150.000,00	9000.000,00	IDB PROJECT
	2. Transport panitia (2 smt x 4 org)	8	OK	150.000,00	1.200.000,00	IDB PROJECT
	Jumlah				21.950.000,00	IDB PROJECT
	TOTAL				150.000.000,00	IDB PROJECT

1. Honor					
Honor	Honor/ Jam (Rp)	Waktu (jam/minggu)	Minggu	Honor per Tahun (Rp)	
				Th I	Th II
Honor yang terkait dengan output Kegiatan					
1.. Honorarium Panitia Workshop perumusan langkah dan konsep-konsep (3 hari x 4 org)					
2. Honorarium Nara Sumber Karawitan (4 org)					
4. Honorarium TIM DIKTI (Nara Sumber) 1 org					
Ketua	4500	30	36	4.860.000	4.860.000
Anggota 1	3500	30	36	3.780.000	3.780.000
Mahasiswa 1	3500	30	36	3.780.000	3.780.000
Mahasiswa 2	3000	30	36	3.240.000	3.240.000
Mahasiswa 3	3000	30	36	3.240.000	3.240.000
SUB TOTAL (Rp)				18.900.000	18.900.000
2. Peralatan Penunjang					
Material	Justifikasi	Kuantitas	Harga Satuan	Harga Peralatan Penunjang	

	Pemakaian		(Rp)	(Rp)	
				Th I	Th II
Komputer	Menyewa	5	800.000	4.000.000	4.000.000
Perangkat gamelan	Menyewa	2 paket	2.425.000	4.850.000	4.850.000
Laboratorium	Menyewa	10	450.000	4.500.000	4.500.000
Soft ware	Membeli	5	1.000.000	5.000.000	5.000.000
SUB TOTAL (Rp)				18.350.000	18.350.000

3. Bahan Habis Pakai

Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga Peralatan Penunjang (Rp)	
				Th I	Th II
Hardish eksternal	Membeli	5	500.000	2.500.000	2.500.000
CD- RW	Membeli	50	5.000	250.000	250.000
ATK	Membeli	5 paket	5.00.000	2.500.000	2.500.000
SUB TOTAL (Rp)				5.250.000	5.250.000

4. Perjalanan

Material	Justifikasi Perjalanan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya per Tahun (Rp)	
				Th I	Th II
Observasi		15	400.000	6.000.000	6.000.000
Penyebaran angket		5	400.000	2.000.000	2.000.000

Wawancara		15	200.000	3.000.000	3.000.000
Uji coba		3	2.000.000	6.000.000	6.000.000
SUB TOTAL (Rp)				17.000.000	17.000.000
5. Lain-lain					
Kegiatan	Justifikasi	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya per Tahun (Rp)	
				Th I	Th II

Lampiran 2 Dukungan Sarana dan Prasarana Penelitian

No.	Kegiatan	Sarana dan prasarana	Ada/Tdk
1	Pengadaan data sastra karawitan	Buku-buku sastra karawitan	ada
2	Pengkajian kurikulum	Fasilitas dan kompetensi	ada
3	Workshop Persiapan <i>The Art Eksibition Model Sastra Karawitan</i>	Fasilitas dan kompetensi	ada
4	Validasi dan uji lapangan aplikasi <i>the art exhibiton model Sastra Karawitan</i>	Fasilitas dan kompetensi	ada
5	Workshop pengembangan <i>The Art Eksibition Model Sastra Karawitan</i>	Fasilitas dan kompetensi	ada
6	Revisi dan Penerbitan panduan aplikasi <i>the art exhibiton model Sastra Karawitan</i>	Fasilitas dan kompetensi	ada
7	Monitoring dan Evaluasi Internal Pengembangan <i>The Art Eksibition Model Karawitan</i>	Fasilitas dan kompetensi	ada

Pada tahun ke-2 dan ke-3, pada kegiatan perancangan media interaktif fasilitas alat music karawitan (gamelan) dan kompetensi penguasaan sense of ngeng serta keterampilan menabuh gamelan telah

memadahi. Namun demikian, khususnya dalam penguasaan media interaktif Adobe-Flash, kompetensi peneliti terbatas pada validasi dan evaluasi hasil. Dengan demikian, khususnya dalam hal pemrograman perangkat lunaknya, diperlukan pakar dari luar peneliti, yakni dari bidang teknik IT atau teknik informatika.

Lampiran 3 Susunan Organisasi Tim dan Pembagian Tugas

No	Nama/NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Prof. Dr. Suwarna, M.Pd./ 0001026416	FBS UNY	Tembang Karawitan Budaya Jawa	30	1. merumuskan indikator 2. eksplorasi materi, mengembangkan materi & evaluasi 3. analisis kurikulum 4. menyiapkan <i>story board</i> 5. merancang aplikasi dan mengedit materi dalam <i>the art exhibiton model</i>
2	Dr. Sutiyono, M. Sn./ 0002106311	FBS UNY	Karawitan, drama	30	6. merumuskan indikator 7. eksplorasi materi, mengembangkan materi & evaluasi 8. menyiapkan <i>story board</i> 9. merancang aplikasi dan mengedit materi dalam <i>the art exibiton model</i>
3	Afendy Widayat, M.Phil.	FBS UNY	Sastra, tembang,	30	10. analisis kurikulum 11. mengumpulkan materi 12. merancang dan menyelaraskan

0016046205		karawitan		ilustrasi 13. menyiapkan <i>story board</i> 14. merancang aplikasi dan mengedit materi dalam <i>the art exhibiton model</i>
------------	--	-----------	--	---

Lampiran 4. Biodata Ketua dan Anggota Tim Peneliti

1. BIODATA KETUA PENELITIAN

A. Identitas

1. Nama (tuliskan dengan gelar) : Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.
2. NIDN : 0001026416
3. Tempat/Tanggal Lahir : Klaten, 1 Februari 1964
4. Pangkat/Golongan : Pembina Tk I / IVb
5. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
6. Alamat kantor : Program Studi Bahasa Jawa, FBS, UNY
Telp./fax (0274) 548207
7. Alamat Rumah : Pondok Rt 05 Rw 07 Condongcatur, Depok, Sleman,
Yogyakarta 55283
8. Nomor Telepon Rumah/HP : (0274) 8217227, HP 081 2272 8767
9. email : suwarnajawa@yahoo.co.id atau suwarnadr@uny.ac.id

10. Riwayat Pendidikan :

No	Jenjang Pendidikan	Nama Sekolah/Bid. Studi	Tahun Lulus
1	Sarjana (S1)	IKIP Yogyakarta	1988
2	Pascasarjana (S2)	IKIP Malang	1994
3	Pascasarjana (S3)	Universitas Negeri Malang	2007

11. Riwayat Jabatan dan Organisasi

No	Jenjang Pendidikan	Nama Lembaga	Tahun Lulus
1	Kasi lapngan dan Evaluasi	LPM Universitas Negeri Yogyakarta	1996-1988
2	Sekretaris Tim KKN	LPM Universitas Negeri Yogyakarta	1998-1999
3	Ketua Tim KKN	LPM Universitas Negeri Yogyakarta	2000-2001
4	Staf ahli Wakil Rektor 1 Bidang Akademik	LPM Universitas Negeri Yogyakarta	2004
5	Sekretaris UPPL	UPPL Universitas Negeri Yogyakarta	2009-2010
6	Ketua UPPL	UPPL Universitas Negeri Yogyakarta	2010-2011
7	Sekretaris LPPMP	UNY Universitas Negeri Yogyakarta	2012- sekarang
8	Anggota Forum Kebudayaan	Disbudapar Kabupaten Sleman	2006-sekarang
9	Ketua Forum Pembaruan Kebangsaan	Kabupaten Sleman	2009-sekarang

12. Karya Ilmiah

a. Buku*/Diktat

No	Judul	Tahun	Penerbit	Kota Penerbit
1	Upacara Pengantin Gaya Mangkunegaran	2008	Grafika Indah	Yogyakarta
2	Seni Tembang	2008	Grafika Indah	Yogyakarta
3	Eskpresi Lisan Lanjut	2008	Grafika Indah	Yogyakarta
4	Teori Relevansi	2009	Pustaka Pelajar	Yogyakarta
5	Bahasa Pewara	2009	Pustaka Pelajar	Yogyakarta
6	Pamulangan Basa Jawa kangge PGSD	2009	FIP	UNY
7	Metode Analisis Teks dan Wacana	2009	Pustaka Pelajar	Yogyakarta
8	Pengantin Gaya Surakarta: Tata Upacara dan Wicara	2011	Segera terbit	
9	Wasitatama kangge kelas 1, 2, 3 SMP	2012	Yudhistira	Jakarta
10	Menjadi Guru Kolaboratif	2113	UNY Press	Yogyakarta
11	Buku Panduan Mengajar Ekspresi Lisan	2013	Buku Mengajar	
12	Etnopuitika	2013	Referensi	

1. **Karya Ilmiah (Nonpenelitian)**

			Jenis Publikasi*	Status
--	--	--	------------------	--------

No	Judul	Tahun	Surat Khabar/Majalah/Ju rnal		Seminar/Lokakarya		Akreditas i
			Nasional	Internasi onal	Nasional	Internasi onal	
1	Sebagai pembicara dalam Pelatihan Guru-guru Bahasa Jawa SMK se-Kabupaten Klaten	2008			√		
2	Pembelajaran Estetika Wacana Tutur Upacara Pengantin Jawa. Di Jurnal Cakrawala Pendidikan November 2008 Th XXVII No3. Yogyakarta: LPM.	2008	√		√		
3	Pembelajaran Estetika Wacana Tutur Upacara Pengantin Jawa	2009	√		√		
4	Pembicara dalam seminar Inovasi Pembelajaran Bahasa Jawa yang menarik	2009	√		√		
5	Pemakalah Seminar nasional Inovasi Pengajaran Bahasa dan Sastra Jawa di Jurs Bahasa dan Sastra Jawa FBS Unes Semarang 2 Maret 2009 ttd dekan FBS.	2009	√				
6	Diksi Wacana Tutur Pewara Upacara Pengantin Adat Jawa: Teknik Kepranatacaraan. Jurnal Lidah Volume 5 Nomr 1 Februari 2009. Surabaya: FBS Unesa.	2009	√				
7	Bahasa Jawa Berbasis Keluarga	2009	√				
8	Pembelajaran Bahasa Jawa di SLTA	2009	√				
9	The Simplification and The Reformulation of <i>Unggah-Ungguh</i> Javanese Language Stratification	2009				√	

10	Pemakalah: TRADITIONAL CEREMONY "TUK SI BEDHUG" An Art Encouragement as Tourism Asset	2010					√	
11	Narasumber TVRI tahun 2008-2011 ing Yogyakarta	2008-2011						
12	Narasumber penelitian tindakan kelas ing SMA KABUPATEN Bantul	2012						
13	Narasumber seminar internasional kearifan lokal di Bali	2012						
14	Narasumber Seminar Nasional ing Unes tentang Pembelajaran Bahasa Jawa dalam Kurikulum 2013	2013						
15	Narasumber Forum Pembaruan Kebangsaan Kesbanglinmas DIY	2012						
16	Narasumber pembelajaran di PAUD Yogyakarta	2013						
17	Narasumber Kesbangpol Ditjen Kemendagri	2013						

d. Hasil Penelitian

No	Judul Penelitian	Tahun	Sumber Dana*	Jenis Penelitian	
				Mandiri	Kelompok**

1	Analisis Kinerja Guru Bersertifikasi Profesional	2009	Dikti Jakarta		√
2	Simbolisme dalam Upacara Pengantin Jawa	2009	DIP UNY	√	
3	Refleksi budaya dalam Upacara Pengantin Jawa	2009	DIP		√
4	Analisis Kinerja Guru Bersertifikat Profesional	Proses 2009	Proyek Dp2m Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional		√
5	Revitalisasi Potensialitas Desa Tubohan Dan Desa Tebing Kampung, Semidang Aji, Oku Barat, Sumatera Selatan: Pemetaan Dan Pemberdayaan Sumberdaya Manusia Dan Alam	Proses 2009	Proyek Dp2m Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional (Stranas)		√
6	Simbolisme dalam Upacara Pengantin Jawa	2009	FBS UNY	√	
7	Refleksi Budaya dalam Upacara Pengantin Jawa	2009	FBS UNY		√
8	Pendidikan Karakter dalam Buku Pelajaran Bahasa Jawa sdi Sekolah	Proses 2011	FBS UNY		√
9	Pemberdayaan Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Dalam Perkuliahan Tata Upacara Pengantin Jawa	Proses 2011	Program PR 1		√
10	Program Hibah Belajar Jarak Jauh	2012	Ditjen Ditnaga Jakarta		
11	Integrasi Jawa Batak rangka Integrasi Bangsa	2012-2013	Ditjen Dikti Jakarta		

13. Pelatihan/Penataran

No	Nama Kegiatan	Tahun	Lama Kegiatan*	Lembaga/Instansi Penyelenggara	Tingkat (Nasional/Internasional) **
1	Mengikuti Seminar internasional Bahasa dan Pendidikan Anak Bangsa yang diselenggarakan Pusat Bahasa Depdiknas di Hotel Grand Aquila Bandung. 26 Mei 2009	2009	8 jam	Pusat Bahasa Jakarta	Internasional
2	Peserta Workshop Pengembangan Proposal dengan Tema Mother Tongue, 23 Juni 2009. di SEAMEO CENTRE FOR QITEP IN LANGUAGE Jakarta Selatan.	2009	16 Jam	SEAMEO	Internasional
3	Peserta Training of Trainer (TOT) Soft Skills Entrepreneurship, 12-14 Juni 2009. di Kaliurang ttd Prof. Dr. Herminarto Sofyan,	2009	24 jam	UNY	Nasional
4	Mengikuti Training of Trainer bagi Dosen Pembimbing Lapangan (TOT DPL) Perguruan Tinggi Negeri dan Swasta, 10-11 Juni 2009 di Hotel Semesta Semarang, penyelenggara DIkti Jakarta.	2009	16 jam	Dikti Jakarta	Nasional
5	Statistik AMOS, LISEREL, SMARTPLS	2009	35 Jam	Lemlit UNY	Nasional
6	Pembuat soal tes guru berprestasi tingkat nasional	2011	3 hari	P2TK Dikdas Jakarta	Nasional

14. Bidang Keahlian dan Mata Kuliah yang Diampu

No	Bidang/Rumpun Keahlian	Mata Kuliah yang Diampu	Semester*
1	Pengajaran	Metode Pembelajaran Bahasa dan Sastra	Genap (S1)
		Strategi Pembelajaran Bahasa dan Sastra	Genap
		Pengajaran Mikro	Genap
		PPL	Gasal
		Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra	Genap
2	Keterampilan	Eskpresi Lisan	Genap
		Eksprsi Lisan Lanjut	Gasal
		Komprehensi Lisan	Genap
		Seni Tembang	Gasal
3.	Penelitian	Metode Penelitian Bahasa dan Sastra	Gasal
		Metode Penelitian Bahasa	Genap (S2)
		Metode Penelitian Pendidikan	Gasal
		Statistik	Genap
4	Bahasa	Kajian Bahasa	Genap (S2)
5	Wacana	Kajian Wacana	Ganjil (S2)

15. Keahlian Profesional

No	Bidang Keahlian	Kota yang Pernah sebagai Ajang MC	Tahun
1	Pranatacara tradisional (Jawa, Sunda, etnik Sumatra), pengantin bergaya nasional, dan	Jakarta, Surabaya, Malang, Kediri, Semarang, Surakarta, Purwadadi, Klaten, Sragen, Purwakerta, Yogyakarta, Bogor,	Semenjak tahun 1994

	internasional	Pacitan, Balikpapan, Kebumen, Purwarejo	
--	---------------	--	--

16. Pengalaman Laboratorium

1. Tim Pengembang Media Pembelajaran Bahasa Jawa (audio dan audio visual) bekerjasama dengan BTKP (Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan).
2. Mata kuliah yang diampu dan berkaitan dengan penggunaan laboratorium yakni:
 1. Seni Tembang
 2. Komprehensi Lisan
 3. Ekspresi Lisan
 4. Ekspresi Lisan Lanjut
 5. Statistik
 6. Media Pembelajaran Bahasa dan Satra Jawa
 7. Pengajaran Mikro

Yogyakarta, 23 Mei 2013

Ketua Peneliti

Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.

NIP 19640201198812 1 001

2. BIODATA ANGGOTA PENELITIAN : 1) DR. SUTIYONO

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dr. Sutiyono
2	Jabatan Fungsional	Lektor Kepala
3	Jabatan Struktural	-
4	NIP	19631002 198901 1 001
5	NIDN	0002106311
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Blora, 2 Oktober 1963
7	Alamat Rumah	Jln. Magelang Km 13, Murangan 8, Sleman, DIY
8	Nomor Telepon/HP	0274-867364/08562875090
9	Alamat Kantor	FBS UNY, Karangmalang, Yogyakarta 55281
10	Nomor Telepon	0274-586168 psw 236, 381
11	Alamat e-mail	sutiyono_63@yahoo.com
12	Lulusan yang telah dihasilkan	S-1 = 360 orang
13	Mata Kuliah Yang Diampu	1. Estetika
		2. Metode Penelitian
		3. Sosiologi Seni
		4. Seni Karawitan
		5. Apresiasi Pedalangan

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama PT	ISI Surakarta	UGM	Unair
Bidang Ilmu	Ilmu Seni	Ilmu Humaniora	Ilmu Sosial
Thn Masuk-Lulus	1983-1988	1995-1999	2003-2008
Judul	Penataan Gendhing Klenengan Surakarta	Laras Madya: Sebuah Ekspresi Budaya Musik Tradisi Jawa-Islam di Sleman, DIY	Puritanisme versus Sinkretisme: Studi tentang Benturan Budaya Islam dalam Masyarakat Petani Pedesaan di Trucuk, Klaten
Nama Pembimbing	Sukamso, M.Hum	Dr. Sri Hastanto	Prof. Dr. Syafiq Mughni

3. Pengalaman Penelitian

(Bukan Skripsi, Tesis, maupun Disertasi)

No	Tahun	Judul Penelitian	Sumber Dana	Jumlah Dana (Rp)
1	2006	Tradisi Masyarakat dan Gerakan Purifikasi Islam di Trucuk	DIPA (Non-Reguler)	3.000.000,00
2	2008	Pemberdayaan Masyarakat Desa dalam Pelaksanaan Program Desa Wisata di Propinsi DIY	Dikti	45.000.000,00
3	2010	Reposisi Pendidikan Seni Sebagai Sentra Pembentukan Insan Humanis	Dipa-UNY	4.000.0000,00
4	2010	Peningkatan Kemampuan Berbahasa Inggris Mhs Seni Tari Melalui KBM Berbahasa Inggris Pada MK Kajian dan Pengembangan Kurikulum dengan Pendekatan Cooperative Learning	PHKI	30.000.000,0
5	2011	Studi tentang Penelusuran Alumni Jurusan Pendidikan Seni Tari	DIPA	5.000.000,00

D. Pengalaman PPM

No.	Tahun	Judul PPM	Sumber Dana	Jumlah Dana (Rp)
1	2007	Sebagai Juri Tembang Macapat dalam Porseni SD se-Kodya Yogyakarta	Depdiknas	3.000.000,00
2	2008	Sebagai Pengrawit pada Pentas Tari Wisuda Mahasiswa UNY tahun 2010	Dipa-UNY	10.000.000,00
3	2009.	Sebagai nara sumber pada kegiatan Workshop dan Festival Seni Tradisi dengan judul: "Mengenal dan Memahami Seni Tradisional di Era Global".	Jarhnitra	5.000.000,00
4	2010	Sebagai Pengrawit Pendukung Tari dan Pendukung Karawitan pada Pelaksanaan Upacara Dies Natalis UNY ke-46 tahun 2010	Dipa-UNY	15.000.000,00
5	2010	Melaksanakan PPM dengan judul: "Palatihan Seni Tradisional Bagi Masyarakat Sekitar Kampus UNY Karangmalang	LPM-UNY	7.500.000,00
6	2010	Sebagai Pendukung Karawitan dan Tari dalam rangka Hari Tari se-Dunia	Dipa-UNY	10.000.000,00
7	2010	Sebagai Pemateri dalam Diklat Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru-guru MAN se-Propinsi DIY dengan judul: " Peningkatan Kemampuan Brbahasa Inggris Mahasiswa Tari melalui KBM Berbahasa Inggris dengan Pendekatan Cooperative Learning"	LPM-UNY	5.000.000,00
8	2011	Sebagai Pengrawit pada acara Pentas Seni Tradisi dengan kegiatan Pentas Tari tradisi gaya Yogyakarta.	Dipa-UNY	10.000.000,00
9	2011	Melaksanakan PPM dengan judul: "Pembinaan dan Pengembangan Kreativitas Seni Tradisi di Daerah Bencana Merapi.	LPM-UNY	8.500.000,00

E. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah dalam Jurnal 5 Tahun Terakhir

No	Judul	Volume/Nomor/Tahun	Jurnal
1	Pemberdayaan Masyarakat Desa dalam Mengelola Aktivitas Desa Wisata di Propinsi DIY	I/1/2009	<i>Biro Administrasi Pembangunan Pemda Propinsi DIY</i>
2	Alam Pemikirang Orang Jawa	XII/2/ 2010	<i>WUNY</i>
3	Hegemoni Kekuasaan terhadap Seni Pedalangan	VII/2/ 2009	<i>Imaji</i>
4	Pendidikan Seni Sebagai Basis Pendidikan Karakter Multikulturalis	XXIX/ Khusus/ 2010	<i>Cakrawala Pendidikan</i>
5	Tradisi Masyarakat Sebagai Kekuatan Sinkretisme di Trucuk, Klaten	XVI/1/ 2011	<i>Humaniora</i>
6	Pendidikan Seni Sebagai Sentra Pembentukan Insan Humanis	XXXI/1/2012	<i>Cakrawala Pendidikan</i>

F. Pengalaman Penyampaian Makalah Pada Pertemuan/Seminar

No.	Nama Pertemuan Ilmia/Seminar	Judul	Waktu dan Tempat
1	Pertemuan Masyarakat Tari Yogyakarta	Hegemoini Budaya: Represi Politik Kekuasaan Pada Dunia Seni	Pendopo FBS-UNY, 2009
2	Sem-Nas Kajian Seni Interdisipliner	Pendekatan Fenomenologis dalam Seni Pertunjukan	Gedung PLA, FBS UNY, 2009
3	Sem-Nas Ipteks untuk	“Setetes Air Kesenian Untuk Masyarakat Sekitar	LPM-UNY, 2011

	Semuanya	Kampus”	
4	Sem-Nas Seni dalam Pluralisme Budaya	“Pendidikan Berwawasan Pluralitas Budaya: Tawaran Pendidikan untuk Apresiasi Seni”	FBS-UNY, 2011

G. Pengalaman Penulisan Buku dalam Jurnal 5 Tahun Terakhir

No.	Judul	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	<i>Puswarna Seni Tradisi dalam Perubahan Sosial-Budaya</i>	2009	200	Kanwa Publisher
2	<i>Pribumisasi Islam melalui Seni Budaya</i>	2010	181	Insan Persada
3	<i>Benturan Budaya Islam: Puritanisme versus Sinkretisme</i>	2010	4000	Kompas
4	<i>Fenomenologi Seni: Meneropong Fenomena Sosial melalui Kesenian</i>	2011	223	Insan Persada
5	“Seni Tradisional dalam Arus Globalisasi” dalam Kuswarsantyo (<i>et. al</i>) (<i>ed.</i>). <i>Greget Joged Yogya</i>	2012	260	B S Candraradana

G. Pengalaman yang pernah diraih dalam 10 Tahun Terakhir

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Piagam Satya Lencana	Presiden RI	2003

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima resikoanya.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian Stranas.

Yogyakarta, 23 Mei 2013

Anggota Peneliti

Dr. Sutiyono

NIP. 19631002 19801 1 001

4. BIODATA ANGGOTA PENELITI : 2) DRS. AFENDY WIDAYAT, M.PHIL

1.	Nama Lengkap	Drs. Afendy Widayat, M.Phil.
2.	Jenis Kelamin.	Pria
3.	Pangkat/ gol.	Lektor Kepala/
4.	NIP	NIP 19620416 1992 1 002
5.	NIDN	0016046205
6.	Tempat dan Tanggal Lahir	Kulon Progo, 16 April 1962
7.	E-mail	widayatafendy@yahoo.com
8.	Nomor HP	08170403618
9.	Alamat Kantor	FBS UNY Karangmalang Yogyakarta
10.	Nomor Telepon/Faks	0274-550843/ Faks. 0274-548207
11.	Lulusan yang telah dihasilkan	S1= 112 S2= - S3= -
12.	Mata Kuliah yang Diampu	1. Karawitan I
		2. Karawitan II
		3. Seni Tembang I
		4. Seni Tembang I
		5. Teori Sastra
		6. Sanggar Sastra
		7. Kritik Sastra

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	UGM	UGM	-
Bidang Ilmu	Sastra Nusantara	Ilmu Filsafat	-
Tahun masuk-lulus	1981-1990	2009-2011	-
Judul skripsi/tesis/desertasi	Tinjauan Struktur dan Makna Ceritat Bima Bungkus Karya Can Cu An	Serat Nitisruti dalam Perspektif Etika dan Relevansinya dengan Nilai-nilai Pancasila	-
Nama pembimbing/promotor	R.S. idinata	Prof. Dr. Lasio, MA, MM.	-

1. Pengalaman Penelitian 5 Tahun Terakhir

NO.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp)
1.	2004	Pendidikan Seks Terhadap Wanita Menurut Tradisi Jawa Di Pedesaan	DPPM-Kajian Wanita	7.500.000
2.	2008	Wanita dan Perselingkuhan dalam	DPPM-Kajian	9.340.000

		Wayang Kulit Jawa : Kajian Psikologi Sastra	Wanita	
3.	2011	Ajaran Moral dalam Serat Nitiruti	DIPA UNY	5.000.000

D. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal selama 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/ Tahun
1	Tema Supernatural dan pengaruhnya pada Fakta Cerita dalam Novel Sirah Karya AY Suharyono	LITERA : Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra dan Pengajarannya	Vol 7, Nomor 2, Oktober 2008
2	Ajaran Budi Pekerti dalam Ringgit Purwa	Jurnal IKADBUDI: Jurnal Ilmiah Bahasa, sastra, dan Budaya Daerah,	Vol. 1, No. 1, Februari 2012

F. Pemakalah Seminar Ilmiah

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	Seminar Internasional Tradisi Lisan Nusantara VI	<i>Seni Angguk: Membangun Peradaban,</i>	1-3 Desember 2008, di Wakatobi, Kendari, Sulawesi Tenggara
2.	Konferensi Nasional Bahasa, Sastra, Budaya dan Seni Daerah Se-Indonesia,	<i>Ajaran Budi Pekerti dalam Ringgit Purwa,</i>	di Kaliurang Yogyakarta, 8-9 Agustus 2009
3.	International Conference on Traditional Culture and Rancage Award 2010	<i>Cultural Relativism Ethics and Traditional Idiomatic of Java</i>	di UNY tanggal 29 Mei 2010
4.	Kongres Antarbangsa Bahasa dan Budaya	<i>Bahasa dan Sastra Daerah sebagai Pilar Pelestarian dan Pengembangan Kebudayaan</i>	di Brunei Darussalam tgl. 15-21 September 2011
5.	Kongres (Internasional) bahasa Jawa V	<i>Kebijakan dalam Menyikapi Sastra Jawa Modern sebagai Sumber Kearifan dalam Kehidupan Bermasyarakat pada Generasi Muda</i>	di Surabaya tgl 27-30 Nopember 2011
6.	Konferensi Internasional Budaya Daerah Ke-2 (KIBD-II)	<i>Makna Laku dalam Budaya Jawa</i>	di Denpasar Bali 22-23 Februari 2012
7.	Konferensi Internasional Kesusasteraan XXII UNY-HISKI	<i>Peran Pendidikan Moral dalam Sastra Jawa</i>	di Yogyakarta , 7-9 November 2012

G. Karya Buku

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	<i>Bahasa dan Sastra Daerah dalam Kerangka Budaya</i>	2008	264	Yogyakarta: Tiara Wacana
1.	<i>Pedoman Pelestarian dan Pengembangan Bahasa Jawa</i>	2008	168	Dinas Kebudayaan DIY
2.	<i>Pemberdayaan Bahasa Jawa di Yogyakarta</i>	2009	197	Dinas Kebudayaan DIY
3.	Teori Sastra Jawa	2011	194	Yogyakarta: Penerbit Kanwa Publisher

Yogyakarta, 23 Mei 2

Anggota peneliti

Afendy Widayat, M. Phil.

NIP. 19620416 199203 1 002