

---

## MANAJEMEN PERGELARAN SENI MELALUI PENDEKATAN KOLABORATIF BERBASIS PROYEK

Indra Maghfiroh<sup>1</sup>, Muhammad Jazuli<sup>2</sup>, Syahrul Syah Sinaga<sup>3</sup>

[indramaghfiroh95@students.unnes.ac.id](mailto:indramaghfiroh95@students.unnes.ac.id)<sup>1</sup>, [jazuli61@mail.unnes.ac.id](mailto:jazuli61@mail.unnes.ac.id)<sup>2</sup>, [sinaga@mail.unnes.ac.id](mailto:sinaga@mail.unnes.ac.id)<sup>3</sup>

Universitas Negeri Semarang

### ABSTRAK

Pergelaran seni merupakan bagian integral dari pendidikan seni yang berfungsi sebagai sarana ekspresi kreatif, media pembelajaran dan penguatan karakter peserta didik. Penelitian bertujuan mengeksplorasi efektivitas manajemen pergelaran seni melalui pendekatan kolaboratif berbasis proyek yang menekankan tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi untuk meningkatkan kualitas dan keterlibatan peserta didik. Metode penelitian menggunakan studi kasus dengan pendekatan kualitatif di SMA Negeri 1 Jatibarang. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa manajemen pergelaran seni melalui pendekatan kolaboratif berbasis proyek dapat meningkatkan efektivitas pergelaran. Kesimpulan penelitian ini bahwa manajemen pergelaran seni melalui melalui pendekatan kolaboratif berbasis proyek berdampak positif terhadap efektivitas pergelaran seni.

**Keywords:** Manajemen Pergelaran Seni, Pendekatan Kolaborasi, Berbasis Proyek.

### ABSTRACT

*Art performances are an integral part of art education, serving as a medium for creative expression, learning, and character development of students. This research aims to explore the effectiveness of art performance management through a project-based collaborative approach, emphasizing the planning, implementation, and evaluation stages to enhance the quality and engagement of students. The research method uses a case study with a qualitative approach at SMA Negeri 1 Jatibarang. Data were collected through interviews, observations, and documentation. The results of the study indicate that art performance management through a project-based collaborative approach can improve the effectiveness of the performances. The conclusion of this research is that art performance management through a project-based collaborative approach has a positive impact on the effectiveness of art performances.*

**Keywords:** Art Performance Management, Collaborative Approach, Project-Based.

## PENDAHULUAN

Pergelaran seni di sekolah merupakan wadah bagi peserta didik untuk mengekspresikan kreativitas dan bakat seni mereka, sekaligus menjadi sarana untuk mengembangkan berbagai keterampilan penting seperti kerjasama, kepemimpinan, dan manajemen waktu. Pergelaran seni adalah kegiatan menampilkan karya seni yang melibatkan proses kreatif dan interaksi antara seniman dan penonton. Kegiatan ini dapat berupa pertunjukan musik, tari, teater, atau seni rupa yang diselenggarakan dengan tujuan mengapresiasi, mempromosikan, dan mengembangkan budaya dan seni (Sutopo, 2012). Namun, manajemen pertunjukan seni seringkali menghadapi berbagai tantangan, mulai dari perencanaan, koordinasi, hingga pelaksanaan. Manajemen yang tepat sangat diperlukan untuk mengatasi tantangan tersebut dan memastikan keberhasilan pertunjukan seni di sekolah. Menurut Jazuli (2008), manajemen pertunjukan seni meliputi proses perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi yang sistematis untuk mencapai tujuan dalam pertunjukan seni. Manajemen ini melibatkan berbagai aspek seperti pembagian kerja, pemberian wewenang, tanggung jawab, disiplin, kesatuan komando, semangat kesatuan, serta keadilan dan kejujuran dalam pelaksanaan pertunjukan. Manajemen mencakup berbagai metode dan teknik yang digunakan untuk merencanakan, mengorganisir, mengarahkan, dan mengendalikan sumber daya organisasi guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Sedarmayanti, 2017).

Pendekatan berbasis proyek (*project-based learning*) telah terbukti efektif dalam berbagai konteks pendidikan, termasuk dalam pendidikan seni. Pendekatan ini menekankan pada pembelajaran melalui proyek nyata yang melibatkan partisipasi aktif dari peserta didik dalam semua tahap, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. *Project-based learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan menggunakan proyek sebagai sarana pembelajaran. Dalam model ini, peserta didik diberi kebebasan untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek mereka sendiri, yang memungkinkan mereka untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung (Trianto, 2011). Widjajanti (2011) mengungkapkan pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena mereka terlibat langsung dalam proyek yang memiliki relevansi dengan kehidupan nyata dan minat mereka. Dalam konteks pertunjukan seni, pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan manajerial dan organisasi yang penting.

Kolaborasi antara guru dan peserta didik juga merupakan elemen penting dalam pendekatan berbasis proyek. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan dukungan, sementara peserta didik diberikan kesempatan untuk mengambil inisiatif dan tanggung jawab. Kolaborasi ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan partisipatif, yang dapat meningkatkan motivasi dan kinerja peserta didik. Menurut Sumarno (2015), kolaborasi dalam pendidikan seni dapat meningkatkan rasa saling percaya dan kerjasama antara guru dan peserta didik, serta membantu peserta didik untuk lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide-ide kreatif mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas manajemen pertunjukan seni melalui pendekatan kolaboratif berbasis proyek. Pendekatan kolaboratif antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran menciptakan lingkungan yang lebih dinamis dan partisipatif, di mana peserta didik tidak hanya menjadi penerima pasif informasi tetapi juga berperan aktif dalam konstruksi pengetahuan. Kolaborasi ini memungkinkan terjadinya dialog, berbagi ide, dan pemecahan masalah secara bersama-sama, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis peserta didik (Kemendikbud, 2016). Penelitian ini akan menganalisis bagaimana pendekatan ini dapat meningkatkan kualitas pertunjukan seni, keterlibatan peserta didik, dan keterampilan manajerial mereka.

Dengan mengkaji kasus di SMAN 1 Jatibarang, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan rekomendasi praktis bagi sekolah-sekolah dalam merancang dan

mengimplementasikan program pertunjukan seni yang berbasis proyek dan kolaboratif. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan model manajemen pertunjukan seni yang efektif dan inovatif, yang tidak hanya meningkatkan kualitas acara seni di sekolah, tetapi juga memberikan manfaat yang lebih luas bagi pengembangan keterampilan dan karakter peserta didik. Pendidikan yang efektif adalah pendidikan yang mampu mengembangkan keterampilan dan karakter peserta didik secara seimbang. Pengembangan keterampilan meliputi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi, sementara pengembangan karakter mencakup nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan rasa hormat. Keduanya sangat penting untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan kehidupan di masa depan (Suyanto, 2010).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk mengkaji manajemen pertunjukan seni berbasis proyek melalui pendekatan kolaboratif antara guru dan peserta didik. Pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus adalah metode penelitian yang berfokus pada pemahaman mendalam tentang suatu kasus tertentu dalam konteks kehidupan nyata. Penelitian ini biasanya digunakan untuk mengeksplorasi fenomena kompleks yang sulit diukur dengan pendekatan kuantitatif (Moleong, 2017). Peneliti menentukan pendekatan ini untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang fenomena yang diteliti dalam konteks aslinya. Menurut Gunawan (2019), fenomena dalam konteks penelitian kualitatif adalah pengalaman, peristiwa, atau kondisi yang diamati dan dipelajari secara mendalam untuk memahami makna yang terkandung di dalamnya. Penelitian fenomenologi, misalnya, berfokus pada bagaimana individu mengalami dan menginterpretasikan fenomena tertentu. Subjek penelitian ini adalah guru seni dan peserta didik kelas XII di SMAN 1 Jatibarang yang terlibat dalam pertunjukan seni. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling, yaitu berdasarkan keterlibatan aktif mereka dalam manajemen pertunjukan seni.

Pengumpulan data primer dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan guru seni, peserta didik kelas XII, dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum untuk memahami pengalaman, peran, dan pandangan mereka terkait manajemen berbasis proyek dan kolaborasi dalam pelaksanaan pertunjukan seni. Sugiyono (2017) menyebutkan bahwa wawancara mendalam adalah teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung kepada informan, dimana peneliti berperan aktif dalam interaksi tersebut. Wawancara mendalam sangat berguna untuk mendapatkan data yang detail dan kompleks, serta untuk memahami fenomena dari perspektif informan. Fenomena dapat berupa karakteristik, aktivitas, hubungan, perubahan, kesamaan dan perbedaan antara satu fenomena dengan fenomena lainnya (Suryana, 2015). Observasi dilakukan dengan terlibat langsung dalam proses manajemen pertunjukan seni untuk mengamati interaksi dan kolaborasi antara guru dan peserta didik. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan data kontekstual dan perilaku nyata yang tidak selalu terungkap melalui wawancara. Kegiatan dokumentasi meliputi pengumpulan dokumen-dokumen meliputi rencana kerja, laporan kegiatan, dan materi promosi, dianalisis untuk melengkapi data yang diperoleh dari wawancara dan observasi. Adapun data sekunder diperoleh dari sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Data sekunder diperoleh dari berbagai literatur dan laporan hasil penelitian terdahulu (Hardani, 2020). Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis tematik, yang meliputi reduksi data, kategorisasi, dan penarikan kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Pengamatan penelitian dilakukan pada seluruh peserta didik kelas XII yang melakukan pertunjukan seni secara berkelompok dalam satu kelas. Pertunjukan seni berbentuk kolaborasi antara seni tari, musik, dan teater. Penentuan jenis kesenian berdasarkan bakat dan minat masing-masing peserta didik, dengan berbagai pertimbangan dan arahan dari guru. Terdapat delapan judul pertunjukan yang ditampilkan oleh delapan kelas, yaitu “Perpaduan Budaya”, “Sempurna Itu Luka”, “Raden Sindang Mulya”, “Egoisme Cinta”, “Cinta Ditolak Dukun Bertindak”, “Londo Slayer”, “Lutung Kasarung” dan “Ciung Brama”. Dalam proses penentuan judul dan tema, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan dukungan, sementara seluruh peserta didik terlibat langsung melalui diskusi kelas.

#### **1. Tahap Perencanaan Pertunjukan**

Menurut Jazuli (2008), perencanaan pertunjukan seni adalah proses yang sistematis dan terstruktur dalam merancang, mengorganisir, dan menyiapkan segala aspek yang terkait dengan pelaksanaan pertunjukan seni. Perencanaan ini mencakup penentuan tujuan pertunjukan, pengembangan konsep, pengaturan logistik, dan koordinasi semua pihak yang terlibat untuk memastikan bahwa pertunjukan berjalan lancar dan mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam konteks pertunjukan seni, perencanaan yang baik adalah kunci suksesnya suatu acara. Berikut adalah beberapa aspek yang ditekankan oleh Jazuli (2008) dalam perencanaan pertunjukan seni; (1) Penentuan Tujuan: Menentukan tujuan dari pertunjukan, apakah untuk edukasi, hiburan, apresiasi seni, atau tujuan lainnya, (2) Pengembangan Konsep: Merancang konsep pertunjukan yang sesuai dengan tema dan tujuan yang telah ditentukan. Ini termasuk pemilihan jenis seni yang akan ditampilkan, tema acara, dan alur cerita (jika ada), (3) Pengaturan Logistik: Mengatur semua kebutuhan logistik seperti tempat, waktu, perlengkapan, dan kebutuhan teknis lainnya, (4) Koordinasi Tim: Membentuk dan mengkoordinasikan tim yang terdiri dari berbagai pihak yang terlibat, termasuk panitia, seniman, teknisi, dan pihak pendukung lainnya, (5) Promosi dan Publikasi: Merencanakan strategi promosi dan publikasi untuk menarik audiens yang diharapkan, (6) Evaluasi dan Tindak Lanjut: Setelah pertunjukan selesai, melakukan evaluasi untuk menilai keberhasilan dan mencari area yang perlu ditingkatkan untuk pertunjukan selanjutnya.

Sebelum menentukan judul dan tema, peserta didik memilih tiga orang sebagai kandidat ketua atau yang disebut dengan sutradara pertunjukan. Pemilihan dilakukan dengan diskusi terbuka. Peserta didik mengusung nama-nama temannya dengan berbagai argumen, kemudian guru menentukan satu peserta didik yang menjadi sutradara, sedangkan dua peserta didik lain menjadi asisten sutradara dan pimpinan produksi. Karena ketiga peserta didik telah dipilih oleh teman-temannya, maka peserta didik tersebut dianggap memiliki kharismatik dan mampu untuk memimpin kelas mereka. Kepemimpinan kharismatik didasarkan pada kepribadian dan karisma pemimpin itu sendiri. Pemimpin kharismatik memperoleh legitimasi mereka dari pengikut yang percaya pada kemampuan luar biasa atau kekuatan pribadi mereka (Weber, 2012).

Pemimpin beserta dua asisten di setiap kelas berperan sebagai pengurus inti untuk merancang alur pertunjukan dan mengkoordinir seluruh anggota di kelas untuk membuat struktur manajemen pertunjukan. Guru menyiapkan formulir berupa link Google Form untuk mengumpulkan hasil diskusi peserta didik yang meliputi alur pertunjukan dan pembagian peran di dalam pertunjukan. Pengurus inti melakukan bimbingan secara berkala dengan guru terkait alur pertunjukan yang dikirimkan melalui formulir. Guru memberikan masukan dan arahan yang relevan, sehingga alur pertunjukan sesuai dengan kondisi peserta didik dan lingkungan sekolah. Setelah disetujui oleh guru, peserta didik sebagai pengurus inti memaparkan alur pertunjukan ke seluruh anggota di kelas, kemudian mulai melakukan proses latihan dan membuat properti atau dekorasi pertunjukan.

Proses latihan dilakukan dengan dua cara yaitu bimbingan dengan guru di kelas dan latihan mandiri, hal ini dilakukan karena durasi mata pelajaran seni budaya setiap minggunya terbatas hanya dua jam pelajaran, sedangkan proyek pertunjukan membutuhkan banyak persiapan dan latihan. Untuk memantau keaktifan peserta didik, guru membagikan link Google Form yang harus diisi oleh peserta didik setiap melakukan latihan mandiri. Terdapat perbedaan pertanyaan pada formulir yang harus dijawab oleh peserta didik sesuai dengan pembagian peran dalam pertunjukan. Pengisian formulir ini melatih peserta didik bersikap jujur dan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Sutradara, asisten sutradara dan pimpinan produksi sangat membantu guru dalam proses pengawasan, kontrol kegiatan, serta menjadi jembatan komunikasi seluruh peserta didik dengan guru. Rachmat (45:2018) menyebutkan bahwa sutradara memainkan peran kunci dalam menciptakan visi artistik sebuah pertunjukan. Mereka tidak hanya bertanggung jawab untuk memilih naskah dan melakukan casting, tetapi juga mengarahkan semua aspek teknis dan artistik untuk memastikan keseluruhan produksi berjalan sesuai rencana. Asisten sutradara adalah tangan kanan sutradara yang membantu dalam koordinasi dan eksekusi teknis selama latihan dan pertunjukan. Mereka juga bertugas memastikan bahwa semua aktor dan kru mematuhi jadwal dan instruksi sutradara (Herdiansyah, 67:2019). Jelas terlihat bahwa sutradara dan asisten sutradara berperan penting dalam sebuah tim kreatif. Dalam proses pelaksanaan pertunjukan tim kreatif harus sejalan dengan tim produksi, oleh karena itu dibutuhkan peran pimpinan produksi. Menurut Murniati (54:2019) pimpinan produksi adalah penghubung antara tim kreatif dan tim produksi. Mereka harus memastikan bahwa visi artistik sutradara dapat direalisasikan dengan sumber daya yang ada, serta menjaga agar produksi tetap dalam batas anggaran dan waktu yang ditentukan.

Terdapat dua peran yang dilakukan peserta didik pada pertunjukan seni di SMAN 1 Jatibarang yaitu sebagai penyaji karya sekaligus sebagai tim manajemen pertunjukan. Penyusun tim kreatif dalam pertunjukan meliputi: 1) tata suara, 2) tata busana, 3) tata rias, 4) tata panggung, 5) publikasi, dan 6) dokumentasi. Sedangkan penyusun tim produksi meliputi: 1) pimpinan produksi, 2) sekretaris, 3) bendahara, 4) sie perlengkapan, dan 5) sie konsumsi. Pembagian tim tersebut berdasarkan jumlah peserta didik di kelas dan kebutuhan penugasan saat proses pertunjukan. Seluruh bagian dari tim melaksanakan tugasnya masing-masing sesuai arahan dari guru dan melaporkan progres penugasan saat bimbingan di kelas baik secara tertulis maupun lisan. Peserta didik melaporkan hasil penugasan, temuan-temuan saat latihan dan permasalahan yang menghambat proses produksi, kemudian guru mengarahkan peserta didik untuk mencari solusi bersama. Kegiatan ini melatih peserta didik untuk berkomunikasi secara aktif dalam menyampaikan pesan baik kepada guru, teman maupun pihak lain terkait dengan pertunjukan.

Peserta didik menunjukkan peningkatan kreativitas, keterampilan komunikasi, dan kemampuan bekerja dalam tim dengan mengemukakan pendapat dan ide kreatif. peserta didik menunjukkan peningkatan keterlibatan dan partisipasi aktif dalam setiap tahap pertunjukan seni, mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Hal ini sejalan dengan pernyataan Sutrisno (2019) bahwa pendekatan berbasis proyek dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran karena mereka merasa memiliki tanggung jawab terhadap proyek yang dikerjakan.

Keterlibatan peserta didik sebagai penyaji karya sekaligus tim pertunjukan membantu mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif, seperti kerjasama tim, komunikasi efektif, dan pemecahan masalah. peserta didik yang terlibat dalam manajemen pertunjukan seni mengalami peningkatan keterampilan manajerial, seperti perencanaan, pengorganisasian, dan pengawasan. Mereka belajar mengelola waktu, sumber daya, dan mengatasi berbagai tantangan yang muncul selama proses persiapan dan pelaksanaan pertunjukan seni. Menurut Trianto (2011), pendekatan ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bekerja

sama dalam tim, mengembangkan kemampuan berkomunikasi, dan memecahkan masalah secara kreatif.

## **2. Tahap Pelaksanaan Pergelaran**

Kegiatan pergelaran kelas XII di SMAN 1 Jatibarang dilaksanakan pukul 07.30 sampai dengan 11.30 WIB dengan durasi masing-masing penampilan yaitu 15 menit. Terdapat delapan kelas dengan masing-masing menyajikan satu pergelaran yang berbeda sesuai dengan tema dan judul yang diambil. Urutan pergelaran dilakukan secara acak menggunakan aplikasi Picker Wheel. Picker Wheel adalah alat online yang digunakan untuk membuat keputusan acak dari berbagai pilihan yang diberikan. Pengguna dapat memasukkan beberapa pilihan, kemudian memutar roda untuk memilih satu opsi secara acak. Alat ini menggunakan algoritma khusus untuk memastikan setiap putaran menghasilkan pilihan yang benar-benar acak dan tidak bias (PickerWheel.net). Guru menyiapkan aplikasi dan proyektor untuk menampilkan proses pemutaran sehingga dapat dilihat oleh seluruh peserta didik. Pemutaran aplikasi dilakukan oleh sutradara dari masing-masing kelas dipandu dengan arahan dari guru.

Penggunaan aplikasi Picker Wheel untuk menentukan urutan pergelaran dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan mendorong kolaborasi. Seperti yang diungkapkan oleh Rahmawati (2021), penggunaan alat acak seperti Picker Wheel dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, karena memberikan kesempatan yang adil bagi setiap peserta didik untuk terlibat. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat keputusan terkait aktivitas pembelajaran, seperti memilih topik diskusi, permainan edukatif, atau tugas kelompok. Penggunaan alat acak ini menambahkan elemen kejutan dan kesenangan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi seperti Picker

Wheel, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton (Suryani, 2020). Putri dan Hartono (2021) menambahkan, dengan menggunakan alat acak dalam pembagian tugas kelompok, peserta didik dapat lebih kreatif dan terlibat dalam kolaborasi yang dinamis.

Setelah urutan pergelaran diperoleh, peserta didik melakukan gladi bersih. Gladi bersih membantu tim teknis dan artistik untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan yang mungkin terjadi selama pergelaran. Termasuk setting panggung, suara, dan pergerakan pemain. Gladi bersih memungkinkan semua pihak yang terlibat untuk mengetahui dan mengatasi masalah teknis yang dapat mengganggu kelancaran pergelaran (Sutrisno, 2020). Selain itu dengan dilakukannya gladi bersih dapat memperkuat koordinasi antara semua anggota tim, termasuk sutradara, aktor, penata musik, dan penata setting panggung, untuk memastikan semua elemen pertunjukan berjalan sinkron. Seperti yang disampaikan Wahyudi (2019), melalui gladi bersih setiap anggota tim dapat memahami peran dan tanggung jawabnya, serta bagaimana mereka harus berkolaborasi untuk mencapai hasil terbaik. Selama proses gladi bersih guru melakukan pengamatan, memberikan penilaian dan evaluasi yang disampaikan melalui WhatsApp group. Hal ini dilakukan untuk mempermudah penyampaian informasi dan efisiensi waktu.

Hasil penilaian dan evaluasi gladi bersih ditindak lanjuti oleh peserta didik dengan melakukan pembenahan secara mandiri melalui arahan sutradara dan pimpinan produksi, agar pergelaran dapat terlaksana sesuai rencana. Peserta didik yang menjadi tim publikasi membuat dan menyebarluaskan pamflet kelasnya masing-masing sebelum pergelaran dilaksanakan. Dengan adanya informasi penyelenggaraan pergelaran, peserta didik akan mendapat apresiasi. Pengakuan dan apresiasi dari penonton memotivasi peserta didik untuk terus berkarya dan mengembangkan keterampilan mereka. Umpan balik positif dapat menjadi pendorong untuk mencapai prestasi lebih tinggi (Setiawan, 2012). Suryadi (2015) menambahkan, menghadapi penonton dan menerima apresiasi membantu peserta didik mengembangkan keterampilan sosial dan emosional, seperti empati, komunikasi, dan pengelolaan emosi. Mereka belajar berinteraksi dengan audiens dan merespons umpan balik

dengan baik.

Selama pertunjukan seni berlangsung, guru dan peserta didik melakukan pengamatan terhadap jalannya acara. Peserta didik dilibatkan dalam tugas-tugas tertentu seperti dokumentasi, penataan panggung, dan penyambutan tamu (Suryosubroto, 2009). Peserta didik yang bertugas sebagai scribe dokumentasi melakukan pengambilan gambar dan video selama proses latihan dan pertunjukan. Dokumentasi selama latihan digunakan untuk monitoring keaktifan peserta didik dan progres karya pertunjukan, sedangkan dokumentasi saat pertunjukan berlangsung diambil pada waktu-waktu tertentu agar tidak mengganggu peserta didik dalam menampilkan karya pertunjukan. Untuk membantu peserta didik, dokumentasi pelaksanaan pertunjukan secara lengkap dilakukan oleh panitia dari OSIS. Setting atau dekorasi panggung sepenuhnya dilakukan oleh peserta didik yang bertugas dan dibantu oleh peserta didik lain yang tidak sedang menampilkan karya. Kerja sama dalam pertunjukan seni membantu peserta didik meningkatkan keterampilan sosial mereka, seperti komunikasi, empati, dan kerja tim. Peserta didik belajar untuk berinteraksi dengan orang lain, berbagi ide, dan bekerja menuju tujuan bersama (Yulianti, 2015). Wardhani (2016) menyampaikan bahwa proses kolaboratif dalam pertunjukan seni mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan inovatif. Mereka belajar untuk mengatasi tantangan dan mencari solusi kreatif dalam persiapan dan pelaksanaan acara.

### **3. Tahap Evaluasi Pertunjukan**

Proses evaluasi pertunjukan dilakukan guru dan peserta didik melalui diskusi terbuka dan pengisian formulir melalui link Google Form yang telah dipersiapkan oleh guru. Formulir evaluasi berisi pertanyaan-pertanyaan terkait pertunjukan yang telah dilaksanakan, dari proses persiapan hingga selesainya pertunjukan. Setelah pertunjukan seni selesai, guru dan peserta didik melakukan sesi refleksi bersama. Mereka mendiskusikan apa yang berjalan dengan baik dan apa yang perlu diperbaiki. Ini termasuk penilaian terhadap aspek-aspek teknis, artistik, dan manajerial dari pertunjukan seni (Wina, 2008). Guru memberikan penilaian dan feedback kepada peserta didik berdasarkan kinerja dan partisipasi mereka. Peserta didik juga diberikan kesempatan untuk memberikan feedback kepada guru tentang pengalaman mereka dan bagaimana proses dapat ditingkatkan di masa depan (Mulyasa, 2013). Hamzah (2012) menambahkan, hasil evaluasi dan pembelajaran pertunjukan seni didokumentasikan dan, jika perlu, dipublikasikan dalam bentuk laporan atau artikel untuk berbagi pengalaman dan pengetahuan dengan komunitas yang lebih luas.

### **Pembahasan**

Guru berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memotivasi peserta didik. Dalam pendekatan kolaboratif, guru tidak hanya memberikan instruksi, tetapi juga mendengarkan ide dan masukan dari peserta didik. Hal ini menciptakan rasa kepemilikan dan tanggung jawab di kalangan peserta didik terhadap proyek yang mereka kerjakan. Manajemen pertunjukan seni berbasis proyek memungkinkan guru dan peserta didik untuk bekerja sama dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek seni. Menurut Wena (2016), pendekatan kolaboratif memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk merencanakan dan mengevaluasi proyek mereka sendiri, sehingga meningkatkan rasa tanggung jawab dan inisiatif mereka. Kolaborasi antara guru dan peserta didik merupakan kunci sukses dalam manajemen pertunjukan seni berbasis proyek. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan arahan, sementara peserta didik aktif berpartisipasi dalam setiap tahap proyek. Menurut Trianto (2011), kolaborasi ini memungkinkan peserta didik untuk belajar dari pengalaman nyata dan mengembangkan keterampilan praktis yang berguna di kehidupan nyata.

Penerapan manajemen pertunjukan seni berbasis proyek juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan abad 21 seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah. Pemanfaatan aplikasi digital memudahkan proses setiap tahap

pergelaran berjalan lebih efektif dan efisien. Peserta didik lebih termotivasi mengikuti pembelajaran dan berinteraksi secara aktif dengan teman maupun guru. Menurut Mulyasa (2013), pendekatan ini mendukung pengembangan keterampilan yang sangat dibutuhkan di era globalisasi dan digitalisasi saat ini.

## **KESIMPULAN**

Pendekatan kolaboratif berbasis proyek dalam manajemen gelaran seni menawarkan metode yang efektif untuk mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dan mengembangkan keterampilan peserta didik dalam berpikir kritis, pemecahan masalah, dan komunikasi. Melalui kolaborasi antara guru dan peserta didik, serta pelibatan dalam proyek nyata yang relevan, pendekatan ini mendorong kreativitas dan inovasi, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konten yang dipelajari, dan memberikan pengalaman praktis yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Metode ini juga memperkuat keterampilan interpersonal dan kerja tim, yang esensial dalam konteks pendidikan modern.

Pendekatan ini juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena mereka terlibat langsung dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek, sehingga hasil belajar menjadi lebih bermakna dan relevan. Selain itu, penggunaan teknologi dan media digital dalam manajemen proyek seni dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan keterlibatan semua pihak yang terlibat, serta mempermudah proses dokumentasi dan publikasi hasil karya. Dengan demikian, pendekatan kolaboratif berbasis proyek tidak hanya memberikan manfaat dalam aspek akademis, tetapi juga dalam pengembangan karakter dan soft skills yang diperlukan dalam dunia kerja dan kehidupan social.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Gunawan, I. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hardani, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group.
- Herdiansyah, D. (2019). *Teknik dan Manajemen Produksi Teater*. Bandung: Universitas Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Jazuli, M. (2008). "Rekonstruksi Pendidikan Seni". Semarang: Unnes Press. Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Jazuli, M. (2008). *Manajemen Seni Pertunjukan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(1), 78-89.
- Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 21(1), 55-67.
- Jurnal Pendidikan Interaktif*, 15(3), 211-220.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). (2016). *Panduan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Murniati. (2019). *Produksi Teater: Teori dan Praktik*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Rachmat, B. (2018). *Manajemen Seni Pertunjukan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pendidikan Indonesia Press.
- Penelitian. Surakarta: UNS Press.
- Rahmawati, D. (2021). *Penggunaan alat acak seperti Picker Wheel dalam pembelajaran*.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.
- Sedarmayanti. (2017). *Manajemen Sumber Daya Manusia, Reformasi Birokrasi dan Manajemen Pegawai Negeri Sipil*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Setiawan, A. (2018). *Motivasi Berkarya dalam Seni Rupa: Sebuah Studi pada Siswa SMA*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarno, B. (2015). *Kolaborasi dalam Pendidikan Seni: Membangun Kerjasama antara Guru dan*

- Siswa. *Jurnal Seni dan Pendidikan*, 4(2), 112-120.
- Suryadi, Y. (2015). Peran Seni dalam Pengembangan Keterampilan Sosial dan Emosional Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(3), 123-135.
- Suryani, L. (2020). Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan Picker Wheel. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 145-155.
- Suryosubroto, B. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyanto, S. (2010). *Problematika Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Grasindo.
- Sutopo, H. B. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam*
- Sutrisno, E. (2019). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Kencana.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wardhani, I. G. A. K. (2016). "Pendidikan Seni dan Pengembangan Kreativitas Siswa."
- Weber, M. (2012). *Teori Sosial dalam Masyarakat Modern*, Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Wena, M. (2016). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widjajanti, K. (2011). Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 17(3), 234-245
- Yulianti, L. (2015). Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Seni Budaya di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(2), 176-188.