

BAB VI

KESIMPULAN

Pementasan secara virtual membutuhkan tahapan tahapan dari pra produksi, produksi, pasca produksi sampai pementasan berbentuk virtual. Masing masing tahap membutuhkan persiapan yang matang. pada tahap pra produksi mempersiapkan konsep akan menentukan hasil akhir dari seluruh rangkaian kerja karena didalamnya terdapat pembuatan draft sebagai pijakan dalam menyusun rangkaian cerita secara dramatis. Hal itu sebagai titik tolak seluruh pendukung untuk merancang proses kerjanya bagi tim artistik ia akan mempersiapkan seluruh potensi yang digunakan untuk menghadirkan peristiwa cerita berupa set properti pemain atau tokoh, bagi tim produksi akan mempersiapkan peralatan pendukung misalnya kamera, tata lampu, tata suara, serta transportasi dan akomodasi. Semua akan dikalkulasi pada tahap ini.

Pada tahap produksi jadwal pengambilan gambar dan seluruh equipment yang ditentukan pada tahap sebelumnya akan dieksekusi pada tahap ini seminimalisir mungkin tidak terjadi improvisasi kecuali terjadi sesuatu hal yang tidak diprediksi sebelumnya misalnya cuaca, serta kendala lain. Pada proses ini tidak ada kendala yang berarti sehingga dapat dieksekusi dengan lancar pengambilan gambar mayoritas dikerjakan pada siang hari hal ini bertujuan untuk meminimalisir penggunaan daya terutama untuk kebutuhan penerangan. Pengambilan gambar yang semula direncanakan dengan long take belum bisa terlaksana karena kendala teknis berupa belum siapnya pemain yang notabene tidak semuanya memiliki keterampilan secara teatrikal. Hal tersebut berakibat pada kesulitan dalam menghafal teks.

Selanjutnya tahap pra produksi atau proses editing. Proses editing menggunakan program Adobe Premiere sehingga didapatkan hasil akhir video dengan durasi 9.43 . Tahap terakhir adalah pementasan secara Virtual. Pementasan pertunjukan berjudul Jogja Rindunya Denai berdurasi 9.43 menit telah dilakukan secara online melalui platform Youtube di channel Wahid Nurcahyono pada tanggal 25 November 2021 pukul 19.00 WIB. Pertunjukan ini mendapatkan atensi dari penonton sebanyak 223x ditonton, terlihat dari antusiasme dan komentar yang dikirimkan oleh penonton sebagai respon pada pertunjukan ini. Rata rata penonton tertarik pada tema yang mengangkat kebudayaan Padang dan Jawa. Dari hasil pertunjukan itu juga berpengaruh pada peningkatan jumlah subscriber pada channel yang digunakan menjadi 19 Subscriber.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, I. T. (1991). Resepsi Sastra: Teori dan Penerapannya. *HUMANIORA*, 2, 71–76.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22146/jh.2094>
- Bascom, W. R. (1965). Four Function of Folklor. *The Study of Folklor* (A. Dundes (ed.)).
Prentice Hall. Inc.
- Bordwell, D., & Thomson, K. (2008). *Film Art, an Introduction* (Revised).
McGraw-Hill International Edition.
- Damayanti, I. (2006). *Psikologi Seni*. Kiblat Buku Utama.
- Danandjaja, J. (2002). *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. PT. Pustaka Utama
Grafiti.
- Fitrianita, E., Widyasari, F., & Pratiwi, W. I. (2018). Membangun Etos dan Kearifan Lokal
melalui Foklor: Studi Kasus Foklor di Tembalang Semarang. *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian
Antropolog*, 2 No. 1, 71–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/endogami.2.1.71-79>
- Kernodle, G., Kernodle, P., & Pixley, E. (1988). *Invitation to the Theatre* (3rd ed.). HBJ.
- Savini, N. A., Sathotho, S. F., & Wibowo, P. N. H. (2020). *Mise en Scèn eFilm Nyai Karya Garin
Nugroho*. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, 17, 89–97.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24821/tnl.v17i2.4444>
- Shields, Rob. (2011). *Virtual: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Jalasutra.