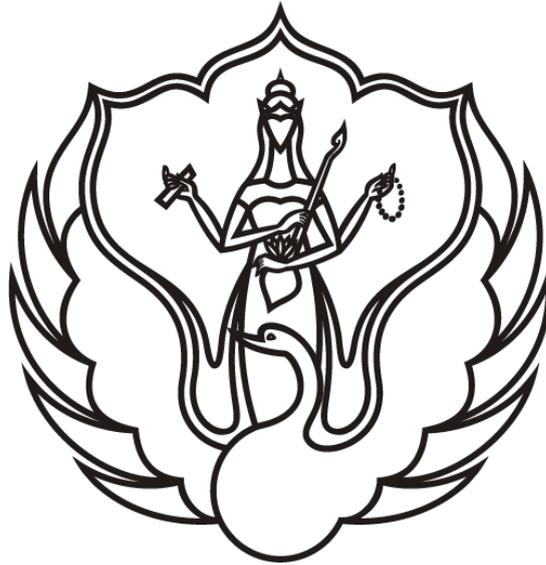


**PERANCANGAN PENGELOLAAN PERGELARAN
KOLABORASI KETOPRAK SULAP “REVOLUSIHIR”**

TUGAS AKHIR PERANCANGAN



Disusun oleh:

Muhammad Dzikri Fahrurozi

NIM 1710122026

**PROGRAM STUDI S-1 TATA KELOLA SENI
JURUSAN TATA KELOLA SENI
FAKULTAS SENI RUPA & DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

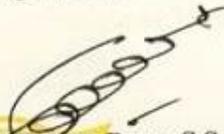
HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Perancangan Seni berjudul:

PERANCANGAN PENGELOLAAN PERGELARAN KOLABORASI KETOPRAK SULAP "REVOLUSIHIR"

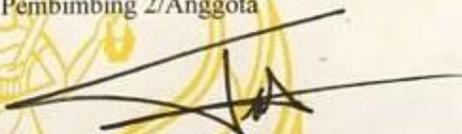
Diajukan oleh Muhammad Dzikri Fahrurozi, NIM 1710122026, Program Studi S-1 Tata Kelola Seni, Jurusan Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 19 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Pembimbing 1/Ketua


Prof. Dr. C. Wawan Dana, S.S.T., M.Hum.

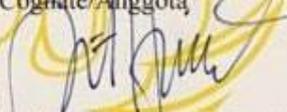
NIP. 1956030819790 31 001

Pembimbing 2/Anggota


Trisna Pradita Putra, S.Sos., M.M.

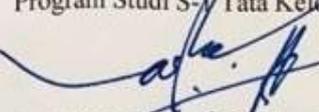
NIP. 19861005 201504 1 001

Cognate/Anggota


Arinta Agustina, S.Sn., M.A.

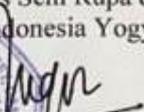
NIP. 19730827 200501 2 001

Ketua Jurusan Tata Kelola Seni
Program Studi S-1 Tata Kelola Seni/Anggota


Dr. Milde Susanto, S.Sn., M.A.

NIP. 19730827 200501 2 001

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Prof. Dr. Drs. Tumbul Raharjo, M.Hum.,

NIP. 19691108 199303 1 001



HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Dzikri Fahrurozi

NIM : 1710122026

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir skripsi Perancangan: **Perancangan Pengelolaan Pergelaran Kolaborasi Ketoprak Sulap “Revolusihir”** yang saya buat ini benar-benar asli karya saya sendiri, bukan duplikat atau dibuat oleh orang lain. Karya skripsi ini saya buat berdasarkan kajian langsung di lapangan sebagai referensi pendukung juga menggunakan buku-buku yang berkaitan. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 4 Mei 2023



Muhammad Dzikri Fahrurozi

NIM 1710122026

MOTTO :

“BERGUNALAH BAGI ORANG LAIN”



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT Maha Segalanya yang telah memberikan limpahan Rezeki dan Rahmat yang tidak terhitung bagi hamba-Nya, sehingga tulisan ini dapat terselesaikannya. Banyak ucapan terima kasih juga disampaikan kepada keluarga, terutama kepada orang tua yang selalu memberikan doa dan bantuan.

Dengan banyak syukur, setelah tulisan ini disusun dengan waktu yang cukup lama, akhirnya karya tulis ini dapat terselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan dari Program Studi (S1) Tata Kelola Seni, Jurusan Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa & Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tulisan ini dapat diselesaikan dengan judul: **PERANCANGAN PENGELOLAAN PERGELARAN KOLABORASI KETOPRAK SULAP REVOLUSIHIR**

Pada kesempatan ini penulis ucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak Mohammad Mahmudi dan Bunda Dani Ikawati yang selalu sabar dan memberikan doa, *support*. Serta adik kandung Alm Muhammad Hafid Fadhilah yang semasa hidupnya selalu memberikan *support* kepada kakaknya dan ingin berkuliah di ISI Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Dr. Yulriawan, M.Hum selaku Pembantu Dekan I Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
4. Dr. Mikke Susanto., S.Sn, M.A selaku Ketua Jurusan Tata Kelola Seni
5. Prof. I Wayan Dana selaku Dosen Pembimbing satu tugas akhir penulis yang telah memberi bimbingan dan juga arahan selama pengerjaan tugas akhir
6. Trisna Pradita selaku Dosen Pembimbing dua sekaligus Dosen Wali yang selalu memberikan bimbingan dan arahan selama pengerjaan tugas akhir
7. Arinta Agustina, S.Sn., M.A. selaku *Cognate* yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat membangun
8. Segenap dosen dan staf Jurusan Tata Kelola Seni

9. Bapak Lephen Purwanto selaku penggiat seni ketoprak yang juga membimbing agar segera diselesaikannya tulisan ini
10. Mas Adam selaku penggiat seni karawitan yang memberikan pelajaran dan pencerahan tentang musik di ketoprak
11. Ajay Blackjay selaku sutradara yang selalu membantu dalam penulisan
12. Nida Lathifah Hasnanisa yang selalu memberikan dukungannya, semangat, serta mendengarkan keluh kesah selama proses penulisan.
13. Firman P-man yang memberikan arahan tentang sulap yang ditampilkan
14. Elly, Jin, Rendy, Brili, Herlambang, Fatoni, Depa, Gumilang, Rulli yang telah membantu proses penulisan dan produksi
15. Teman-teman TRAH MITHA
16. Dan semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu, memberikan semangat, dan doa dalam masa penyusunan karya tulis tugas akhir S-1.

Diharapkannya tulisan ini dapat menjadi sumbangsih untuk menambah wawasan bagi khalayak umum, walaupun masih banyak kekurangan bahkan kesalahan, maka dari itu, kritik dan masukan sangat diharapkan guna memberikan pengetahuan yang lebih baik untuk kedepannya.

INTISARI

Pengelolaan sebuah *event* atau acara mempengaruhi tentang keberhasilan dari pembuatan sebuah *event*, salah satunya adalah acara pergelaran ketoprak. Ketoprak merupakan pertunjukan yang berasal dari Jawa dan sering di pertunjukan dengan menampilkan cerita-cerita kehidupan sehari-hari, sedangkan sulap merupakan suatu pertunjukan yang dianggap modern. Tetapi masih belum banyak orang yang berminat dan bisa menikmati sebuah pertunjukan sulap. Dengan adanya sulap yang ditampilkan di beberapa adegan membuat menarik pertunjukan ketoprak, sehingga eksistensi pertunjukan ketoprak semakin meningkat. Kolaborasi ini merupakan perkembangan ketoprak mengikuti zaman yang semakin modern. Ketoprak, sulap, dan manajemen seni pertunjukan menjadi landasan teori dalam penulisan karya ilmiah ini. Metode yang digunakan dalam penulisan ini yakni pendekatan kualitatif. Proses pengelolaan pergelaran Kolaborasi Ketoprak Sulap “Revolusihir” dilakukan secara bertahap dengan dimulai dari menentukan ide gagasan, pembentukan tim, pemilihan lokasi, pembuatan naskah, publikasi, acara, hingga evaluasi. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah perancangan pengelolaan sebuah pertunjukan ketoprak yang dikolaborasikan dengan pertunjukan sulap dan maket 3D panggung yang digunakan sebagai visualisasi konsep panggung pada pengelolaan pergelaran ini.

Kata Kunci: Perancangan Pertunjukan, Ketoprak, Sulap,

ABSTRACT

The management of event, affect the success of making an event, one of them which is an Ketoprak performance. Ketoprak is a performance that comes from Java and is often performed by showing stories of everyday's life. Meanwhile, magic is a show that is considered modern performance but not many people are interested and can enjoy a magic show. With the magic shown in several scenes makes the ketoprak show interesting and the existence of the ketoprak show is increasing. This collaboration is a development of ketoprak following an increasingly modern era. Ketoprak, magic, and management of the performing arts are the theoretical basis for writing this scientific work. The method used by the writer in this study is a qualitative approach. The process of managing the Ketoprak Magic Collaboration performance "Revolusihir" is carried out in stages starting from determining ideas, forming a team, selecting locations, writing scripts, publications, events, to evaluation. The results of this study are a design for the management of a ketoprak performance in collaboration with a magic show and stage 3D mock-ups that are used as a visualization of the stage concept in the management of this performance.

keywords: Performance Design, Ketoprak, Magic

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
INTISARI	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Perancangan.....	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Manfaat Perancangan	5
E. Metodologi Perancangan	5
F. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II STUDI LITERATUR DAN LANDASAN TEORI	10
A. Studi Literatur/Tinjauan Teori.....	10
B. Landasan Teori	13
BAB III KONSEP PERANCANGAN	22
A. Konsep Pertunjukan “Revolusihir”	22
B. Konsep Visual	23
BAB IV PROSES PERANCANGAN	43
A. Pra Produksi.....	43
B. Produksi	44
C. Pasca Produksi.....	77
BAB V PENUTUP	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN-LAMPIRAN	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tampak dalam	24
Gambar 3. 2 Tampak dari dalam societet Militairi Taman Budaya Yogyakarta	24
Gambar 3. 3 Curtain atau kain tirai	26
Gambar 3. 4 Panggung proscenium	26
Gambar 3. 5 Tampak side wings pada pertunjukan ketoprak	27
Gambar 3. 6 Backround atau tunil	28
Gambar 3. 7 Panggung tampak dari penonton	28
Gambar 3. 8 Panggung tampak dari penonton	29
Gambar 3. 9 Orang terbang menggunakan trik sulap.....	30
Gambar 3. 10 Teko Terbang	30
Gambar 3. 11 Bunga tabur untuk artistik	31
Gambar 3. 12 Mic Clip on.....	35
Gambar 3. 13 Mic Condenser yang di pakai saat pertunjukan.....	36
Gambar 3. 14 Parled.....	38
Gambar 3. 15 Moving Head Bim	39
Gambar 3. 16 Lampu Spotlight	40
Gambar 3. 17 Tatanan lampu	40
Gambar 3. 18 Garis Pandangan.....	42
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi	54
Gambar 4. 2 Poster posting feed instafam	69
Gambar 4. 3 Poster posting story instagram.....	69
Gambar 4. 4 Desain tiket gelang	72
Gambar 4. 5 Desain merchandise tote bag	73
Gambar 4. 6 Desain Kaos.....	74
Gambar 4. 7 Apar	75
Gambar 4. 8 P3K.....	76
Gambar 4. 9 Jalur Darurat.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Alat sound yang digunakan.....	33
Tabel 3. 2 Enseamble gamelan yang digunakan	34
Tabel 4. 1 RAB Pergelaran Revolusihir.....	58
Tabel 4. 3 RAB Penjualan Merchandise	59
Tabel 4. 4 RAB Penjualan Tiket	59
Tabel 4. 5 Total Pendapatan.....	60
Tabel 4. 6 Kontraprestasi sponsor.....	61
Tabel 4. 6 Media promosi online	68



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan sebuah provinsi yang memiliki *brand image* sebagai kota pelajar sehingga dikenal menjadi pusat berkumpulnya pelajar terutama mahasiswa dari setiap sudut di wilayah Indonesia. Menurut Sugiyanto (2001), selain kota pelajar D.I. Yogyakarta juga memiliki predikat sebagai kota budaya. Salah satu penunjang aspek budaya adalah kesenian.

Kesenian memiliki sifat yang universal dan dapat diterima oleh kalangan masyarakat dengan berbagai perbedaan latar belakang. Kesenian selalu berkembang sesuai dengan arus perkembangan zaman. Hal ini dikarenakan manusia sebagai makhluk kreatif yang selalu berupaya untuk memperbaiki dan mengembangkan kesenian. (Murgiyanto, 1996) Kesenian juga bisa diartikan karya yang diciptakan oleh manusia dan memiliki nilai keindahan yang memang nilai tersebut yang didapat oleh masyarakat dan bisa dinikmati oleh masyarakat.

D.I. Yogyakarta memiliki dua kerajaan yang masih beroperasi hingga saat ini yaitu Kerajaan Kraton dan Pura Pakualaman. Hadirnya dua kerajaan tersebut menjadikan provinsi D.I. Yogyakarta sangat kental akan adat dan budaya yang diwariskan oleh para leluhur di antaranya kesenian seni tari, alat musik gamelan, pertunjukan wayang, dan pertunjukan ketoprak.

Provinsi D.I. Yogyakarta memiliki beragam unsur seni dan budaya yang terdiri dari unsur lokal, religi, dan *modern*. Seperti yang sudah tertuang dalam *Calender Of Event* oleh Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta. Salah satu adat budaya yang diwariskan dan hingga saat ini masih kerap diadakan adalah acara merti dusun. Merti dusun merupakan sebuah tradisi ungkapan rasa syukur atas hasil bumi serta kesejahteraan yang diterima oleh masyarakat. Salah satu kesenian yang dapat ditampilkan pada tradisi tersebut adalah kesenian ketoprak.

Ketoprak atau dalam bahasa Jawa disebut “Ketoprak” merupakan salah satu pertunjukan yang berasal dari Jawa, terutama daerah Yogyakarta dan daerah Jawa Tengah (Maulana, 2016). Menurut Bondan Nusantara, ketoprak lahir dari permainan warga yang sedang menghibur diri dengan cara bermain lesung dan kentongan secara berirama pada saat bulan purnama.

ketoprak lahir di Surakarta pada tahun 1908 yang diciptakan oleh RMT. Wreksodiningrat (Handung, 1989:9): Nama ketoprak menurut Koeswaji Kawendrasusanto yang dikutip oleh Handung berasal dari nama sebuah alat musik tiprak (satu jenis musik bambu yang digunakan untuk mengusir burung di sawah) yang apabila dipukul berbunyi prak-prak (Handung, 1989:23).

Pertama kali ketoprak dimainkan, semua peralatan masih bersifat sederhana, baik dalam hal pakaiannya maupun untuk iringan, sampai pada ceritanya pun sangat sederhana yakni cerita tentang kehidupan sehari-hari para petani. Pakaian yang digunakan adalah pakaian sehari-hari yang mereka kenakan, alat musik yang digunakan adalah lesung (alat penumbuk padi yang terbuat dari kayu), dan cerita yang disajikan berkisar pada kehidupan petani seperti mbok tani yang sedang mengirim makanan pada suaminya yang sedang bekerja di sawah, saat-saat panen, dan sebagainya.

Seiring berjalannya waktu, ketoprak tidak hanya mengiringi tradisi adat, melainkan kerap ditampilkan pada acara pentas seni dalam rangka memperingati hari kemerdekaan Indonesia. Cerita yang diangkat biasanya sangat berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari sehingga sangat menarik perhatian masyarakat, oleh karena itu ketoprak bisa disebut juga sebagai “teater tradisional”.

Penggunaan bahasa dalam kesenian ketoprak yaitu bahasa Jawa. Bahasa Jawa memiliki beberapa tingkatan dalam penggunaan dan pengucapan yang memperhatikan unggah-ungguh atau sopan santun. Berikut tingkatan dalam bahasa Jawa, yang pertama yaitu Jawa *ngoko* yang digunakan sehari-hari dan digunakan untuk umur yang sama atau

separatan, selanjutnya bahasa Jawa *kromo inggil*, bahasa Jawa ini biasanya digunakan untuk orang yang lebih tua. Selain memperhatikan bahasa, ketoprak juga memiliki empat ragam dialog yang digunakan yaitu *krama inggil* (halus), *krama deso* (halus untuk masyarakat desa), *ngoko* (kasar), dan bahasa *bagongan* atau seriuang disebut Bahasa *kedhaton* yakni bahasa yang khusus digunakan di dalam istana dan kalangan para dewa.

Ketoprak memiliki suatu keunikan tersendiri dari pertunjukan teater yang ada, karena ketoprak identic dengan suara *kentongan*. *Kentongan* pada pertunjukan ketoprak digunakan untuk perpindahan *scene* atau transisi dari alur cerita pertama dan masuk ke cerita selanjutnya. *Kentongan* juga digunakan untuk memberitahu pemusik bahwa setelah ini musik dimainkan. Alat music yang digunakan ketoprak tradisional berupa seperangkat gamelan.

Gamelan merupakan alat musik yang biasanya digunakan oleh masyarakat daerah yang digunakan salah satunya untuk memberikan gambaran ciri khas kebudayaan di wilayah masyarakat tersebut. Alat musik gamelan termasuk dalam salah satu ciri khas Bangsa yang harus dilidungi dan dilestarikan. Musik tradisional gamelan juga merupakan aset yang membuat bangga Bangsa Indonesia, karena alat music tradisional gamelan tidak kalah dengan alat musik luar. Banyak orang luar negeri yang datang ke Indonesia untuk mengetahui dan mempelajari tentang alat musik gamelan. Alat musik gamelan digunakan di pertunjukan ketoprak untuk pengiring musik, saat para aktor atau tokoh pada ketoprak itu memainkan perannya akan diiringi sebuah musik yang digunakan untuk menambah suasana agar lebih terasa. Musik gamelan juga digunakan untuk transisi dari *scene* sebelumnya ke *scene* selanjutnya.

Seni sulap salah satu seni pertunjukan yang jarang diminati orang. Seni sulap juga termasuk di bagian seni pertunjukan. Sulap ini salah satu pertunjukan yang menggunakan *trick* atau kecepatan tangan untuk mengelabui penontonnya. Banyak pertunjukan sulap yang bisa dilihat, seperti di sosial media salah satunya *youtube* dan sekarang pun stasiun tv juga sering menunjukkan sebuah pertunjukan sulap. *The Master* merupakan

salah satu kompetisi sulap yang disiarkan oleh salah satu stasiun tv di Indonesia. Di *The Master* ini banyak sekali pesulap-pesulap dari seluruh Indonesia yang bersaing untuk merebutkan gelar master. Juri *The Master* adalah pesulap terkenal dari Indonesia yaitu Deddy Corbuzer dan Romi Rafael. Deddy Corbuzer dan Romi Rafael sering mengkosepkan ujian-ujian bagi para peserta *The Master*, hal itu digunakan *quality control* pada acara tersebut. Hasil dari *The Master* yang saat itu lolos hingga babak final seperti Joe Sandy, Limbad, Abu Marlo, Denny Darko, Rizuki dan Bayu Gendeng

Ketoprak berkolaborasi dengan sulap merupakan hal baru bagi pertunjukan ketoprak. Hal ini di buat karena melihat perkembangan modernisasi semakin pesat. Kemasan yang baru dari ketoprak sangat diperlukan agar semakin diminati oleh masyarakat. Trik-trik sulap dengan alat-alat tertentu mudah didapatkan di pasaran. Banyak juga trik-trik sulap yang bisa digunakan pada pertunjukan ketoprak. Kegunaan trik-trik sulap pada pertunjukan ketoprak adalah memberikan kesan berbeda dengan ketoprak biasanya, contoh yang dapat diambil adalah saat ada cerita dari sebuah raja atau dewa yang ingin memperlihatkan kesaktiannya, pada ketoprak akan ditunjukkan dengan posisi dari latar belakang dan properti, tetapi dengan adanya sulap seorang raja tersebut akan menunjukan seperti dia bisa mengeluarkan banaspati *geni* (sosok hantu yang menjelma seperti bola api) atau bias juga dengan keris yang dapat berdiri. Dengan adanya tambahan trik-trik sulap akan memberikan kesan baru bagi para penonton seperti di cerita tersebut.

B. Rumusan Perancangan

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah di paparkan, maka rumusan perancangan yang diambil adalah bagaimana Perancangan Pengelolaan Pergelaran Kolaborasi Ketoprak Sulap “REVOLUSIHIR”?

C. Tujuan Perancangan

1. Mengetahui tahapan dan proses perancangan Pergelaran Kolaborasi Ketoprak Sulap.
2. Menciptakan simulasi perancangan manajemen acara dengan pendekatan maket tiga dimensi.

3. Menjadikan kegiatan atau pertunjukan ini sebagai pembelajaran tentang seni ketoprak dan sebuah seni sulap yang masih asing di masyarakat dan masih dianggap oleh masyarakat dengan ilmu mistis yang disangkutpautkan dengan ilmu hitam.
4. Menciptakan simulasi perancangan manajemen acara dengan pendekatan maket 3D

D. Manfaat Perancangan

Tugas akhir perancangan Pergelaran Kolaborasi Ketoprak dengan Sulap diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembang ilmu tata kelola seni maupun tujuan yang lainnya. Adapun manfaat perancangan pertunjukan ini sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Sebagai sarana untuk menerapkan ilmu yang sudah dipelajari selama perkuliahan mengenai perancangan pertunjukan.
 - b. Diharapkan dari perancangan pertunjukan ini dapat memberikan suatu gambaran atau kemampuan dalam pengelolaan *event*, khususnya di dalam perancangan *event* tersebut
2. Bagi Institusi
 - a. Diharapkan perancangan ini dapat menambah kajian perancangan *event* seni khususnya dalam seni pertunjukan.
 - b. Menambah referensi praktik mengelola sebuah acara bagi mahasiswa tata kelola seni
3. Bagi Masyarakat
 - a. Menumbuhkan rasa kesadaran masyarakat akan mengelola pertunjukan ketoprak yang bisa di kolaborasikan dengan kesenian lain dan sebagai inovasi baru.
 - b. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi masyarakat untuk mengembangkan wacana dunia manajemen khususnya pada manajemen acara pertunjukan.

E. Metodologi Perancangan

Metode penelitian atau metode ilmiah merupakan prosedur atau langkah-langkah dalam mendapatkan pengetahuan ilmiah atau ilmu atau

cara sistematis untuk menyusun ilmu pengetahuan. (Suryana, 2010) Metode pada perancangan Pergelaran Kolaborasi Ketoprak Sulap menggunakan metode pendekatan kualitatif. Menurut (Moleong, 2017) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, Tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Penelitian kualitatif menekankan kualitas bersal dari observasi langsung, wawancara, dan dokumen, serta data resmi yang terkait bukan dengan data-data yang dikumpulkan dari kuisioner.

Implementasi dari perancangan ini adalah membahas secara mendalam riset yang sudah dikumpulkan melalui dokumentasi, sejarah, dan wawancara. Metode perancangan merupakan metode atau tata cara yang digunakan dalam proses perancangan suatu karya agar karya tersebut dapat dihasilkan atau tercipta sesuai dengan yang diinginkan. Perancangan ini akan menggunakan metode pendekatan kualitatif, perancangan ini akan dijabarkan secara deskriptif dengan menggunakan analisis. Menurut (Kriyantono, 2008) riset kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya. Metode kualitatif akan menekankan pada kedalaman data yang di dapatkan oleh penulis, sumber data perancangan, penulis menggunakan sumber primer dan sekunder. Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, contohnya melalui orang lain atau dokumen. (Sugiyono, 2016, p. 225)

1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data pada perancangan pertunjukan Pergelaran Kolaborasi Ketoprak Sulap adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara atau interview merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab kepada yang memiliki pengalaman mendalam dalam object yang di bahas.. Tahap ini merupakan tahap terpenting dalam pengumpulan data, karena data yang akan didapat adalah data primer, asli, langsung dari pelaku peristiwa yang terjadi. Partisipan yang di wawancarai adalah :

- 1) Lephen Purwaharaja selaku akademisi yang menjadi sutradara di ketoprak
- 2) Lindu Aji Blackjay dan Firman P-man selaku pesulap yang sudah lama bermain sulap di Komunitas
- 3) Moch Tri Wahyuno selaku penggiat seni ketoprak di sanggar Kotagede
- 4) Mas Anas selaku mahasiswa karawitan yang fokus di pengiring ketoprak.

b. Observasi

Observasi dilakukan pada pertunjukan ketoprak, teater, dan sebuah pertunjukan sulap, yang dilakukan dari awal hingga akhir acara. Observasi bisa dilakukan dengan menjadi panitia dan juga penonton di beberapa pertunjukan ketoprak dan sulap.

c. Dokumentasi

Dokumentasi menurut (Susanto, 2012, p. 18) merupakan informasi berbentuk fotografi atau naskah yang menguraikan satu karya seni atau gambaran tentang sesuatu, yang merekam karakteristik fisik dan penempatannya di dalam konteks, seperti rekaman karya seni rupa atau seni pertunjukan. dilakukan dengan melihat karya-karya yang telah dilaksanakan dan di arsipkan dengan sebuah dokumentasi berupa video dan foto. Data dokumentasi yang dikumpulkan adalah dokumentasi kegiatan-kegiatan ketoprak yang dimiliki oleh Lephen P selaku akademisi yang fokus di ketoprak dan dari Komunitas Magic Jogja.

2. Pengolahan Data

Informasi yang didapat dari narasumber, diolah menjadi sebuah data yang akan digunakan sebagai sumber untuk Perancangan Pengelolaan Pergelaran Kolaborasi Ketoprak Sulap “Revolusihir”. Pengolahan informasi pada wawancara diolah dengan cara mengambil poin-poin penting yang sudah di jelaskan oleh narasumber. Sedangkan pada informasi yang didapatkan dari observasi diolah dengan cara mendeskripsikan *event* tersebut dan menghubungkan dengan hasil dari wawancara ke narasumber. Hasil dari pengolahan informasi pada wawancara dan observasi akan direalisasikan menjadi tulisan karya ilmiah dan diimplementasikan menjadi sebuah karya 3D.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan akan digunakan sebagai acuan pengerjaan pada laporan dan penulisan tugas akhir. Sistematika akan dijabarkan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada pendahuluan ini akan berisi tentang apa yang melatar belakangi penulisan penciptaan penyelenggaraan pertunjukan Pergelaran Kolaborasi Ketoprak dengan Sulap, dengan alasan-alasan yang sesuai. Mengemukakan tujuan dan manfaat yang terjadi dari penciptaan kegiatan tersebut. Dan menerangkan metode apa yang digunakan hingga sistematika penulisan yang akan ditulis.

BAB II : TINJAUAN KARYA & LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan berisi pembahasan karya yang akan disajikan dalam program dengan menggunakan berbagai pendekatan yang dipilih.

BAB III : KONSEP PERANCANGAN

Pada bab ini konsep perancangan pertunjukan Pergelaran Kolaborasi Ketoprak dengan Sulap akan dideskripsikan secara jelas dan lebih detail.

BAB IV : PROSES PERANCANGAN

Pada bab ini akan berisi proses dari perancangan Pergelaran Kolaborasi Ketoprak dengan Sulap dari awal hingga sampai akhir. Tidak

hanya itu pengelolaannya dari manajerial, hingga produksi pun akan dibahas di bab ini.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini akan berisikan tentang kesimpulan-kesimpulan dari pembahasan yang ada di bab-bab sebelumnya. Dan di bab ini juga akan berisi saran agar kegiatan perancangan Pergelaran Kolaborasi Ketoprak dengan Sulap bisa lebih baik lagi.

