

**MEMPERTEMUKAN TRADISI DAN TEKNOLOGI MELALUI
PRAKTIK DRAMATURGI MEDIA BARU
(Studi Kasus Pementasan *Waktu Batu. Rumah Yang Terbakar* Oleh
Teater Garasi/Garasi Performance Institute di Yogyakarta)**

SKRIPSI



oleh
Ahmadul Musthofa Al-Hamdany
NIM 1910993014

**PROGRAM STUDI S1 TEATER
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GASAL 2023/2024**

**MEMPERTEMUKAN TRADISI DAN TEKNOLOGI MELALUI
PRAKTIK DRAMATURGI MEDIA BARU
(Studi Kasus Pementasan *Waktu Batu. Rumah Yang Terbakar* Oleh
Teater Garasi/Garasi Performance Institute di Yogyakarta)**

Skripsi
untuk memenuhi salah satu syarat
mencapai derajat Sarjana Strata Satu
Program Studi S1 Teater



oleh
Ahmadul Musthofa Al-Hamdany
NIM 1910993014

**PROGRAM STUDI S1 TEATER
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GASAL 2023/2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

MEMPERTEMUKAN TRADISI DAN TEKNOLOGI MELALUI PRAKTIK DRAMATURGI MEDIA BARU (Studi Kasus Pementasan *Waktu Batu. Rumah Yang Terbakar* oleh Teater Garasi/Garasi Performance Institute di Yogyakarta) diajukan oleh Ahmadul Musthofa Al-Hamdany, NIM 1910993014, Program Studi S1 Teater, Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 91251), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 03 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi/Ketua Tim Penguji


Nanang Arisona, M.Sn.

NIP 19671212 20003 1 001/NIDN 00 1212 6172

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji


Surya Farid Sathotho, M.A.

NIP 19720225 200604 001/NIDN 00 2502 7202

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji


Dr. Hirwan Kuardhani, M.Hum.

NIP 19640715 199203 2 002/NIDN 00 1507 6404

Cognate/Penguji Ahli

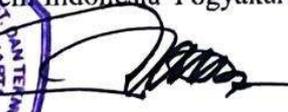

Dr. Koes Yuliadi, M.Hum.

NIP 19680722 199303 1 006/NIDN 00 2207 6805

Yogyakarta, 31 - 01 - 24

Mengetahui,

Dean Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.

NIP 19711107 199803 1 002/NIDN 00 0711 7104



PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmadul Musthofa Al-Hamdany
NIM : 1910993014
Alamat : Badulor, Sumberjo, Kec. Sarirejo, Kab. Lamongan,
Jawa Timur
Program Studi : S1 Teater
No. Telepon : 085785346459
Email : cakdol855@gmail.com

menyatakan bahwa skripsi dengan judul Mempertemukan Tradisi Dan Teknologi Melalui Praktik Dramaturgi Media Baru (Studi Kasus Pementasan *Waktu Batu. Rumah yang Terbakar* oleh Teater Garasi/Garasi Performance Institute Di Yogyakarta) benar-benar ditulis sendiri dan tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga pendidikan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam skripsi ini dan disebutkan sumbernya secara lengkap dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari skripsi ini terbukti merupakan hasil plagiat dari karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan karya penulis lain, penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 02 Januari 2024

Ahmadul Musthofa Al-Hamdany

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi berjudul “Mempertemukan Tradisi dan Teknologi Melalui Praktik Dramaturgi Media Baru (Studi Kasus Pementasan Waktu Batu. Rumah yang Terbakar)” dapat terselesaikan. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana strata satu Program Studi Teater, Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari peran berbagai pihak, mulai dari bimbingan, diskusi, seminar proposal, kelayakan, dan pendadaran serta hal-hal lain yang telah membantu dalam kelancaran penulisan skripsi ini. Terkhusus penulis memberikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta beserta Staf dan Karyawan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Seni Pertunjukan, Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum., beserta Staf dan Karyawan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Nanang Arisona, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Teater dan Bapak Rano Sumarno, M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Teater.
4. Bapak Surya Farid Sathotho, M.A., selaku pembimbing I dan ibu Dr. Hirwan Kuardhani, M.Hum., selaku pembimbing II yang penuh dengan

kesabaran, ketelatenannya, telah memberikan waktunya untuk membimbing penulis dari tahap awal hingga skripsi ini selesai.

5. Bapak Dr. Koes Yuliadi, M.Hum., selaku Penguji Ahli yang memberikan masukan-masukan untuk penyempurnaan skripsi.
6. Seluruh dosen Jurusan Teater yang telah memberikan bimbingan ilmu dan berbagai pengalaman dan seluruh karyawan dan staf Jurusan Teater.
7. Bapak Arso dan ibu Kariyati, kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan moril dan materil sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi.
8. Ilham, Aghif, dan Lambreta sebagai kakak dan adik, yang bersedia menjadi tempat bertukar pikiran, berkeluh kesah dan berdebat.
9. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu serta memberikan dukungan dalam proses penyusunan skripsi.

Akhirnya, penulis menyadari keterbatasan pada tulisan ini baik dari segi materi ataupun penyusunannya, maka kritik dan saran yang membangun sangat diperlukan penulis. Selain itu, penulis juga berharap semoga bisa bermanfaat untuk para pembaca dan untuk penulis.

Yogyakarta, 26 Desember 2023

Ahmadul Musthofa Al-Hamdany

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Tinjauan Pustaka	12
1. Penelitian Terdahulu.....	12
2. Landasan Teori	14
a. Dramaturgi Media Baru	14
b. Konsep Tradisi	16
c. Konsep Kebudayaan Digital	18
E. Metode Penelitian.....	19
F. Sistematika Penulisan	24
BAB II TINJAUAN PERTUNJUKAN <i>WAKTU BATU. RUMAH YANG TERBAKAR</i>.....	25
A. Bentuk Pemanggungan Pertunjukan WBRyT.....	25
B. Tekstur Pertunjukan WBRyT Berdasarkan Pengadeganan.....	26

BAB III MELIHAT PERTUNJUKAN <i>WAKTU BATU. RUMAH YANG TERBAKAR</i> SEBAGAI PRAKTIK DRAMATURGI MEDIA BARU DAN MEDIA PERTEMUANN TRADISI DAN TEKNOLOGI.....	72
A. Bentuk-bentuk Tradisi yang Digunakan dalam Pertunjukan WBRyT.....	72
1. Wayang	72
2. Jathilan.....	75
3. Teks Watugunung, Murwakala, dan Sudamala	77
4. <i>Ruwatan</i>	89
B. Melihat Pertunjukan WBRyT Sebagai Praktik Dramaturgi Media Baru.....	91
1. Proyeksi Digital	93
2. Teknologi Atmosfer	100
3. <i>Soundscapes</i>	101
4. Video Langsung (<i>Live Video</i>).....	104
C. Pertunjukan WBRyT: Mempertemukan Tradisi Dan Teknologi Melalui Praktik Dramaturgi Media Baru.....	107
BAB IV PENUTUP	114
A. Kesimpulan	114
B. Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA.....	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Panggung endstage. (<i>Sumber: Theatre Planning</i>).....	25
Gambar 2	Sosok wanita tua (Erythrina Baskoro) muncul sebelum pertunjukan dimulai. (<i>sumber: dokumentasi pribadi</i>).....	27
Gambar 3	Para performer menari berputar berlawanan dengan arah jarum jam, dengan tangan kanan lurus ke samping dan tangan kiri dibiarkan jatuh. (<i>sumber: dokumentasi pribadi</i>).....	28
Gambar 4	Sofa jingga didorong ke arah kanan-tengah panggung dan roda-rodanya dikunci di sana. (<i>sumber: dokumentasi pribadi</i>)	29
Gambar 5	Proyeksi digital dunia gim. (<i>sumber: dokumentasi pribadi</i>)....	31
Gambar 6	Proyeksi digital ruang tamu. (<i>sumber: dokumentasi pribadi</i>)..	34
Gambar 7	Beberapa panel proyeksi digital berubah menjadi proyeksi langsung dari kamera. (<i>sumber: dokumentasi pribadi</i>).....	38
Gambar 8	Kain putih menutup kolong meja. Putu Alit Panca Nugraha bermain wayang kecil di sana. (<i>sumber: Waktu Batu: Rumah yang Terbakar, Ruwatan Kontemporer untuk Murka Ekologis; Emang Boleh Seruwet Ini? - iklimku.org</i>).....	39
Gambar 9	Para performer bergoyang seperti goyangan-goyangan pop di platform TikTok. (<i>sumber: Waktu Batu: Rumah yang Terbakar, Ruwatan Kontemporer untuk Murka Ekologis; Emang Boleh Seruwet Ini? - iklimku.org</i>).....	42
Gambar 10	Siluet Majelis Lidah Berduri. (<i>sumber: dokumentasi pribadi</i>)	45
Gambar 11	Kamera mengambil gambar close-up ke arah wajah performer dan diproyeksikan ke latar belakang. (<i>sumber: Instagram Teater Garasi /Garasi Performance Institute (@teatergarasi)</i>).....	46

Gambar 12	Ari Dwianto mengenakan topeng mesin penanak nasi. (<i>sumber: Hypeabis - Waktu Batu Rumah yang Terbakar, Lakon Duka Akibat Krisis Ekologi dari Teater Garasi</i>)	48
Gambar 13	Pidato Enji Sekar. (<i>sumber: dokumentasi pribadi</i>)	53
Gambar 14	Enji Sekar, S Putri Lestari, Wijil Rachmadhani, dan Arsita Iswardhani berjalan membentuk grouping di sisi kiri-depan panggung. (<i>sumber: Hypeabis - Waktu Batu Rumah yang Terbakar, Lakon Duka Akibat Krisis Ekologi dari Teater Garasi</i>).....	54
Gambar 15	Proyeksi digital menyorotkan garis-garis berwarna hijau membentuk kotak-kotak di lantai hingga latar belakang. (<i>sumber: dokumentasi pribadi</i>)	56
Gambar 16	Proyektor digital mulai menyorotkan latar gim dengan genre pertarungan. (<i>sumber: ARTJOG 2023 - Performa - Garasi Performance Institute - Waktu Batu. Rumah yang Terbakar</i>)..	58
Gambar 17	Arsita Iswardhani kostum celemek. (<i>sumber: Waktu Batu: Ruwatan Kontemporer untuk Murka Ekologis; Emang Boleh Seruwet Ini? - iklimku.org</i>).....	61
Gambar 18	Enji Sekar, melafalkan narasi dengan berdiri di atas meja berjalan. (<i>sumber: Waktu Batu: Rumah yang Terbakar, Ruwatan Kontemporer untuk Murka Ekologis; Emang Boleh Seruwet Ini? - iklimku.org</i>).....	66
Gambar 19	Performer menari seperti Jathilan. (<i>sumber: Teater Garasi Gelar Pentas 'Waktu Batu. Rumah yang Terbakar' di Jakarta (detik.com)</i>).....	69
Gambar 20	Penampilan Majelis Lidah Berduri, yang sebelumnya hanya muncul sebagai siluet karena tertutup latar belakang. (<i>sumber: dokumentasi pribadi</i>)	71

Gambar 21	Action toys/action figures. (<i>sumber: Tips Menyimpan dan Merawat Action Figures di Rumah Halaman all - Kompas.com</i>).....	73
Gambar 22	Kesenian wayang kulit. (<i>sumber: Mengenal Wayang Jawa Timuran - Ditjen Kebudayaan (kemdikbud.go.id)</i>)	73
Gambar 23	Wayang action toys yang dimainkan oleh Putu Alit Panca Nugraha. (<i>sumber: Waktu Batu: Rumah yang Terbakar, Ruwatan Kontemporer untuk Murka Ekologis; Emang Boleh Seruwet Ini? - iklimku.org</i>).....	74
Gambar 24	Kesenian jathilan. (<i>sumber: Panji Mudho Lelono Padukuhan Cabe (gunungkidulkab.go.id)</i>).....	75
Gambar 25	Adegan yang menyerupai jathilan pada pertunjukan WBRyT. (<i>sumber: Teater Garasi Gelar Pentas 'Waktu Batu. Rumah yang Terbakar' di Jakarta (detik.com)</i>).....	76

**MEMPERTEMUKAN TRADISI DAN TEKNOLOGI MELALUI PRAKTIK
DRAMATURGI MEDIA BARU
(Studi Kasus Pementasan *Waktu Batu. Rumah Yang Terbakar* Oleh Teater
Garasi/Garasi Performance Institute di Yogyakarta)**

INTISARI

Pertunjukan *Waktu Batu. Rumah yang Terbakar* merupakan versi terbaru dari proyek *Waktu Batu* yang sudah dikerjakan oleh Teater Garasi/Garasi Performance Institute sejak tahun 2000. Pada versi terbaru ini, Teater Garasi/Garasi Performance Institute bereksperimen dengan mempertemukan tradisi dan teknologi digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pertunjukan *Waktu Batu. Rumah yang Terbakar* sebagai praktik dramaturgi media baru dan menganalisis bentuk pertemuann tradisi dan teknologi pada pertunjukan tersebut. Penelitian ini menggunakan teori dramaturgi media baru (*new media dramaturgy*) didasarkan pada fenomena penggunaan teknologi digital pada pertunjukan *Waktu Batu. Rumah yang Terbakar*. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan strategi penelitian studi kasus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) pertunjukan *Waktu Batu. Rumah yang Terbakar* merupakan praktik dramaturgi media baru. Hal ini didasarkan pada penggunaan teknologi digital seperti proyeksi digital, teknologi atmosfer, *soundscape*, dan video langsung dalam pertunjukan tersebut. (2) Terdapat beberapa bentuk tradisi yang digunakan dalam pertunjukan WBRyT yaitu wayang, jathilan, dan teks mitologi (*Watugunung, Murwakala, dan Sudamala*). (3) Terjadi bentuk pertemuann tradisi dan teknologi pada pertunjukan *Waktu Batu. Rumah yang Terbakar*. Bentuk-bentuk tradisi seperti wayang, jathilan, teks mitologi (*Watugunung, Murwakala, dan Sudamala*), dan ruwatan dipertemukan dengan fenomena-fenomena di era teknologi seperti goyangan pop TikTok hingga gim. (4) Penggunaan teknologi digital mengakibatkan perubahan bentuk pemahaman terhadap waktu, ruang, narasi, tubuh dan media dalam sebuah pertunjukan. (5) Pertunjukan *Waktu Batu. Rumah yang Terbakar* dapat dianggap sebagai tanda invensi kreatifitas yang dicapai oleh Teater Garasi/Garasi Performance Institute karena keberhasilannya mempraktikkan dramaturgi media baru, dengan berpijak pada tradisi.

Kata kunci: tradisi, teknologi digital, dramaturgi media baru

**UNITING TRADITION AND TECHNOLOGY THROUGH NEW MEDIA
DRAMATURGICAL PRACTICES**
**(Case Study of the *Waktu Batu. Rumah yang Terbakar* Performance by Teater
Garasi/Garasi Performance Institute in Yogyakarta)**

ABSTRACT

The performance *Waktu Batu. Rumah yang Terbakar* is the latest version of the *Waktu Batu* project that Teater Garasi/Garasi Performance Institute has been working on since 2000. In this latest version, Teater Garasi/Garasi Performance Institute experiments with bringing together tradition and digital technology. This research aims to analyze the performance of *Waktu Batu. Rumah yang Terbakar* as a new media dramaturgy practice and analyze the form of the meeting of tradition and technology in the performance. This research uses the theory of new media dramaturgy based on the phenomenon of using digital technology in *Waktu Batu. Rumah yang Terbakar*. The research method used is qualitative with a case study research strategy. The results of this study indicate that (1) the performance *Waktu Batu. Rumah yang Terbakar* is a new media dramaturgy practice. This is based on the use of digital technology such as digital projection, atmospheric technology, soundscape, and live video in the performance. (2) There are several forms of tradition used in *Waktu Batu. Rumah yang Terbakar* performances, namely *wayang*, *jathilan*, and mythological texts (*Watugunung*, *Murwakala*, and *Sudamala*). (3) There is a form of meeting of tradition and technology in the performance *Waktu Batu. Rumah yang Terbakar*. Traditional forms such as *wayang*, *jathilan*, mythological texts (*Watugunung*, *Murwakala*, and *Sudamala*), and *ruwatan* are brought together with phenomena in the technological era such as TikTok pop-dance to games. (4) The use of digital technology results in changes in the form of understanding of time, space, narrative, body and media in a performance. (5) *Waktu Batu. Rumah yang Terbakar* performances can be considered as a sign of creative invention achieved by Teater Garasi/Garasi Performance Institute because of its success in practicing new media dramaturgy, based on tradition.

Keywords: tradition, digital technology, new media dramaturgy

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada tanggal 2-3 Juli 2023, Teater Garasi/garasi Performance Institute mementaskan *Waktu Batu. Rumah yang Terbakar* (selanjutnya disingkat WBRyT) dalam program “Performa ArtJog” di area Jogja National Museum. WBRyT merupakan versi terbaru dari proyek *Waktu Batu* yang sudah dikerjakan sejak tahun 2001. Sebelumnya Teater Garasi/*Garasi Performance Institute* (selanjutnya disingkat TG/GPI) telah mementaskan tiga versi dari proyek *Waktu Batu* dalam rentang waktu 2001-2005. Karya-karya tersebut adalah *Waktu Batu. Kisah-kisah yang Bertemu Di Ruang Tunggu* (2002), *Waktu Batu. Ritus Seratus Kecemasan dan Wajah Siapa yang Terbelah* (2003), *Waktu Batu. Deus ex Machina dan Perasaan-perasaan Padamu*.

WBRyT diciptakan dengan berpijak pada mitologi dan sejarah akhir kejayaan Majapahit—pijakan yang sama dengan tiga karya sebelumnya. Teater Garasi mengeksplorasi tiga mitologi Jawa, yaitu *Watugunung*, *Sudamala*, dan *Murwakala* (Iswantara et al., 2012: 6). Dalam buku program untuk WBRyT, Yudi Ahmad Tajudin—pada pengantarnya untuk *Waktu Batu #2*—menjelaskan mengapa TG/GPI memilih tiga mitologi tersebut sebagai titik tolak penciptaan. Ia menjelaskan bahwa *Waktu Batu* berangkat dari sebuah kegelisahan atas perubahan-perubahan yang terjadi

di akhir tahun 2000-an. Ia melihat banyak yang bergeser di sekitarnya. Ada transisi yang samar arah-tujuannya. Berdasarkan hal itu, kemudian Yudi Ahmad Tajudin mencoba mencari jawaban atas kegelisahannya.

Awalnya Yudi Ahmad Tajudin menelusuri pertanyaan-pertanyaan yang berkisar pada transisi dan perubahan. Kemudian ia bertemu dengan konsep *sukerta* dan *ruwatan*. Ia menafsirkan *sukerta* sebagai situasi (*a state of*) disorientasi ruang-waktu, dan *ruwatan* sebagai upacara, ritus, atau upaya, untuk mengembalikan orientasi ruang-waktu tersebut. Dengan kembalinya orientasi ruang-waktu, seseorang atau sekelompok tertentu dapat menentukan posisi mereka dalam kehidupan dan dengan demikian, mereka juga mampu menentukan arah yang akan dituju. Berdasarkan pengetahuan terhadap dua konsep inilah, kegelisahan-kegelisahan Yudi Ahmad Tajudin dirumuskan dalam tiga tema yaitu, waktu, transisi, dan identitas. Tiga tema tersebut didasarkan pada, sebagaimana yang dijelaskan oleh Yudi Ahmad Tajudin. Ia menjelaskan bahwa awalnya proyek *Waktu Batu* terinspirasi dari situasi pribadi dan anggota Teater Garasi lainnya. Pada tahun 1999-2000, ia mengembangkan minat untuk melakukan produksi tentang identitas dan waktu Jawa. Dia dan anggota Teater Garasi lainnya pada periode ini mengalami rasa disorientasi, kurang arah dan kesatuan diri sepanjang waktu. “Sejarah tidak memiliki arti penting bagi hidup saya saat itu; situasi saya saat ini gelap dan masa depan kabur,” ujarnya (Hatley, 2007: 97).

Yudi Ahmad Tajudin dan anggota TG/GPI melakukan penelusuran lebih lanjut terhadap ketiga tema tersebut. Penelusuran tersebut mengerucut pada pemilihan

mitologi *Watugunung*, *Murwakala*, *Sudamala*, dan sejarah tentang akhir kejayaan Majapahit. Pemilihan tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa dalam teks *Watugunung* bercerita tentang kelahiran sistem kalender. *Watugunung* juga bercerita tentang terbit dan pentingnya pengetahuan dalam tatanan hidup bersama. Sedangkan pemilihan teks *Murwakala* dan *Sudamala* dilakukan untuk melengkapi teks *Watugunung*. Sejarah akhir kejayaan Majapahit digunakan untuk melacak awal mula modernitas masuk melalui kolonialisme Barat.

Pertunjukan WBRyT masih berpijak pada gagasan di atas. Namun, TG/GPI menafsir ulang gagasan yang telah digunakan dalam karya-karya *Waktu Batu* sebelumnya tersebut. Hal ini perlu dilakukan agar WBRyT dapat menemukan relevansinya pada situasi sekarang. Jarak yang terbentang sekitar dua puluh tahun tentunya menuntut penyesuaian dalam banyak hal. Hal ini dijelaskan juga dalam buku program WBRyT. Dalam pengantarnya, Luna Kharisma sebagai asisten sutradara, menjelaskan bahwa jarak yang terbentang antara WBRyT dengan *Waktu Batu* sebelumnya menimbulkan banyak pertanyaan, terutama bagaimana melihat *Waktu Batu* dalam situasi sekarang. Selain itu, terlibatnya seniman lintas generasi juga memancing percakapan untuk melihat lebih dalam apa yang terjadi sekarang. Untuk itu, tidak mungkin untuk tidak melakukan tafsir baru terhadap gagasan yang telah dibangun oleh tiga versi *Waktu Batu* sebelumnya.

Pertanyaan dan percakapan tersebut kemudian mengerucut pada persoalan sampah dan ruang-ruang virtual. Isu sampah, jika dilihat dengan pandangan yang

lebih luas, dapat ditarik sebagai salah proses kerusakan alam. Kita bisa melihat, misalnya, bagaimana sampah-sampah berserakan di banyak tempat, polusi dari industri, bahkan pembangunan yang berjalan atas nama kesejahteraan namun justru merusak keseimbangan ekologis. Berdasarkan hal itu, persoalan ekologis sangat genting untuk dibicarakan. Di sisi lain, ruang-ruang virtual juga hadir dan memberi warna dalam kehidupan masyarakat. Banyak perubahan perilaku yang terjadi dalam ruang ini: kecenderungan-kecenderungan yang terjadi pada media sosial seperti goyangan pop yang tidak mengenal batas; dunia *game* yang mampu menghubungkan manusia dengan manusia lain dengan anonim (hanya direpresentasikan oleh avatar); dan berbagai ekspresi lain yang hadir dalam ruang-ruang tersebut. Berdasarkan hal-hal inilah WBRyT mengembangkan cara pengucapan baru.

Pengucapan baru yang cukup signifikan, yang membedakan WBRyT dengan tiga versi *Waktu Batu* sebelumnya, adalah penggunaan teknologi digital. Pada saat pertunjukan berlangsung, penonton akan disajikan pertunjukan yang ingar-bingar dengan proyeksi digital, efek auditif robotik, *game*, dan pergerakan kamera. Penggunaan teknologi digital tersebut merupakan perwujudan dan respons terhadap ruang-ruang virtual yang telah dibicarakan sebelumnya. Goyangan pop dengan musik TikTok yang sangat familiar di telinga dan mata penonton dihadirkan dalam panggung; beberapa dialog dan narasi diucapkan dengan efek suara robotik; presentasi *game* yang melibatkan penonton melalui *joystick controller*; dan kamera yang merekam untuk diproyeksikan secara langsung menggunakan proyeksi digital.

Penelitian ini hendak menyelidiki konsep dramaturgi yang diaplikasikan dalam pertunjukan WBRyT. Tetapi, fenomena di atas terlihat sangat kompleks. Pertunjukan WBRyT dibangun dengan beragam media dan gagasan. Hal ini dapat menimbulkan banyak pertanyaan yang dapat diajukan dan berpotensi menimbulkan perdebatan. Oleh karena itu, diperlukan suatu bentuk pembatasan definitif sebelum melakukan analisis lebih jauh.

Teater secara definitif dapat diartikan sebagai sebuah pertunjukan yang menghadirkan aktor—baik mewartag atau terungkap di layar atau boneka—yang dipertunjukan langsung dari naskah (tidak direkam), dan dihadiri penonton, serta laku di dalamnya merupakan realitas fiktif (Kuardhani, 2021: 264). Definisi tersebut telah memasang batasan yang jelas sejak awal, yang membedakan pertunjukan teater dengan film atau televisi. Tetapi, seiring berjalannya waktu, definisi tersebut sudah tidak cukup untuk membatasi fenomena-fenomena pertunjukan teater hari ini.

Sejak akhir abad kedua puluh, pertunjukan teater memperlihatkan gejala-gejala yang melampaui definisi teater di atas. Hal ini dijelaskan oleh Dixon (2007) sebagai berikut:

During the last decade of the twentieth century, computer technologies played a dynamic and increasingly important role in live theater, dance, and performance; and new dramatic forms and performance genres emerged in interactive installations and on the internet (Dixon, 2007:1).

(Selama dekade terakhir abad kedua puluh, teknologi komputer memainkan peran yang dinamis dan peran yang semakin penting dalam teater, tari, dan pertunjukan langsung; dan bentuk dramatik baru dan genre pertunjukan muncul dalam instalasi interaktif dan di internet.)

Di Indonesia, pandemi Covid-19 menyebabkan terbatasnya ruang gerak karena pemerintah mengeluarkan aturan untuk bekerja-dari-rumah. Hal ini memberikan dampak yang signifikan terhadap seluruh lini kehidupan, termasuk pertunjukan teater. Pada saat itulah, diskursus mengenai teater diperdebatkan. Pembicaraan membawa kesimpulan bahwa teater memerlukan perluasan definitif, dengan memasukkan proses digitalisasi. Salah satu usaha perluasan definisi dilakukan oleh Kuardhani (2021). Menurutnya, tak ada teater tanpa aktor, baik mewartag atau terungkap di layar atau boneka, langsung dari sebuah naskah, dapat direkam dan dihadiri penonton, ataupun ditonton secara digital, serta laku di dalamnya merupakan realitas fiktif (Kuardhani, 2021: 273).

Definisi tersebut memperluas batasan teater yang telah dikemukakan sebelumnya. Perluasan tersebut adalah absahnya kehadiran kamera atau proses perekaman sebagai bagian dari pertunjukan teater. Akibatnya, teater dapat ditonton langsung maupun ditonton secara digital. Akan tetapi, pembatasan ini terlalu sempit: proses digitalisasi hanya dibatasi pada proses perekaman. Oleh karena itu, perlu dipertimbangkan pula batasan yang diberikan oleh Dixon: peran teknologi komputer.

Dengan demikian, term “teknologi digital” dapat mencakup keseluruhan *spesia* di bawahnya. Batasan inilah yang akan digunakan sebagai dasar pada penelitian ini.

Konsekuensi logis dari perluasan batasan definitif teater adalah perluasan batasan konsep kerja dramaturgi. Hal ini dikarenakan dramaturgi, yang memiliki asal kata Yunani *dramatergon* (*the “work” of the drama*) mencakup teks beserta semua unsur pementasan lainnya—ruang, cahaya, gerak, dan dasar sosiologi, ideologi, atau konteks sosio-politik, budaya, dan sejarah (Monaghan, 2014: 3). Melibatkan teknologi digital artinya memperluas aspek-aspek tersebut.

Berdasarkan sejarahnya, memang dramaturgi untuk pertunjukan teater tidak bisa terlepas dari perkembangan teknologi. Sejak zaman prasejarah hingga sekarang, dramaturgi pertunjukan selalu melibatkan teknologi yang berkembang di zamannya. Pada masa prasejarah misalnya, konsep dramaturgi yang digunakan adalah dramaturgi mimetik. Konsep ini melihat bagaimana kerja peniruan (mimetik) manusia prasejarah menggunakan elemen-elemen pertunjukan seperti mitos, upacara, magi, petuah, dan topeng, sebagai persembahan diri kepada tuhan mereka. Artinya, bahwa kerja peniruan membutuhkan metode, sistem, dan cara teknologi meniru (Yudiaryani et al., 2023: 9). Hal ini memperlihatkan bentuk hubungan antara teknologi dan seni pertunjukan telah terbangun sejak zaman prasejarah. Dalam konteks tersebut, teknologi yang digunakan adalah teknologi yang sederhana.

Pada pertunjukan WBRyT, dapat dilihat bahwa TG/GPI menggunakan teknologi digital sebagai pembangun pertunjukannya. Hal ini sesuai dengan keadaan zaman yang mengalami perkembangan teknologi yang canggih, yaitu teknologi digital. Praktik penggunaan media digital dalam pertunjukan teater yang dilakukan oleh TG/GPI ini tentu tidak dapat dilihat lagi dengan konsep dramaturgi mimetik. Sebab, teknologi yang digunakan dalam pertunjukannya telah mengalami perkembangan yang sangat jauh. Oleh karena itu dibutuhkan paradigma yang lebih memadai untuk melihat pertunjukan WBRyT berdasarkan teknologi digital yang digunakan dalam pertunjukannya. Maka, pada penelitian ini, konsep dramaturgi yang akan diajukan untuk menganalisis pertunjukan WBRyT adalah konsep dramaturgi media baru.

Dramaturgi media baru merupakan sebuah konsep dramaturgi yang menitikberatkan kehadiran teknologi digital dalam pertunjukan. Dengan kehadiran teknologi digital tersebut, sebuah pertunjukan mengalami pergeseran paradigma dramaturgis. Sebagaimana yang disebutkan oleh Eckersall et al. (2017: 4), dramaturgi media baru menuntut perluasan terhadap teknik keaktoran, teknik penyutradaraan, penciptaan scenografi, bahkan kerangka kerja produksi. Sebab dalam paradigma ini, bertujuan untuk menciptakan kemungkinan objek mesin dan subjek manusia untuk terlibat dalam proses negosiasi dan refleksi yang kompleks tentang tatanan dan pengalaman baru dalam pertunjukan.

Dengan demikian, pementasan WBRyT dapat dilihat sebagai pertemuann tradisi dan teknologi. Di satu sisi WBRyT berpijak pada teks tradisi yaitu mitologi

Watugunung, Sudamala, dan Murwakala—sebagai kebudayaan tradisi. Di sisi lain, WBRyT juga berpijak pada kebudayaan masyarakat di era teknologi digital, terutama dalam ruang-ruang virtual seperti yang telah disebutkan di atas. Kedua aspek ini saling berkelindan dan tercipta menjadi realitas bentuk pertunjukan melalui penggunaan dramaturgi media baru, memanfaatkan teknologi digital.

Hubungan tradisi dan teknologi digital ini menemui masalah dalam beberapa hal. Persoalan nilai-nilai misalnya. Teknologi digital sebagai anak kandung kebudayaan yang bersifat fisik, bertentangan dengan tradisi karena absennya nilai-nilai spiritualitas. Teknologi digital di era global menyebabkan kematian nilai-nilai tersebut (Setyaningrum, 2018: 102). Selain itu, teknologi digital dan globalisasi menyebabkan nilai kebudayaan lokal suatu bangsa menipis bahkan hilang. Terjadi pengikisan nilai-nilai budaya, menurunnya kepercayaan diri akan budaya bangsa sendiri (Surahman, 2016: 32-33). Sedangkan dalam konteks seni pertunjukan, permasalahan muncul dengan terjadinya kontestasi nilai-nilai tradisi dan modern dalam perluasan dramaturgi dalam menghadapi masyarakat yang multikultur. Kontestasi tersebut disebabkan oleh asumsi bahwa penggunaan teknologi terhadap sebuah karya seni seperti gambar ganda digital, tidak memiliki daya tarik bagi seniman pertunjukan dengan alasan estetika, ideologi, dan politik. Seni pertunjukan mimetik menuntut kehadiran tubuh nyata. Selain itu, pelaku pertunjukan juga berpikir bahwa konsep ganda (*double*) sebagai kehadiran spiritual merupakan lambang dari

mistisisme tubuh (ilusif) yang memproyeksikan diri secara transenden (Yudiaryani et al., 2022: 3).

TG/GPI tetap mempertemukan tradisi dengan teknologi dalam pementasan WBRyT meskipun kedua subjek tersebut mengalami pertentangan. Mereka menampilkan goyangan pop hingga bermain *game* dengan berpijak pada *ruwatan* dan mitologi. Sebagai sebuah kasus, pementasan WBRyT sangat menarik.

Berdasarkan paparan di atas, maka penelitian ini penting untuk dilakukan, terutama sebagai media teorisasi atas invensi kreativitas seni yang dilakukan oleh TG/GPI pada pertunjukan WBRyT di Yogyakarta. Karena, pertunjukan ini digelar di Yogyakarta, di mana memiliki kebudayaan tradisional Jawa yang sangat kental (Kurniati, 2016: 80). Kebudayaan tradisional Jawa tersebut terwujud dalam berbagai macam bentuk upacara dan ritual yang memiliki nilai tradisi dan kearifan lokal, yang menjadi bentuk kepercayaan dan penghayatan kepada Sang Maha Pencipta (Huda, 2018: 221). Misalnya, upacara *garebeg* yang dilakukan oleh Keraton Yogyakarta, ritual jamasan kereta Kanjeng Nyai Jimat—sebuah pusaka berwujud kereta kencana yang dimiliki oleh Keraton Yogyakarta, dan upacara *nyadran* yang dilakukan di kabupaten Bantul (Kuncoroyakti, 2018: 623; Nurhayati et al., 2016: 7; Supriyani et al., 2019: 125). Dengan demikian, hadirnya pertunjukan WBRyT, yang mempertemukan tradisi dan teknologi—di mana keduanya memiliki banyak pertentangan, seperti yang telah dijelaskan di atas—menjadikan pertunjukan ini

sebagai anomali. Kehadirannya menjadi kasus yang unik. Selain itu, penelitian dengan tentang pertunjukan WBRyT belum pernah dilakukan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat ditarik dua rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana pertunjukan WBRyT oleh TG/GPI dilihat sebagai praktik dramaturgi media baru?
2. Bagaimana bentuk pertemuann tradisi dan teknologi pada pertunjukan WBRyT oleh TG/GPI?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, dapat dipaparkan bahwa tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pertunjukan WBRyT oleh TG/GPI sebagai praktik dramaturgi media baru.
2. Menganalisis bentuk pertemuann tradisi dan teknologi pada pertunjukan WBRyT oleh TG/GPI.

D. Tinjauan Pustaka

Penelitian terhadap pertunjukan WBRyT belum pernah dilakukan. Tetapi, terdapat beberapa sumber kepustakaan dan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini.

1. Penelitian Terdahulu

New Media Dramaturgy: Performance, Media, and New-Materialism oleh Eckersall et al. (2017). Buku tersebut membedah dasar teoritis tentang dramaturgi media baru. Buku tersebut juga memaparkan klaim dramaturgi media baru serta dasar argumentasi dan operasionalnya (termasuk klasifikasi bentuk-bentuk penggunaan media baru pada pertunjukan). Relevansi buku tersebut pada penelitian ini adalah sebagai dasar teori utama untuk menganalisis pertunjukan WBRyT.

Postdramatic Theatre oleh Lehmann (2006). Buku tersebut memberikan dasar pemahaman terhadap relasi antara bentuk teater drama dan “yang-tidak-lagi-dramatik” yang muncul sejak tahun 1970-an. Kehadiran kecenderungan teater *postdramatic* di Eropa-Amerika tidak bisa dilepaskan oleh keinginan untuk menggali sebuah kemungkinan bentuk teater yang lebih inovatif, di luar melulu bersentuhan dengan teks naskah drama. Spirit era pascamodern menjadi momentum penting hadirnya bentuk-bentuk kesenian baru tersebut, khususnya teater (Harun et al., 2022: 58). Buku tersebut memiliki relevansi

dengan penelitian ini, terutama pada pemahaman terhadap bentuk pertunjukan *postdramatic*. Hal ini diperlukan sebab teori dramaturgi media baru sendiri didasarkan pada bentuk pertunjukan *postdramatic*.

Laporan penelitian *Dramaturgi Media Baru (Dramaturgi yang Diperluas dan Peran Teknologi Digital)* oleh Yudiaryani et al. (2022). Penelitian ini menyelidiki perkembangan dramaturgi berdasarkan dialektikanya dengan sains, teknologi, dan seni sepanjang rentangan sejarah peradaban manusia mulai dari masyarakat prasejarah hingga modern. Relevansi hasil penelitian tersebut terhadap penelitian ini adalah pemahaman terhadap konsep dramaturgi media baru berdasarkan konteks masyarakatnya. Selain itu, hasil penelitian tersebut juga memberikan beberapa saran penelitian lanjutan, salah satunya berkaitan dengan masalah kontestasi nilai tradisi dan modern pada perluasan kinerja dramaturgi. Hal ini sejalan dengan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, menyelidiki proses pertemuan tradisi dan teknologi pada pertunjukan WBRyT.

Skripsi *Dramaturgi Media Baru Dalam Pertunjukan Virtual The Happy Family Oleh Kelompok Sakatoya Yogyakarta* oleh Dharmawan (2023). Penelitian tersebut mengajukan klaim terhadap pertunjukan virtual *Happy Family* oleh Kelompok Sakatoya sebagai kerangka dramaturgi media baru. Dengan demikian, penelitian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian

ini, terutama pada proses pengaplikasian teori dramaturgi media baru sebagai dasar analisis.

2. Landasan Teori

a. Dramaturgi Media Baru

Dramaturgi media baru dikembangkan oleh Peter Eckersall, Helena Grehan, dan Edward Scheer. Dalam bukunya *New Media Dramaturgy: Performance, Media, and New-Materialism*, Eckersall et al. (2017), memaparkan teorinya mengenai dramaturgi media baru melalui analisis kasus penggunaan teknologi digital dalam pertunjukan kontemporer. Ide tentang dramaturgi media baru pertama-tama dipikirkan oleh Eckersall (2014), saat ia menganalisis karya-karya *Dumb-type*. Ia melihat adanya suatu pemikiran yang berlaku untuk konsep jalinan *performance culture* dan media baru. Pemikiran itu ia bahas dalam sebuah simposium seniman, cendekiawan, dan kritikus yang diadakan di *International Research Centre* pada bulan April 2013. Naskah yang disampaikan dalam simposium tersebut berjudul *Dumb Type – The Birth of New Media Dramaturgy*.

Dramaturgi media baru merupakan teori yang menyelidiki transformasi yang berlangsung dalam pertunjukan dalam kaitannya dengan media baru. Teori ini melihat peralihan kepada visualitas, intermedialitas (*intermediality*), dan gerak dialektik *performance* yang

menunjukkan ekspresi melalui perwujudan dan visualisasi pertunjukan. Teori ini memperhatikan ungkapan-ungkapan tersebut sebagai komposisi dan dramaturgi (Eckersall, 2014: 4).

Dramaturgi media baru dibangun atas pendekatan yang bersifat dramaturgis dan secara luas berkaitan dengan teknologi yang diaplikasikan dalam karya seni sejak awal tahun 1990-an. Selain itu, teori ini juga dibangun dengan menyoroti bagaimana praktik artistik mempertimbangkan perluasan dengan memanfaatkan aspek non-manusia (Eckersall et al., 2017: 9). Dasar pemikiran lain yang membangun teori dramaturgi media baru adalah *Vibrant Matter* Jane Bennett. Dalam konsep tersebut, Bennett mengembangkan konsep Spinozan tentang “*conatus*”—agensi yang memiliki tujuan dan impulsif aktif—yang berpotensi untuk mengatur ulang hubungan antar agensi manusia dan objek serta mengungkap seluruh dunia resonansi dan kemiripan di antara keduanya. Konsep ini digunakan untuk menyiratkan potensi performatif subjek atau objek. Pendekatan performatif Bennett terhadap ekologi politik tersebut diadopsi ke dalam konteks estetika (Scheer, 2015: 140).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dilihat bahwa teori dramaturgi media baru memberikan landasan teoritis berkaitan dengan hubungan teknologi digital dan pertunjukan. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian ini, yaitu untuk menganalisis penggunaan media digital dalam

pertunjukan WBRyT. Oleh karena itu, teori dramaturgi media baru dipilih sebagai landasan teori.

Akan tetapi, diperlukan beberapa konsep lain untuk menopang teori dramaturgi media baru dalam menganalisis pertunjukan WBRyT yaitu, konsep tradisi dan konsep kebudayaan digital. Hal ini dilakukan karena sejalan dengan tujuan penelitian, di mana topik tradisi dan kebudayaan digital juga menjadi cakupan pembahasan. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman dan pemaparan konsep tradisi dan konsep kebudayaan digital dalam kerangka teoritis yang digunakan dalam penelitian ini.

b. Konsep Tradisi

Tradisi memiliki asal kata *traditium*, yang artinya semua hal yang ditransmisikan, diwariskan oleh masa lalu ke masa sekarang. Ini berarti tradisi merupakan warisan kebudayaan atau kebiasaan masa lalu yang dilestarikan secara terus menerus hingga sekarang (Rodin, 2013: 78). Dalam arti sempit, tradisi merupakan kumpulan benda atau gagasan yang diberi makna khusus, yang berasal dari masa lalu. Sedangkan menurut dalam arti yang lebih luas, tradisi merupakan benda atau gagasan dari masa lalu yang benar-benar masih ada sekarang, belum dihancurkan, dirusak, dibuang, atau dilupakan. Artinya, tradisi merupakan warisan, sesuatu yang benar-benar tersisa dari masa lalu (Sztompka, 2017: 67-69).

Tradisi lahir dari dorongan spiritual masyarakat dan ritus-ritus lokal yang secara rohani dan material sangat penting untuk kehidupan sosial lingkungan masyarakat. Tradisi juga memiliki hubungan erat dengan masyarakat di suatu lingkungan serta hubungannya dengan seluruh kondisi alam di lingkungan tersebut (Setyaningrum, 2018: 104).

Fungsi tradisi adalah sebagai penyedia bagian-bagian warisan sejarah, sebagai legitimasi pandangan hidup, dan sebagai sandaran atas ketidakberaturan kehidupan. Fungsi penyedia warisan sejarah berarti tradisi mampu menyediakan warisan sejarah yang dipandang bermanfaat. Tradisi dalam arti ini menjadi semacam kumpulan gagasan dan material yang dapat digunakan masyarakat sekarang untuk membangun masa depannya dengan berdasar pada pengalaman masa lalu. Sedangkan fungsi legitimasi pandangan hidup berarti tradisi memiliki kekuatan untuk menciptakan aturan yang berfungsi sebagai pembenaran yang mengikat masyarakatnya. Dan yang terakhir fungsi tradisi sebagai sandaran berarti kemampuan tradisi untuk menjadi tempat “pelarian” dari keluh kesah, ketidakpuasan, dan kekecewaan kehidupan modern (Soekanto, dalam Yanti, 2023: 14).

Sistem pewarisan tradisi tersebut disebut kebudayaan tradisi. Kebudayaan tradisi merupakan kebudayaan yang tumbuh dari adat istiadat suatu masyarakat. Salah satu bentuk kebudayaan tradisi adalah seni tradisi (Utomo et al., 2020)

c. Konsep Kebudayaan Digital

Kebudayaan digital merupakan sebuah terminologi yang digunakan oleh Sherry Turkle untuk mendefinisikan kebudayaan kontemporer yang ditandai dengan meluasnya internet dan teknologi komunikasi informasi. Di mana perluasan tersebut memengaruhi hampir seluruh lini kehidupan manusia: teknologi digital dan internet menjadi bagian-dari-manusia (Drianus, 2018: 180).

Budaya digital merupakan hasil dari revolusi industri 4.0 dan penggunaan teknologi serta internet oleh masyarakat untuk berinteraksi, berperilaku, berpikir, dan berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Transformasi digital menuntut adanya budaya digital untuk mengubah pola pikir dan masyarakat dapat beradaptasi dengan perkembangan digital (Ayu et al., 2022: 20-21). Transformasi digital dan pembangunan masyarakat digital (*digital society*) sudah menjadi sebuah aturan, sebuah transformasi yang mengatur dan mengubah seluruh aspek kehidupan sosial secara mendalam, kuat, dan komprehensif (Nguyen & Tran, 2022: 80).

Transformasi digital menghasilkan budaya digital dengan corak pandangan global. Pandangan global ini mengubah tata nilai di masyarakat. Perubahan paling tampak yaitu terjadi pergeseran sistem nilai budaya (tradisi) serta sikap dan pandangan yang telah berubah

terhadap nilai-nilai budaya. Pengaruh pandangan global menimbulkan mobilitas sosial yang diikuti oleh hubungan tata nilai budaya yang bergeser dalam kehidupan masyarakat (Setyaningrum, 2018: 108). Pandangan global ini menghasilkan proses homogenisasi kebudayaan. Jika homogenisasi tersebut memiliki daya tarik yang lebih kuat, maka budaya lokal akan terseret ke dalam arus globalisasi, dan akan mengancam kesinambungan, eksistensi, dan hilangnya identitas (Piliang, dalam Setyaningrum, 2018: 103).

E. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Ini karena data-data yang akan dicari berupa pernyataan, nilai, kualitas, dan tingkah laku yang harus tetap dipertahankan dalam wujud semula (tidak dikonversi menjadi angka). Sifat-sifat tersebut dipertahankan karena jika dikonversi menjadi angka akan berisiko besar menjadi penyederhanaan yang berlebihan. Hal ini tentu disebabkan oleh karakter analisis penelitian kualitatif, di mana data-datanya dianalisis dengan memanfaatkan secara optimal kekuatan deskripsi yang rinci serta kecermatan pemfokusan pada informasi yang bernas/padat (Prasetya, 2013: 3). Creswell (dalam Wahyuningsih, 2013: 1) mengungkapkan bahwa terdapat lima tradisi penelitian kualitatif, yaitu: biografi, fenomenologi, *grounded theory study*, studi kasus, dan etnografi.

Strategi yang digunakan dalam penelitian adalah dengan studi kasus. Studi kasus dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terinci, dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, dan aktivitas, baik pada tingkat perorangan, sekelompok orang, lembaga, atau organisasi untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut (Rahardjo, 2017: 3). Kasus yang dimaksud merupakan sebuah *bounded system*, sebuah sistem yang tidak bisa terlepas dengan kasus lain. Oleh karena itu, studi kasus mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam sistem tersebut serta memunculkan bagian-bagian sistem yang bekerja secara terintegratif dan berpola dengan yang lain (Hidayat, 2019: 3). Dalam penelitian ini, kasus yang dimaksud adalah pementasan WBRyT yang dilakukan oleh TG/GPI di Yogyakarta.

Tujuan penggunaan strategi studi kasus adalah untuk mengungkap kekhasan atau keunikan karakteristik yang terdapat didalam kasus yang diteliti. Kasus tersebut yang menjadi penyebab dilakukannya penelitian studi kasus, oleh karena itu tujuan dan fokus utama dari penelitian studi kasus adalah pada kasus yang menjadi objek penelitian. Fokus tersebut terutama dalam proses untuk memahami dan menjelaskan keberadaan kasus tersebut secara menyeluruh dan komprehensif (Assyakurrohim et al., 2023: 4).

Proses pengumpulan data dalam studi kasus dapat diambil dari berbagai sumber informasi, karena studi kasus melibatkan pengumpulan data yang “kaya” untuk membangun gambaran yang mendalam dari suatu kasus (Kusmarni, 2012: 5). Yin

(dalam Yohanda, 2020: 118) menjelaskan bahwa terdapat enam bentuk pengumpulan data dalam studi kasus, yaitu: 1) dokumentasi. Data ini terdiri dari surat, memorandum, agenda, laporan-laporan suatu peristiwa, proposal, hasil penelitian, hasil evaluasi, kliping, artikel; 2) rekaman arsip. Data ini terdiri dari rekaman layanan, peta, data survei, daftar nama, rekaman-rekaman pribadi seperti buku harian, kalender dsb; 3) wawancara; 4) observasi langsung; 5) observasi partisipan; dan 6) perangkat fisik atau kultural, yaitu peralatan teknologi, alat atau instrumen, pekerjaan seni, dll.

Analisis data dilakukan dengan mengategorikan data kemudian mengatur data dengan empat cara, yaitu pencocokan pola, membangun penjelasan, menemukan logika model, dan melakukan analisis *time-series*. Hasil akhir dari analisis tersebut adalah narasi yang menceritakan tentang kasus, yang memungkinkan pembaca sepenuhnya menjadi paham pada kasus yang terjadi (Prihatsanti & Hendriani, 2018: 131). Dari temuan analisis data tersebut kemudian diperlukan konfirmasi berupa triangulasi, agar temuan tidak dianggap bias. Konfirmabilitas tersebut dilakukan dengan cara melaporkan temuan penelitian kepada informan yang diwawancarai (Rahardjo, 2017: 19).

Pemilihan metode studi kasus didasarkan pada pertimbangan tujuan penelitian, yaitu menganalisis praktik dramaturgi media baru yang dilakukan oleh TG/GPI pada pertunjukan WBRyT. Metode studi kasus menjadi strategi yang paling cocok dengan tujuan penelitian dan karakter objek penelitian.

Terdapat beberapa langkah yang dilakukan dalam penelitian ini. Pertama, pemilihan tema, topik, dan kasus. Kedua, pembacaan literatur. Ketiga, perumusan masalah penelitian. Keempat, pengumpulan data. Kelima, analisis data. Dan terakhir, membuat simpulan penelitian (Rahardjo, 2017: 16-20).

Pada tahap pertama, peneliti menentukan kasus berdasarkan identifikasi tema dan topik penelitian. Pada tahap ini, peneliti mengamati dokumentasi WBRyT tahun 2022 yang digelar di acara Indonesia Bertutur. Pengamatan tersebut dilakukan terutama untuk mengidentifikasi tema dan topik yang menarik. Berdasarkan pengamatan tersebut, peneliti mendapatkan tema dramaturgi media baru dan topik pertemuan tradisi dan teknologi. Dalam proses penentuan tema dan topik tersebut, dipertimbangkan juga masalah keunikan dari pertunjukan WBRyT. Sehingga, pada tahap ini, didapatkan judul penelitian berdasarkan tema, topik, dan kasus.

Pada tahap pembacaan literatur, peneliti mengumpulkan literatur dan bahan bacaan terkait dengan tradisi, teknologi media baru, dan dramaturgi media baru. Topik tradisi yang didalami terutama tradisi *ruwatan*, karena relevan dengan objek penelitian. Sedangkan teknologi media baru didalami terutama pada karakteristik dan pengaruhnya terhadap kebudayaan masyarakat, termasuk terhadap seni teater. Dan dramaturgi media baru didalami sebagai teori utama dalam menganalisis pertunjukan WBRyT.

Masalah penelitian dirumuskan berdasarkan tahap satu dan dua. Berdasarkan tema dan penelusuran literatur, didapatkan rumusan masalah yang bertujuan untuk menggali informasi berkaitan dengan tema, topik dan kasus. Dan berdasarkan rumusan masalah inilah objek penelitian dianalisis.

Tahap selanjutnya pengumpulan data. Tahap ini dilakukan dengan cara observasi langsung, membuat catatan, dan dokumentasi. Observasi langsung dilakukan dengan menghadiri dan menonton pertunjukan WBRyT di JNM Bloc pada tanggal 2 Juli 2023. Pada saat itu juga, peneliti membuat catatan-catatan penting yang relevan dengan rumusan masalah penelitian. Selain itu, peneliti juga membuat beberapa dokumentasi foto yang akan digunakan pada tahap analisis data.

Proses analisis data akan dilakukan dengan mengatur, mengelompokkan, dan mengategorikan data, kemudian membangun penjelasan berdasarkan proses tersebut. Pada tahap ini, peneliti membuat deskripsi tentang pertunjukan, kemudian beberapa kategori pengelompokan, yaitu aspek tradisi, aspek teknologi, dan bentuk pertemuan keduanya. Proses ini dilakukan berdasarkan dokumentasi dan catatan yang diperoleh dari observasi langsung. Selain itu, untuk membantu mengingat garis besar pertunjukan, peneliti memanfaatkan dokumentasi WBRyT tahun 2022 yang diakses melalui media YouTube. Meskipun terdapat beberapa perbedaan, dokumentasi tersebut sangat membantu proses pendeskripsian pertunjukan. Sebab, belum ada dokumentasi pertunjukan WBRyT 2023 di Yogyakarta secara utuh, hanya ada beberapa potongan-potongan yang dapat diakses.

Terakhir, temuan-temuan yang dihasilkan dari proses analisis data akan disimpulkan. Kesimpulan penelitian akan disusun secara deskriptif untuk menjelaskan fakta-fakta yang sesuai dengan pertanyaan penelitian.

F. Sistematika Penulisan

Penelitian ini akan terbagi dalam empat BAB, yaitu:

- BAB I PENDAHULUAN: bagian ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.
- BAB II TINJAUAN PERTUNJUKAN *WAKTU BATU. RUMAH YANG TERBAKAR*: bagian ini berisi deskripsi pertunjukan WBRyT, terutama pada realitas bentuk pertunjukan yang hadir di atas panggung.
- BAB III MELIHAT PERTUNJUKAN *WAKTU BATU. RUMAH YANG TERBAKAR* SEBAGAI PRAKTIK DRAMATURGI MEDIA BARU DAN MEDIA PERTEMUAN TRADISI DAN TEKNOLOGI: bagian ini berisi analisis bentuk dramaturgi media baru yang digunakan dalam pertunjukan WBRyT dan bentuk pertemuan tradisi dan teknologi pada pertunjukan WBRyT.
- BAB IV PENUTUP: bagian ini berisi kesimpulan dan saran.