

PENCIPTAAN PERTUNJUKAN VIRTUAL “JOGJA RINDUNYO DENAI” REINTERPRETASI FOLKLOR YOGYAKARTA

Wahid Nurcahyono,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia
waheed151@gmail.com

Abstrak: 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 penguat. 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 lokal mereka. Penciptaan ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana folklor mempengaruhi ruang bawah sadar individu yang mendapatkan paparannya. Hasil pengkajian diharapkan menjadi sebuah pertunjukan virtual yang melibatkan interaksi antar pemain maupun pemain dan penonton dalam sebuah media daring. Hasilnya diharapkan berupa pertunjukan virtual dengan tema folklor Yogyakarta yang mengalami reinterpretasi berdasar konsep lokal yang berbeda. . Pertunjukan dalam media daring secara terbatas ini merupakan validasi prototipe/produk/karya seni skala studio

Kata kunci: Folklor, pertunjukan, virtual, studio.

Abstract: Folklore is part of the culture of a group of people that is disseminated and passed down from generation to generation in oral form or examples accompanied by gestures of reminder aids. As residents of Yogyakarta While waiting in the village, students have the opportunity to articulate interpretations of their folkloric experiences while in Yogyakarta. The experience is articulated by accommodating the cultural elements of their local culture. This creation aims to show how folklore affects the subconscious space of the individual who gets its exposure. The results of the study are expected to be a virtual show that involves interaction between players and players and viewers in an online media. The result is expected to be a virtual performance with the theme of Yogyakarta folklore which is reinterpreted based on different local concepts. This limited online media show is a studio-scale prototype/product/artwork validation

Keywords: Folklore, performances, virtual, studio.

Pendahuluan

Folklor berasal dari *folklore* yang berasal dari dua kata; *folk* dan *lore*. *Folk* atau kolektif, yang mana dijelaskan sebagai ciri-ciri pengenal 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 penguat. 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 penguat (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 adaptif 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 adaptif 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 - aktual, karena manusia, kelompok keluarga, dan komunitas masyarakat, memiliki kemungkinan untuk selalu bepergian atau nomaden sampai batas waktu tertentu. (Shields, 2016) maka komunikasi yang mengakomodasi keadaan semacam ini sangat diperlukan dan hal tersebut bisa dianggap sebagai Virtual.

Penelitian Sebelumnya

Vagina Monologues (1996) adalah drama episodik yang ditulis oleh Eve Ensler yang dikembangkan dan ditayangkan perdana di HERE Arts Center, Off- Broadway di New York dan diikuti oleh pertunjukan Off-Broadway pada tahun 1996 di Westside Theatre. Drama tersebut mengeksplorasi pengalaman seksual konsensual dan non konsensual, citra tubuh, mutilasi alat kelamin, pertemuan langsung dan tidak langsung dengan reproduksi, perawatan vagina, periode menstruasi, pekerjaan seks, dan beberapa topik lainnya melalui mata wanita dengan berbagai usia, ras, seksualitas, dan lainnya. Sebagai sebuah naskah monolog yang fenomenal, karya ini dapat dijadikan acuan bentuk dan gaya ungkapannya.

Film *Nyai* (2016) karya Garin Nugroho merupakan sebuah film berlatar belakang penjajahan Belanda (Sathotho et al., 2020) Film ini secara teknis sangat menarik karena menggunakan teknik pengambilan gambar secara *long take*. Tampilan film *Nyai* secara visual akan seperti sebuah penampilan pertunjukan teater di atas panggung. Film *Nyai* akan dijadikan acuan secara teknis bagi bentuk pengambilan gambar dalam pertunjukan virtual JRD.

Host (2020) merupakan film karya sutradara Rob Savage yang menceritakan pertemuan enam orang teman selama masa pandemi Covid-19 dengan media Zoom. Film bergenre horor ini seluruh kejadiannya terjadi pada saat keenam orang tersebut sedang melakukan pertemuan daring. Konsep ini sangat menarik sebagai acuan pertunjukan virtual.

Landasan Teori

Folklor memiliki perbedaan dengan kebudayaan yang ada pada umumnya. Menurut Danandjaya, folklor hanya dipergunakan dalam arti yang lebih khusus saja, yakni bagian dari kebudayaan yang diwariskan secara lisan. Kendati ada sebagian folklor yang bukan lisan, seperti arsitektur rumah rakyat, pakaian, dan tarian rakyat, namun penyebarannya tetap saja secara lisan (Danandjaya, 2002).

Agar dapat membedakan folklor dengan produk-produk kebudayaan yang lainnya, maka penting untuk mengetahui ciri-ciri pengenal utama atau yang khas dari folklor. Danandjaya secara khusus telah merumuskan ciri-ciri folklor sebagai berikut:

1. Penyebaran dan pewarisannya biasanya dilakukan secara lisan,
2. Yakni disebarkan melalui tutur kata dari mulut ke mulut.
3. Folklor bersifat tradisional, yakni penyebarannya dalam bentuk yang

relatif statis atau standar. Disebarkan di antara kelompok orang tertentu paling sedikit dua generasi.

4. Folklor ada (*exist*) dalam berbagai versi bahkan varian-varian yang berbeda. Hal ini disebabkan oleh cara penyebaran melalui lisan, sehingga sangat rentan terhadap interpolasi atau sifat lupa diri dari manusia. Kendati demikian, interpolasi hanya akan ada pada luarnya saja, sedangkan bentuk dasarnya tetap bertahan.
5. Folklor biasanya anonim, di mana penciptanya sudah tidak dapat diketahui lagi.
6. Folklor biasanya memiliki rumus atau berpola. Misalnya cerita rakyat yang sering menggunakan kata-kata klise.
7. Folklor memiliki nilai guna dalam kehidupan bersama suatu kolektif orang. Misalnya cerita rakyat yang memiliki nilai-nilai pendidikan, menghibur, protes sosial, dan proyeksi dari keinginan yang terpendam (Danandjaja, 2002).

Menurut (Bascom, 2016), folklor paling tidak memiliki empat fungsi, yakni: a) sebagai sistem proyeksi atau cerminan angan-angan suatu kolektif, b) sebagai alat legitimasi pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan, c) sebagai alat pendidikan anak, dan d) sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat selalu dipatuhi oleh seluruh anggota masyarakat. g) Folklor bersifat pralogis, yakni mempunyai logika sendiri yang tidak sesuai dengan logika umum. h) Folklor menjadi milik bersama dari suatu kelompok tertentu. Hal ini disebabkan oleh penciptanya yang anonim, sehingga kelompok tersebut merasa sebagai pemilikinya. i) Folklor umumnya bersifat polos dan lugu sehingga sering terlihat kasar dan spontan. Hal ini dapat dimengerti karena adanya manifestasi emosi manusia yang jujur (Danandjaja,

2002).

Dari banyak *genre* folklor yang tersebut, yang paling banyak diteliti oleh para ahli adalah folklor lisan berbentuk cerita prosa rakyat (Danandjaja, 2002). Menurut William R. Bascom cerita prosa rakyat dibagi dalam tiga kelompok besar, yakni: 1) mite atau mitos, 2) legenda, dan 3) dongeng (Bascom, 2016)

Mitos adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi dan dianggap suci oleh pencerita atau empunya. Tokoh dalam mitos adalah dewa-dewa atau manusia setengah dewa yang *setting* lokasinya adalah di dunia. Ciri-ciri tersebut mirip dengan legenda, hanya saja tokoh dalam legenda adalah manusia yang memiliki sifat-sifat luar biasa, dan sering kali dibantu oleh makhluk atau kekuatan gaib. Waktu terjadinya sebuah legenda belum terlalu lampau dan tentu terjadi di dunia nyata. Sebaliknya, dongeng tidak terikat dengan batas waktu dan tempat, namun sama-sama dianggap benar-benar terjadi oleh pemilik cerita.

Untuk menjelaskan interpretasi cerita rakyat dari latar budaya yang berbeda, dengan meminjam pendekatan teori sastra, Imran T. Abdullah menjelaskan bahwa secara singkat resepsi adalah aliran yang meneliti teks sastra dengan bertitik tolak pada pembaca yang memberi reaksi atau tanggapan terhadap teks itu (Abdullah, 1991). Teori ini dipakai untuk menjelaskan bagaimana Mahasiswa Minang akan menginterpretasikan Budaya Yogyakarta.

Selanjutnya berkaitan dengan konsep penggarapan pentas secara virtual, David Bordwell dan Kristin Thomson mengatakan bahwa

... *mise en scene means "putting into the scene," and it was first applied to the directing plays. Film scholars, extending the term into film direction, use the term to signify the director's control over*

what appears in the film frame. As you would expect, mise-en-scène include those aspects of film that overlap with the art of the theater: setting, lighting, costume, and the behavior of the figures. In controlling mise-en-scène, the director stages the event for the camera (Bordwell & Thomson, 2008).

Kutipan di atas memperlihatkan bahwa ada persamaan yang nyata antara teater dan film. Keduanya mengenal konsep *mise en scene* atau dikenal juga sebagai *spectacle* (Kernodle, 1978)

Menurut Cahyaningrum dalam buku *Drama Sejarah, Teori dan Penerapannya* tentang *mise en scène* adalah makna yang muncul karena penerimaan dan rekonstruksi makna oleh penonton. Memaknai *mise en scène* merupakan cara menginterpretasi struktur yang diproduksi oleh elemen-elemen artistik pertunjukan (Cahyaningrum, 2012). Jadi *mise en scène* dari segi teater maupun film adalah ungkapan yang digunakan untuk menggambarkan seluruh aspek visual yang ada pada saat memproduksi film atau pertunjukan teater. Seperti *setting*, properti, aktor, kostum yang digunakan, *lighting*, dan lain-lain.

Metode Penciptaan

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

1. Tahap Preparation (Persiapan)

Tahap ini merupakan pengumpulan

informasi atau data yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah. Dengan bekal bahan pengetahuan maupun pengalaman, individu menjajaki bermacam-macam kemungkinan penyelesaian masalah. Di sini belum ada arah yang pasti/tetap, akan tetapi alam pikirannya mengeksplorasi macam-macam alternatif (Damajanti, 2006)

Pada tahap ini akan dilakukan riset lapangan di Yogyakarta dan Padang. Tujuannya untuk mengeksplorasi cerita rakyat Yogyakarta maupun Padang untuk mendapatkan keterkaitan di antara keduanya.

2. Tahapan Incubation (inkubasi)

Tahapan ini adalah tahap ketika individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti ia tidak memikirkan masalah secara sadar, tetapi mengeraminya dalam alam pra sadar, tahap ini penting artinya dalam proses timbulnya inspirasi (Damajanti, 2006).

Setelah data dan informasi terkumpul, maka akan muncul banyak gagasan. Pada tahap ini bahan mentah kemudian diolah dan diendapkan. Penulis merangkum semua data dan mengakumulasi menjadi satu bagian. Penulis mulai memilah data-data mana yang relevan untuk dipakai dan menjadi gagasan atau inspirasi.

3. Tahap Illumination (Iluminasi)

Tahapan ini adalah tahap timbulnya *insight* atau *Aha-Erlebnis*, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi/gagasan baru (Damajanti, 2006).

Jika tahap sebelumnya masih bersifat dan bertaraf mencari-cari dan mengendapkan, pada tahap ini semua menjadi jelas dan terang. Pada saat inilah seorang penulis akan merasakan katarsis, kelegaan dan kebahagiaan karena apa yang

semua menjadi gagasan dan samar- samar akhirnya menjadi sesuatu yang nyata. Pada tahap ini penulis kemudian memmanifestasikan data-data yang telah diendapkan sebelumnya.

Pada tahap ini akan dilakukan manifestasi ide-ide dan data yang sudah ada dengan melakukan proses penciptaan konsep pementasan JRD dengan tahapan- tahapan sinopsis, *basic story*, penokohan, *setting*, *treatment*, *first draft*.

4. Tahap Verification (Pembuktian atau pengujian)

Tahapan ini disebut juga tahapan evaluasi, ialah ketika ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Di sini diperlukan pikiran kritis dan konvergen. Dengan perkataan lain, proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis) (Damajanti, 2006).

Tahap ini disebut juga tinjauan secara kritis, dalam tahap ini akan dilakukan evaluasi terhadap karya ciptanya jika diperlukan ia bisa melakukan modifikasi, revisi dan lain-lain. Pada tahap ini penulis melakukan evaluasi dan revisi terhadap *scenario first draft*. Tulisan tersebut kemudian diberikan kepada beberapa orang yang sengaja dipilih untuk memberikan komentar (apresiasi) dan masukan yang membangun tentang konsep pementasan tersebut. Apabila dirasa pas, masukan tersebut dapat digunakan untuk semakin memperkuat konsep pementasan, sehingga hasil sesuai dengan apa yang diharapkan, kemudian menjadikannya *final draft*.

Diagram Alir Tahap Penciptaan



Gambar 1. Diagram Alir Penciptaan

Hasil Dan Pembahasan

Persiapan

Pada tahap ini perlu kiranya pencipta menyiapkan terlebih dahulu lokasi yang akan digunakan sebagai tempat observasi dan eksekusi dalam pengambilan gambar. Penciptaan kali ini sebagian besar merupakan kegiatan perekaman yang membutuhkan lokasi-lokasi tertentu yang memerlukan akses oleh pemangku lokasi tersebut. Dengan pertimbangan itu maka perlu kiranya di buat perizinan dan surat menyurat agar tidak menemukan kendala pada saat proses pengambilan gambar mengingat masa pembatasan kegiatan sosial kemasyarakatan di masa pandemi.

Studi Pustaka

Pemahaman dalam menciptakan karya perlu didukung oleh literasi sumber-sumber yang berkaitan dengan objek penciptaan tersebut. Diantaranya adalah pemahaman mengenai kronologi teknologi dan realitas virtual. Pada pokok persoalan ini buku berjudul “Virtual, Sebuah Pengantar Komprehensif” yang ditulis oleh Rob Shield terbitan Jalasutra menjadi acuan yang penting. Didalamnya menelisik asal-usul dan sekian banyak pengertian kontemporer tentang virtual. Rob Shield membeberkan sejarah Panjang dunia virtual. Dia mempelajari banyak bentuk keyakinan dan histeria yang melingkupi teknologi komputer akhir-akhir ini. Melampaui teknologi, Rob menunjukkan bagaimana virtual memainkan peran di segala hal dalam kehidupan kita sehari-hari. Buku ini menyibak tabir mengenai apa itu virtual.

Buku ke dua sebagai acuan dalam memilih sumber cerita adalah “Kumpulan Karya Terbaik Lomba Penulisan Cerpen Sejarah 2018”. Buku ini merupakan kumpulan cerpen pemenang lomba penulisan Cerpen Sejarah 2018 yang di selenggarakan oleh Dinas Kebudayaan Yogyakarta. Tema-tema cerita yang terangkum dalam buku ini merupakan refleksi dari sejarah yang pernah berlangsung di seputar kota Yogyakarta. Maka dipilihlah satu cerpen sebagai inspirasi pembuatan draf penciptaan kali ini yang berjudul “Parang Rusak” karya Sulfiza Ariska. Didalamnya termuat kisah tentang asal muasal penciptaan motif batik parang rusak dan konteks cerita sejarah yang melatarbelakanginya.

Studi Lapangan

Lokasi pengambilan gambar yang telah ditentukan diantaranya adalah :

1. Nagari Salareh Aia, Kabupaten Agam, Sumatera Barat
2. Lokasi wisata Pantai Parangtritis,

3. Lokasi wisata Sungai Keminut,
4. Pendopo warung Bakmi Jawa Waroe Doyong,
5. Perumahan Parangtritis Grahayasa 1 Bangunharjo sewon Bantul.

Setelah ditentukan lokasi yang akan digunakan lalu perizinan lokasi segera memastikan waktu agar segera bisa dipersiapkan segala perlengkapan serta pemain yang terlibat.

Pengelompokan data

Setelah mendapatkan informasi terkait konsep serta data yang mendukung untuk proses penciptaan ini maka akan dilakukan pengelompokan berdasar kebutuhannya. Data mengenai lokasi, sumber cerita, konsep virtual serta data dukung lain untuk dijadikan landasan dalam melakukan pengolahan cerita dan pengambilan gambar sebelum editing dan publikasi.

Pemilihan Data

Pemilihan data dengan di sini merupakan hal penting di mana setelah data dipilih juga disesuaikan dengan kebutuhan pengambilan gambar. Beberapa tahap yang dilakukan antara lain:

Penulisan draf

Setelah memilih data berupa cerpen berjudul Parang Rusak karya Sulfiza Ariska, maka perlu dituliskan draf secara singkat namun mencerminkan pokok cerita yang dibawakan. Draft ini nantinya sebagai pijakan para pemain dalam melakukan akting dan menggambarkan adegan melalui permainan aktingnya secara improvisasi.

Casting

Casting atau pemilihan pemain harus berpatokan pada kebutuhan cerita dalam draf yang dibuat. Pemilihan pemain pada proses penciptaan kali ini lebih didasarkan pada

kedekatan fisiologis antara pemain terhadap tokoh yang dimainkan dimana identifikasi diperoleh dari teks cerita. Pertimbangan tersebut diambil karena tokoh tidak dihadirkan secara utuh melalui dialog akan tetapi dinarasikan oleh pembawa cerita. Yang terpenting dari bagian ini adalah bagaimana menghadirkan figur atau sosok karakter untuk memeragakan apa yang disampaikan oleh narator. Para calon pemain terlebih dahulu mempelajari dan menghayati jalan cerita sehingga diharapkan memperoleh kedekatan secara visual saat memainkan karakter. Setelah calon pemain mencoba membaca sekilas lalu dipersilakan untuk mempraktikkan gerak gerik karakter yang akan dimainkannya. Dari sana sutradara bisa melihat kecenderungan calon pemain untuk memainkan karakter mana yang lebih tepat. Meskipun titik berat *casting* pada sisi fisiologis namun *inner acting* tetap diperhitungkan agar pencapaian pemain dalam memerankan karakter bisa maksimal dan mendekati yang diharapkan dalam teks.

Reading

Proses membaca dialog dan mencermati laku permainan agar mendapatkan gambaran peristiwa yang akan dihadirkan melalui media rekam. Pembacaan teks dimulai dari mencermati draf cerita dan mulai membayangkan tiap karakter saat berlaku dalam cerita. Mencermati aksi dan reaksi dari tiap karakter dan bagaimana menanggapi rangsang yang dihadirkan oleh lingkungan ataupun karakter lain yang hadir bersamanya. Pembacaan dilakukan berulang kali sampai pemahaman dan hafalan diperoleh bagi tiap pemain. Dalam membaca sutradara selalu mendampingi agar tercapai satu pemahaman yang sama terhadap teks. Terkadang sutradara harus memberikan contoh berupa rekaman film sebuah karakter yang mendekati sosok yang akan dimainkan, tetapi di waktu lain sutradara juga

memberikan contoh secara langsung dengan membaca atau mempraktikkan adegan.

Pengadegan

Pada titik ini, proses improvisasi bisa juga dilihat sebagai ‘proses penubuhan’ (*embodying process*) atas pertanyaan-pertanyaan dan isu yang menjadi kegelisahan lalu dialami dengan pencarian data dan informasi yang terkait.

Tahap eksplorasi dilakukan secara paralel dengan tahap pengadeganan. Tahap pengadeganan dilakukan mengikuti draf yang telah ditulis yang bersumber dari data yang telah digali dan dikumpulkan. Tahap latihan pengadeganan terdiri dari latihan *cut to cut* dan *run trough*.

Tiap adegan diurutkan sesuai jalan ceritanya agar pemain paham benar tentang suasana tiap adegan. Hal tersebut harus dilakukan karena pada saat pengambilan gambar adegan tidak akan dimainkan secara berurutan melainkan mengikuti teknis dalam pengambilan gambar yang menyesuaikan komponen pendukung lain terkait sarana dan prasarana pendukung.

Pengambilan gambar

Pengambilan gambar dilakukan di *indoor* dan *outdoor* dengan teknik *cut to cut* per adegan. Adegan yang sudah dipilih disesuaikan urutannya dengan di *breakdown* terlebih dahulu agar sesuai dengan efektivitas serta efisiensi dalam proses. Hal tersebut terkait dengan sarana pendukung lain dan efisiensi waktu agar tidak banyak terbuang dalam proses persiapannya.

Adegan yang sudah disesuaikan dengan seluruh unsur pendukung lalu diuji coba melalui Latihan secara singkat untuk mengenalkan pemain pada atmosfer lokasi pengambilan gambar, dimana sebelumnya terlebih dahulu mereka mengamati melalui foto yang sudah diambil saat survei.

Setelah melakukan orientasi tempat melalui Latihan maka saatnya pengambilan gambar dilakukan. Para *Crew* menyiapkan perlengkapan dan peralatannya setelah sebelumnya juga melakukan orientasi berkaitan dengan kesiapan lokasi terhadap proses tersebut. Pengambilan gambar dilakukan beberapa kali untuk memperoleh *stock shot* dari mulai *shot* lebar hingga *close-up* agar mendapatkan variasi gambar yang banyak dan menarik saat pengeditan nantinya

Post produksi

Pengeditan gambar dilakukan dengan menggunakan aplikasi Adobe Premiere dimana durasi permainan sepanjang sekitar 10 menit. Durasi yang tidak panjang tersebut sengaja diciptakan agar pada saat penayangan kolaborasi tidak memakan durasi yang panjang. Durasi yang Panjang membutuhkan *equipment* yang lebih banyak lagi sedangkan durasi yang pendek kali ini telah disesuaikan dengan anggaran agar kualitas bisa dicapai secara maksimal.

Pementasan

Setelah proses pengeditan selesai maka saatnya penayangan dilakukan. Penayangan menggunakan platform Youtube dimana di dalamnya tersedia fitur untuk *live streaming*. Hal ini sangat dibutuhkan sesuai konsep pertunjukan virtual yang diharapkan dimana penonton bisa menanggapi secara langsung saat acara penayangan berlangsung. Penonton bisa menyampaikan tanggapannya melalui kolom *chat* dan akan dijawab oleh sutradara maupun pemain. Kondisi percakapan melalui *chat* inilah yang justru membuat pertunjukan menjadi utuh tidak seperti saat kita menonton film di bioskop dimana penonton tidak boleh berkomunikasi dengan para pendukung pementasan maupun dengan penonton lain.

Simpulan

Pementasan secara virtual membutuhkan 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 draf 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 seminimal 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 teatrical. Hal tersebut berakibat pada kesulitan dalam menghafal teks.

Daftar Pustaka

- Abdullah, I. T. (1991). Resepsi Sastra: Teori dan Penerapannya. *Jurnal Humaniora Universitas Gadjah Mada*, 1(2), 71–76.
- Bascom, W. R. (2016). *Folklore and Anthropology* Published by : American Folklore Society Stable URL : <http://www.jstor.org/stable/536722> REFERENCES Linked references are available on JSTOR for this article : 66(262), 283–290.
- Bordwell, D., & Thomson, K. (2008). *Film Art, an Introduction* (Revised). McGraw-Hill International Edition.
- Damajanti, I. (2006). *Psikologi Seni : Sebuah Pengantar*. PT. Kiblat Buku Utama.
- Danandjaja, J. (2002). *Folklor Indonesia: Gosip, Dongeng, dan Lain-lain* (Cet 1). 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 Antropologi*, 2(1), 71. <https://doi.org/10.14710/endogami.2.1.71-79>
- Kernodle, G. R. (1978). *Invitation to the theatre*. Harcourt Brace.
- Sathotho, S. F., Wibowo, P. N. H., & Savini, N. A. (2020). Mise En Scène Film Nyai Karya Garin Nugroho. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*, 17(2), 89–97. <https://doi.org/10.24821/tnl.v17i2.4444>
- Shields, R. (2016). *Virtual : sebuah pengantar komprehensif* (K. Wijayanti

(ed.)). Jalasutra.

Lampiran



Gambar 5. 1 Lokasi wisata Sungai Keminut (foto doc. Wahid)



Gambar 5. 2 Lokasi wisata Pantai Parangtritis (foto doc. Wahid)



Gambar 5. 4 Pendopo warung Bakmi Jawa Waroe Doyong (foto doc. Wahid)



Gambar 5. 6 Nagari Salareh Aia, Kabupaten Agam, Sumatera Barat (foto doc. Risa)



Gambar 5. 5 Nagari Salareh Aia, Kabupaten Agam, Sumatera Barat (foto doc. Risa)



Gambar 5. 7 Proses Reading Naskah di Perumahan Parangtritis Grahayasa 1 Bangunharjo sewon Bantul. (foto doc. Wahid)



Gambar 5. 9 Pengambilan Gambar di Pendopo warung Bakmi Jawa Waroe Doyong (Foto doc. Nanang)



Gambar 6.0 Pengambilan Gambar Menggunakan *Green Screen* di Perum Grahayasa (Foto doc. Wahid)