

**LAPORAN AKHIR PENELITIAN DOSEN
ISI YOGYAKARTA SKEMA
PENELITIAN TERAPAN**



**Judul Penelitian
PENCIPTAAN PERTUNJUKAN VIRTUAL
“JOGJA RINDUNYO DENAI”
REINTERPRETASI FOLKLOR YOGYAKARTA**

**Peneliti :
Wahid Nurcahyono, M.Sn (Ketua)
NIP: 19720225 200604 1 001 NIDN: 00-2502-7202
Aya Sarah Faudina (Anggota)
NIM. 1710884014**

**Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2020
Nomor: DIPA-03.17.2.667539/2020 tanggal 27 Desember 2019
Berdasarkan SK Rektor Nomor: 287/IT4/HK/2020 Tanggal 30 Juni 2020
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Kegiatan Nomor:
2056D/IT4/PG/2020 tanggal 3 Juli 2020**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA LEMBAGA PENELITIAN
NOVEMBER 2021**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN TERAPAN**

Judul Kegiatan : **PENCIPTAAN PERTUNJUKAN VIRTUAL
"JOGJA RINDUNYO DENAI" REINTERPRETASI
FOLKLOR YOGYAKARTA**

Ketua Peneliti

Nama Lengkap : Wahid Nurcahyono, M. Sn.
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
NIP/NIK : 197805272005011002
NIDN : 0027057803
Jab. Fungsional : Lektor
Jurusan : Teater
Fakultas : FSP
Nomor HP : 087739512191
Alamat Email : waheed151@gmail.com
Biaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta : Rp. 12.000.000
Tahun Pelaksanaan : 2021


Anggota Mahasiswa (1)

Nama Lengkap : Atya Sarah Audina
NIM : 1710884014
Jurusan : SENI TEATER
Fakultas : SENI PERTUNJUKKAN



Yogyakarta, 14 November 2021

Ketua Peneliti



Wahid Nurcahyono, M. Sn.
NIP 197805272005011002

Menyetujui
Ketua Lembaga Penelitian



Dr. Nur Sahid, M.Hum
NIP 196202081989031001

RINGKASAN

Folklor adalah sebagian kebudayaan suatu kelompok orang yang disebarluaskan dan diwariskan secara turun-temurun dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat alat pembantu pengingat. Sifat-sifat folklor yang mengutamakan kelisanan, membuatnya sangat mudah berubah atau bahkan hilang. Kelisanan tersebut juga memberikan ruang reinterpretasi tidak terbatas.

Folklor daerah Yogyakarta selama ini turut dirasakan oleh para mahasiswa pendatang yang hidup dan tinggal di tengah masyarakat. Selama itu pula, mereka ikut serta sebagai pendukung kehidupan folklor lokal tersebut. Saat pandemi melanda dunia, para mahasiswa dipaksa pulang ke kampung halamannya. Sebagai warga Yogyakarta Dalam masa menunggu di kampung, mahasiswa memiliki peluang untuk mengartikulasikan interpretasi terhadap pengalaman *folkloric* mereka selama di Yogyakarta. Pengalaman tersebut diartikulasikan dengan mengakomodasi unsur-unsur budaya budaya lokal mereka. Selama pandemi, ungkapan secara virtual adalah merupakan sebuah keniscayaan.

Penciptaan ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana folklor mempengaruhi ruang bawah sadar individu yang mendapatkan paparannya. Diharapkan dengan karyaini akan menyadarkan bagaimana pentingnya folklor dalam kehidupan para pendukungnya. Pada akhirnya akan tumbuh kesadaran upaya untuk melestarikan folklor Indonesia sebagai salah satu kekayaan budaya tak benda yang tak ternilai.

Pertunjukan virtual *Jogja Rindunyo Denai* (JRD) merujuk pada tahapan-tahapan penciptaan kreatif seperti yang dikemukakan oleh Graham Wallas dalam buku *Psikologi Seni* karangan Irma Darmayanti Tahapan-tahapan tersebut yaitu, (a) *Preparation* (Persiapan), (b) *Incubation* (pengeraman), (c) *Illumination* (tahap ilham, inspirasi), (d) *Verification* (tahap pembuktian atau pengujian) (Damayanti, 2006).

Pemahaman terhadap *mise en scene* menjadi pilihan untuk mengartikulasikan pilihan visual dari pertunjukan ini. Hasilnya diharapkan berupa pertunjukan virtual dengan tema folklor Yogyakarta yang mengalami reinterpretasi berdasar konsep lokal yang berbeda. Pertunjukan virtual ini akan memadukan Budaya Yogyakarta dengan Budaya Minang, tepatnya Nagari Salareh Aia di Kabupaten Agam, Sumatera Barat.

Hasil pengkajian diharapkan menjadi sebuah pertunjukan virtual yang melibatkan interaksi antar pemain maupun pemain dan penonton dalam sebuah media daring. Pertunjukan dalam media daring secara terbatas ini merupakan validasi prototipe/produk/karya seni skala studio (*Studio Scale Prototype*) atau TKT 5.

Kata Kunci: ***Folklor, pandemi, reinterpretasi, mise en scene. TKT 5***

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas tercapainya proses Penciptaan Pertunjukan Virtual *Jogja Rindunyo Denai* Reinterpretasi Folklor Yogyakarta.

Tak lupa ucapan terimakasih kami ucapkan kepada:

1. Rektor ISI Yogyakarta, Prof. Dr. M Agus Burhan
2. Dekan FSP ISI Yogyakarta, Drs. Siswadi, M.Sn.
3. Ketua LPPM ISI Yogyakarta, Dr. Nur Sahid, M.Hum
4. Dr. Suastiwi, M.Des . selaku reviewer
5. Dr. Junaidi, S.Kar, M.Hum. selaku reviewer
6. Ketua Jurusan Teater, Nanang Arisona, M.Sn.
7. Seluruh pendukung proses penciptaan ini

Tulisan ini merupakan proses penyelesaian penciptaan tahap akhir. Semoga penyusunan laporan dari hasil penciptaan kali ini dapat diselesaikan dan bermanfaat dengan baik.

Wahid Nurcahyono

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
RINGKASAN	ii
PRAKATA.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I	7
LATAR BELAKANG.....	7
BAB II.....	10
Road Map Penelitian	10
A. Penciptaan Terdahulu.....	11
B. Landasan Teori.....	11
BAB III.....	15
<u>A.</u> Tujuan Penelitian	15
<u>B.</u> Manfaat Penelitian	15
BAB IV	16
Diagram Alir Tahap Penciptaan	16
<u>a.</u> Tahap Preparation (Persiapan)	18
<u>b.</u> Tahapan Incubation (inkubasi)	18
<u>c.</u> Tahap Illumination (Iluminasi)	18
<u>d.</u> Tahap Verification (Pembuktian atau pengujian)	19
BAB V.....	19
Persuratan.....	20
Studi Pustaka	20
Studi Lapangan.....	21
Pengelompokan data.....	25
Pemilhan Data	25
<u>1.</u> Penulisan draft	25
<u>2.</u> Casting.....	26
<u>3.</u> Reading.....	26
<u>4.</u> Pengadegan.....	27
<u>5.</u> Pengambilan gambar	28
BAB VI.....	29

DAFTAR PUSTAKA	30
LAMPIRAN	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Road Map Pengembangan Seni Terapan.....	10
Gambar 4. 1 Diagram Alir Penciptaan	17
Gambar 5. 1 Lokasi wisata Sungai Keminut.....	21
Gambar 5. 2 Lokasi wisata Pantai Parangtritis.....	22
Gambar 5. 3 Lokasi wisata Pantai Parangtritis.....	22
Gambar 5. 4 Pendopo warung Bakmi Jawa Waroe Doyong.....	23
Gambar 5. 5 Nagari Salareh Aia, Kabupaten Agam, Sumatera Barat.....	24
Gambar 5. 6 Nagari Salareh Aia, Kabupaten Agam, Sumatera Barat.....	25
Gambar 5. 7 Proses Reading Naskah di Perumahan Parangtritis Grahayasa 1 Bangunharjo sewon Bantul	26
Gambar 5. 8 Pengadeganan Pendopo warung Bakmi Jawa Waroe Doyong.....	27
Gambar 5. 9 Pengambilan Gambar di Pendopo warung Bakmi Jawa Waroe Doyong	28
Gambar 6. 0 Tampilan Muka Pertunjukan Online.....	5
Gambar 6. 1 Jumlah Penonton	5
Gambar 6. 2 Adegan Bernuansa Jawa	6
Gambar 6. 3 Adegan Bernuansa Padang.....	6

BAB I

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Folklor berasal dari *folklore* yang berasal dari dua kata; *folk* dan *lore*. *Folk* atau kolektif, yang mana dijelaskan sebagai ciri-ciri pengenalan fisik, sosial, dan kebudayaan yang dimiliki oleh sekelompok orang. Sedangkan *lore*, yang memiliki asal kata sama dengan *colere (culture)* adalah tradisi dari *folk*, yakni kebudayaannya yang khas, yang diwariskan secara turun-temurun melalui lisan atau suatu komunikasi nonverbal seperti sebuah contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat bantu pengingat. Menurut Alan Dundes, secara keseluruhan folklor adalah sebagian kebudayaan suatu kelompok orang yang disebarluaskan dan diwariskan secara turun-temurun dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat alat pembantu pengingat (Danandjaja, 2002).

Dalam pewarisan kebudayaan masyarakat menginternalisasi budaya melalui kebudayaan lisan atau folklor (Fitrianita et al., 2018). Sifat-sifat folklor yang mengutamakan kelisanan, membuatnya sangat mudah berubah atau bahkan hilang. Folklor hanya akan bertahan apabila masih dipergunakan oleh masyarakat pendukungnya. Menarik untuk dikaji saat folklor tersebut diterima sebagai sebuah kenyataan baru bagi individu yang berasal dari luar lingkup folklor dimaksud. Folklor sesuai sifatnya yang mengutamakan kelisanan, akan memiliki kemungkinan sangat besar untuk diungkapkan kembali oleh individu dari luar area budayanya dengan berbagai interpretasi.

Kondisi pandemi mengharuskan sebagian besar mahasiswa yang berada di Yogyakarta untuk kembali ke kampung halamannya masing-masing. Mahasiswa yang berasal dari luar Yogyakarta, khususnya yang berasal dari Luar Jawa, menerima paparan pengaruh folklor dari lingkungan sekitar saat mereka tinggal di Yogyakarta. Selama ini tidak pernah ada usaha untuk merekonstruksi penerimaan mereka terhadap idiom-idiom budaya lokal Yogyakarta pada saat mereka

mengartikulasikannya dalam bahasa budaya mereka. Latar budaya yang berbeda diasumsikan akan menghasilkan interpretasi berbeda pula. Hal tersebut merupakan ekspresi kerinduan terhadap Yogyakarta yang selama ini dianggap sebagai rumah mereka.

Mahasiswa dengan latar Budaya Minang menjadi salah satu bagian masyarakat pendatang yang tinggal di Yogyakarta. Ketertarikan terhadap latar budaya Minang yang bersifat matrilineal, menjadi pertimbangan pemilihan mahasiswa Minang sebagai pengungkap folklor Yogyakarta di tempat asalnya. Latar budaya Yogyakarta yang merupakan produk budaya patrilineal, diharapkan memunculkan interpretasi baru berdasar perbedaan sistem budaya tersebut.

Reinterpretasi folklor Yogyakarta dalam budaya lokal Minang akan menarik apabila ditampilkan dalam sebuah pertunjukan virtual. Tujuannya adalah memberikan gambaran dalam berekspresi seni yang adaptative dengan kondisi saat pandemi. Pertunjukan virtual merupakan sebuah pertunjukan langsung yang melibatkan interaksi antar pemain maupun penonton melalui media daring. Oleh karena itu, meski berupa pertunjukan langsung, pertimbangan-pertimbangan sinematografis akan menjadi unsur penting dalam membangun *mise en scene* pertunjukan tersebut. Pertunjukan virtual yang akan merepresentasikan perasaan orang Minang terhadap Yogyakarta akan diberi judul “*Jogja Rindunyo Denai*” (Jogja Rindunya Diriku) atau disingkat JRD. Sejauh ini penciptaan seni teater menggunakan media virtual bertema folklor masih baru dan jarang dilakukan.

Berkaitan dengan bentuk folklor yang tidak tunggal, maka penciptaan pertunjukan virtual ini akan memfokuskan pada acuan terhadap folklor lisan dengan pengkhususan pada cerita rakyat. Pembatasan tersebut dimaksudkan untuk mempersempit wilayah yang harus dikaji sebagai bahan penciptaan. Mengacu pada paparan di atas, rumusan penciptaan karyanya adalah; bagaimana membuat pertunjukan virtual yang adaptative pada kondisi pandemi dengan judul *Jogja Rindunyo Denai*.

Secara mendalam dunia tatap muka masyarakat dan klan tidak pernah benar benar diatur hanya oleh hal nyata- actual, karena manusia, kelompok keluarga, dan komunitas masyarakat, memiliki kemungkinan untuk selalu berpergian atau nomaden sampai batas waktu tertentu. (Rob Shields, 2011) maka komunikasi yang mengakomodasi keadaan semacam ini sangat diperlukan dan hal tersebut bisa dianggap sebagai Virtual.