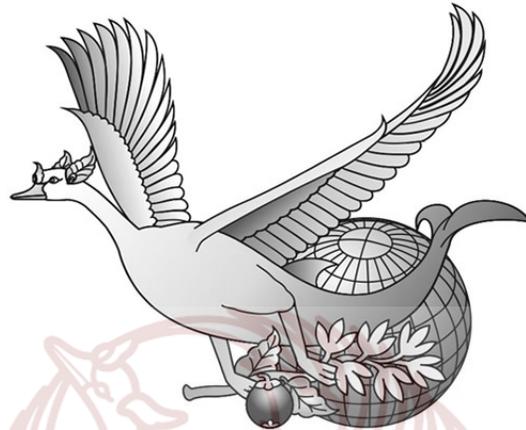


**KODE/RUMPUN ILMU : 682/ETNOMUSIKOLOGI**

**LAPORAN KEMAJUAN  
PENELITIAN HIBAH BERSAING**



***DISEMINASI AUDIO VISUAL SEBAGAI MODEL PENGEMBANGAN SENI  
PERTUNJUKAN RAKYAT EMPRAK DI DESA PLAJAN, KECAMATAN  
PAKIS AJI, KABUPATEN JEPARA***

Dibiayai dari DIPA ISI Surakarta sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan  
Penelitian Hibah Bersaing Usulan Baru Tahun Anggaran 2013 Nomor:  
4690/IT6.1/PL/2013 tanggal 27 Mei 2013

Tahun ke-1 dari rencana dua tahun penelitian

Bondet Wrahatnala, S.Sos., M.Sn. (NIDN 0002127904)  
Bondan Aji Manggala, S.Sn., M.Sn.  
Aris Setiawan, S.Sn., M.Sn.

ISI SURAKARTA  
Agustus, 2013

## HALAMAN PENGESAHAN

**Judul Penelitian** : *Diseminasi Audio Visual* sebagai Model Pengembangan Seni Pertunjukan Rakyat *Emprak* di Desa Plajan, Kecamatan Pakis Aji, Kabupaten Jepara

**Peneliti Pelaksana** :

**Ketua Peneliti**

- a. Nama Lengkap : Bondet Wrahatnala, S.Sos. M.Sn.
- b. NIDN : 0002127904
- c. Jabatan Fungsional : Lektor
- d. Program Studi : Etnomusikologi
- e. Nomor HP : 081 3290 225 96
- f. Alamat Surel/Email : bondetno@gmail.com

**Anggota Peneliti (1)**

- a. Nama Lengkap : Bondan Aji Manggala, S.Sn., M.Sn.
- b. NIDN : (dalam proses pengajuan)
- c. Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Surakarta

**Anggota Peneliti (2)**

- a. Nama Lengkap : Aris Setiawan, S.Sn., M.Sn.
- b. NIDN : (dalam proses pengajuan)
- c. Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Surakarta

**Penelitian tahun ke 1 (satu) dari rencana Penelitian Keseluruhan 2 (dua) tahun**

Biaya Penelitian Keseluruhan Rp 93.500.000,-

Biaya Tahun Berjalan : Rp 43.500.000,-

Surakarta, 27 Agustus 2013

Mengetahui,  
Ketua Lembaga Penelitian, Pengabdian  
Kepada Masyarakat dan Pengembangan  
Pendidikan

Ketua Peneliti

Dr. I Nyoman Murtana, S.Kar., M.Hum.  
NIP 19581231 198203 1 039

Bondet Wrahatnala, S.Sos., M.Sn.  
NIP. 19791202 200604 1 001

## RINGKASAN

Penelitian ini ditujukan untuk menghasilkan suatu produk diseminasi yang berwujud audio visual, sebagai suatu bentuk tawaran model bagi pengembangan seni pertunjukan tradisi langka yang dimiliki oleh masyarakat. Sebagai sebuah kesenian tradisi yang “hampir punah”, *emprak* sebenarnya pernah menjadi primadona yang digandrungi oleh masyarakatnya di masa lampau. Bukan bermaksud untuk menghadirkan kembali kejayaan kesenian ini di masa lalu, namun diseminasi ini lebih sebagai upaya untuk menunjukkan eksistensi kesenian ini yang sebenarnya masih dinamis mengikuti perubahan dan kemajuan zaman yang memasuki era modern ini. Dinamisasi perkembangan kesenian ini perlu untuk dikupas dan diulas melalui riset ini, dan nantinya menghasilkan sebuah model pengembangan yang berupa diseminasi audio visual yang berdurasi 25-30 menit. Model ini nantinya (sebagai target jangka panjang) akan dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan potensi Desa Plajan di Kabupaten Jepara, khususnya di bidang seni tradisi agar lebih dikenal di samping memiliki aset wisata juga didukung oleh kehidupan kesenian yang dinamis. Target khusus pada penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah diseminasi audio visual yang berupa karya film dengan jenis feature audio visual sebagai sebuah tawaran model pengembangan seni pertunjukan tradisi.

Pada tahun pertama, penelitian ini akan diarahkan untuk memetakan permasalahan-permasalahan yang riil terjadi pada kesenian ini yang dapat diangkat menjadi konten tampilan audio visual dari model diseminasi yang akan dihasilkan nantinya, permasalahan ini kemudian dianalisis sesuai dengan kebutuhan audio visual yang akan menjadi konten dari produk yang dihasilkan. Dengan kata lain, pada tahun pertama ini, riset ini lebih ditujukan untuk menghasilkan produk diseminasi audio visual sebagai wujud pertanggungjawaban insan akademis terhadap pengembangan seni tradisi yang langka ini. Pada tahun kedua model pengembangan ini akan diujicobakan (melalui metode eksperimen) untuk menjadi model pengembangan kesenian sejenis pada karakter masyarakat dan kesenian yang sama di daerah yang berlainan. Metode yang digunakan pada tahun pertama, memilih pendekatan fenomenologi untuk melihat perkembangan seni pertunjukan *emprak* tersebut dan melakukan pendekatan analisis R&D (*Research and Development*), yang hasilnya akan dianalisis melalui metode analisis interaktif. Pada tahun kedua akan dilakukan penyempurnaan untuk diujicobakan kepada kesenian lain dengan karakter dan jenis masyarakat yang sama.

## PRAKATA

Puji syukur senantiasa peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Seru Sekalian Alam atas terlaksananya proses penelitian yang telah berjalan satu semester ini, hingga tersusunnya laporan kemajuan yang masih bersifat sementara. Meskipun sementara, namun diharapkan dengan adanya proses pelaporan tengah tahun ini laju penelitian yang tinggal sekian prosen dapat terselesaikan tanpa ada halangan yang merintang.

Ucapan terima kasih tak terhingga juga peneliti haturkan kepada seluruh pihak yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti dalam meraih dana penelitian hibah bersaing pada tahun pelaksanaan 2013 ini, serta memberikan bantuan dan dukungan agar penelitian ini berjalan dengan baik dan lancar. Pihak-pihak tersebut akan dipaparkan berikut ini.

1. Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (DP2M), Direktorat Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, atas kesempatan yang diberikan kepada peneliti untuk melaksanakan kegiatan penelitian dengan skim Penelitian Hibah Bersaing ini;
2. Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta melalui Rektor dan Ketua Lembaga Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat, dan Pengembangan Pendidikan (LPPMPP), serta Dekan Fakultas Seni Pertunjukan atas bantuan dan segala fasilitas yang diberikan kepada peneliti untuk memperlancar pelaksanaan penelitian ini;
3. Staf laboratorium Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta, Ruang Rental, Solo Studio, Goovideo, Teater Jejak, Refresh Production House, Satriyo Film Production yang telah memberikan dukungan dan fasilitasnya guna memperlancar proses penelitian ini;

4. Supar, Bagus, Senawi, Supangat, Edi, Ruji dan seluruh masyarakat Desa Plajan, Kecamatan Pakis Aji, Kabupaten Jepara yang telah memberikan dukungan dan kesediaan menjadi narasumber dan pelaku dalam produk diseminasi ini;
5. Keluarga Bp. Purwanto di Desa Bondo, Kecamatan Bangsri, Kabupaten Jepara yang bersedia menjadi curahan hati peneliti dan tempat mondok sementara selama di Jepara;
6. Seluruh anggota tim penelitian ini, Bondan Aji Manggala, Aris Setiawan, Tunggul Banjaransari (asisten peneliti), Jepri Ristiono dan Agus Eko Triyono (teknisi penelitian), serta Rhona Halidian Irsyad (penghubung) atas bentuk dukungan dan tanggung jawab kalian semua sehingga penelitian dapat berjalan dengan baik;
7. Istri Resita Rika Aryani dan kedua anakku Noor Azzura Pradnyareinala serta Almira Pradnyareinala atas doa dan dorongan moril serta spirituil kepada peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini.
8. Serta pihak-pihak lainnya yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan bantuan sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar.

Akhirnya, tiada gading yang tak retak, untuk menuju kesempurnaan penelitian ini peneliti mengharapkan kritik dan saran dari banyak pihak, agar dapat meluruskan dan memberikan informasi tambahan terkait dengan hasil sementara ini. Tujuan akhir dari penelitian ini tidak akan dapat dicapai tanpa adanya kritik dan saran dari berbagai sumber guna terealisasikannya penelitian ini.

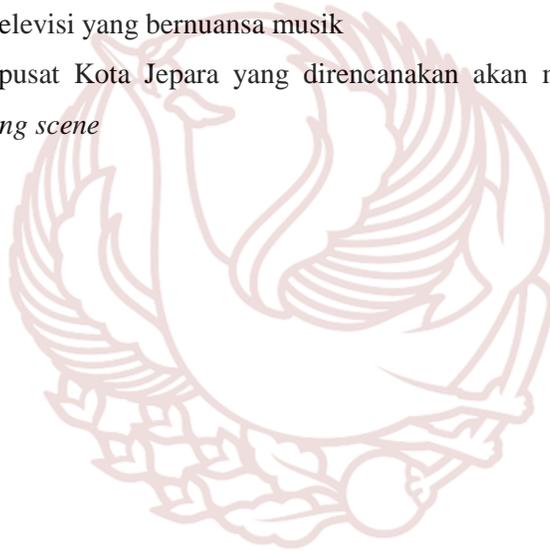
Ketua Peneliti,  
Bondet Wrahatnala

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I. PENDAHULUAN	1
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	5
BAB III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	11
BAB IV. METODE PENELITIAN	12
BAB V. HASIL YANG DICAPAI	19
BAB VI. RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA	30
BAB VII. KESIMPULAN DAN SARAN	31
DAFTAR PUSTAKA	33
LAMPIRAN	
Draft Makalah Seminar	34
Bukti Terbit Harian Joglosemar tanggal 27 Agustus 2013	48
Laporan Penggunaan Keuangan	50
<i>Logbook</i> Harian (terlampir terpisah)	56
Produk Penelitian Sementara	56

## DAFTAR GAMBAR

Tahapan analisis data interaktif menurut Mills dan Haberman	14
Bagan alir penelitian	18
Sekuel <i>frame scene</i> 1 adegan Supar dan Bagus di depan cermin	28
Sekuel <i>frame scene</i> 3 adegan Bagus beserta temannya di warung kerabatnya berbincang dan mendengarkan musik dari radio	28
Sekuel <i>frame scene</i> 5 adegan Supar dan Bagus di ruang keluarga sedang melihat salah satu acara di televisi yang bernuansa musik	29
Patung Kartini di pusat Kota Jepara yang direncanakan akan menjadi salah satu bagian dalam <i>opening scene</i>	29



## DAFTAR LAMPIRAN

Draft Makalah Seminar	34
Bukti Terbit Harian Joglosemar tanggal 27 Agustus 2013	48
Laporan Penggunaan Keuangan	50
<i>Logbook</i> Harian (terlampir terpisah)	56
Produk Penelitian Sementara	56



## DAFTAR LAMPIRAN



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Derasnya arus budaya pop yang menerpa kehidupan budaya masyarakat secara umum, memaksa seni pertunjukan tradisi sebagai bagian dari budaya tradisi masyarakat harus tergeser. Bahkan tidak sedikit dari kesenian tradisi yang mati dan punah karena tidak lagi menjadi pilihan utama masyarakat umum, terlebih lagi oleh masyarakat pendukungnya sendiri. Sebagian dari kesenian yang masih hidup dipaksa untuk mengadopsi budaya populer tersebut, meskipun terkadang tidak pas dengan muatan awalnya sebagai seni tuntunan yang menawarkan nilai-nilai yang diajarkan untuk hidup dan bermasyarakat. Ukuran-ukuran kepatutan budaya pun bergeser menjadi ukuran-ukuran budaya populer yang terkesan lebih bebas, dan seolah tanpa mempertimbangkan unsur-unsur seperti etika, estetika serta nilai filosofi yang dimiliki pada awalnya. Jika hal ini dibiarkan berlanjut tanpa ada fungsi kontrol kuat dari pihak-pihak yang memiliki kepentingan (dalam hal ini pemerintah dan institusi pendidikan seni dan budaya), sebuah kekhawatiran bahwa seni tradisi dan lebih luas budaya masyarakat tradisi akan punah.

Seni pertunjukan rakyat *emprak*, salah satu dari beberapa seni pertunjukan rakyat yang masih berupaya untuk bertahan hidup di antara derasnya arus budaya pop ini khususnya di wilayah Jepara. Dilihat dari bentuk keseniannya, lebih dapat digolongkan sebagai sebuah kesenian teater rakyat yang di dalamnya terkandung muatan-muatan ajaran kehidupan yang dikemas dalam unsur teatral, gerak dan musikal. Di wilayah Jepara, sejauh pengamatan yang dilakukan peneliti tinggal 2 (dua) kelompok kesenian yang masih bertahan hidup, yakni kelompok kesenian *emprak* Sido Mukti di Desa Kepuk, Kecamatan Bangsri dan kelompok kesenian

*emprak* Sido Lancar di Desa Plajan, Kecamatan Pakis Aji, Jepara<sup>1</sup>. Namun demikian, kelompok *emprak* Sido Mukti sudah memberanikan diri untuk mengadopsi budaya pop dengan memasukkan unsur-unsur baru dalam konten pertunjukannya, sedangkan kelompok *emprak* Sido Lancar masih bersikukuh untuk mempertahankan format tradisi lama dengan tanpa memasukkan unsur-unsur budaya pop ke dalam pertunjukannya. Meskipun demikian, dinamika perubahan yang dialami kelompok *emprak* Sido Lancar ini tetap terlihat, hanya saja tidak secara ekstrem merubah yang sudah ada sebelumnya.

Dari beberapa informasi yang dapat dihimpun dari lokasi penelitian ini, keberadaan kesenian *emprak* sebenarnya masih dirindukan dan didukung sepenuhnya oleh masyarakat setempat. Terbukti ketika pementasan yang dilakukan, masyarakat masih setia melihat dari awal sampai akhir pertunjukan, meskipun secara kuantitas berkurang ketika pertunjukan selesai<sup>2</sup>. Hal inilah yang akhirnya menjadikan kelompok seni *emprak* Sido Lancar ini masih bertahan hidup. Salah satunya masih antusiasnya masyarakat setempat dan masyarakat lain wilayah yang masih

---

<sup>1</sup> Pengamatan ini dilakukan peneliti ketika mengadakan program pendokumentasian seni pertunjukan langka pada tahun 2011. Program ini merupakan program kerja dari Program Studi Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta setiap tahun mulai tahun 2010. Kebetulan peneliti didaulat sebagai koordinator lapangan kegiatan tersebut mulai tahun 2010-2011. Pada tahun 2011 ini, di samping dilakukan kegiatan identifikasi kesenian langka, hasil akhirnya adalah dokumentasi pertunjukan secara utuh dari beberapa kesenian di Kabupaten Jepara, dan salah satunya adalah seni pertunjukan *emprak* yang digawangi oleh kelompok Sido Lancar di Desa Plajan, Kecamatan Pakis Aji, Kabupaten Jepara.

<sup>2</sup> Penggalan data melalui amatan dan wawancara ini dilakukan pada tanggal 9-15 Februari 2011, diakhiri dengan perekaman pertunjukan *emprak* yang mengambil judul *Ganyong Mantu*. Pertunjukan ini berlangsung lebih kurang 4 jam, diawali dari pukul 21.00-01.00. Pada saat proses latihan sampai dengan pementasan, masyarakat selalu hadir menyaksikan dari awal sampai selesai. Karena kebetulan pementasan ini dilakukan di pelataran rumah salah seorang tokoh *emprak* Sido Lancar, sehingga halaman yang digunakan cukup untuk menampung banyak penonton. Berdasarkan catatan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, masyarakat yang hadir tidak hanya dari golongan orang-orang tua saja, namun kalangan muda bahkan anak-anak kecil juga hadir dan setia menyaksikan pertunjukan ini. Ketika diwawancarai sebagian penonton mengatakan bahwa, *emprak* ini banyak diselingi dengan adegan-adegan humor dengan bahasa lokal keseharian.

“membutuhkan” kehadiran kesenian ini sebagai bentuk ekspresi estetika lokal yang sarat dengan muatan-muatan nilai dan tuntunan hidup. Selain itu, *emprak* juga muncul sebagai salah satu potensi Desa Plajan, yang ternyata sedang merintis usaha untuk menjadi desa wisata di Kabupaten Jepara. Potensi wisata yang dimiliki diantaranya adalah Gong Perdamaian Dunia, Akar Seribu, Air Terjun di Lereng Gunung Muria, dan potensi lainnya seperti beberapa Gua yang menawarkan keindahan-keindahan tertentu. Potensi wisata ini akan bertambah kuat, apabila seni *emprak* ini terus dapat dikembangkan dengan basis budaya tradisi masyarakat yang dimiliki sejak zaman dulu.

Kesenian *emprak* yang hidup dalam lokus budaya masyarakat Plajan ini, sebenarnya dilihat dalam konteks realitas di masa sekarang dapat dikatakan memiliki nasib yang tidak jauh berbeda dengan kesenian tradisi lainnya. Kesenian *emprak* hidup di tengah-tengah budaya pop yang diwakili oleh pilihan masyarakat terhadap dangdut sebagai hiburan yang utama. Realitas masa kini yang terjadi dalam kehidupan seni *emprak* di Plajan inilah yang menarik minat peneliti untuk mewujudkan sebuah penggambaran atau deskripsi mengenai realitas seni *emprak* dalam kungkungan budaya pop yang berkembang di Jepara secara umum.

Peneliti memandang perlu adanya sebuah penggambaran kehidupan kesenian pertunjukan rakyat dalam hal ini *emprak* dengan mengungkap realitas keberadaannya saat ini dilihat dari sisi pelaku. Realitas di masa kini, memang sangat jauh berbeda dengan realitas kehidupan *emprak* di masa lalu. Merupakan sesuatu yang jauh dari keniscayaan, apabila peneliti akan mengungkap keberadaan realitas masa lalu *emprak* melalui konsep diseminasi audio visual. Hal ini dikarenakan miskinnya dokumentasi tentang kehidupan kesenian tersebut di masa lalu, dan tentunya hanya berdasarkan pada realitas pikir para pelaku yang masih tersisa sekarang. Realitas pikir tersebut tentu saja sangat dipengaruhi oleh rentang masa dan perubahan yang terjadi dari masa ke masa sepanjang kehidupan kesenian ini. Dan besar kemungkinannya realitas pikir

para pelaku tersebut, tidak dapat menjangkau realitas *emprak* –yang sebenarnya—di masa lalu.

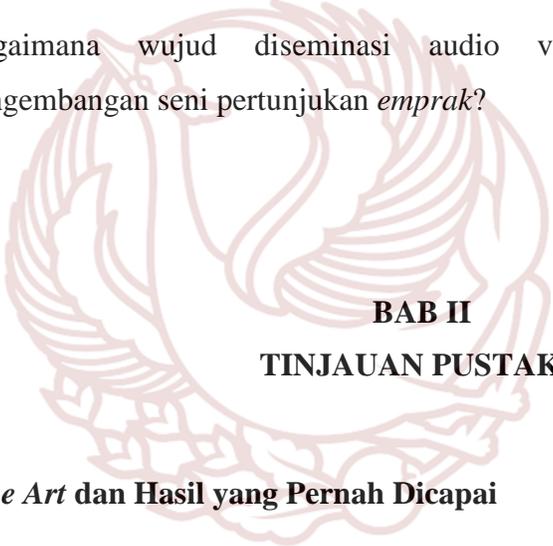
Melihat kenyataan tersebut, peneliti merasa berkepentingan untuk melakukan sesuatu yang dapat menjaga keberlangsungan kehidupan kesenian ini. Salah satunya dengan menawarkan sebuah pengembangan model diseminasi audio visual yang nantinya dapat dimanfaatkan masyarakat pendukung dan seniman di kelompok kesenian ini sebagai wahana untuk mengembangkan diri. Media pengembangan yang dipilih adalah diseminasi audio visual dengan durasi pendek antara 25-30 menit dalam bentuk film semidokumenter (*feature audio visual*). Media pengembangan ini dipilih, karena secara sederhana bahwa proses diseminasi tidak hanya dapat dilakukan melalui tulisan semata, namun karena ini konteksnya adalah seni pertunjukan, maka peneliti mempertimbangkan aspek-aspek visual yang nantinya kurang dapat *discover* dalam wujud tulisan, maka dari itu perlu menampilkan dengan kemasan audio visual yang dapat dinikmati secara visual oleh para penikmat. Di samping itu, informasi-informasi yang terkait dengan kesenian ini, termasuk realitas pikir para pelaku kesenian *emprak* mengenai keberadaan di masa lalu akan dirangkum dalam *booklet* yang diselipkan dalam kemasan *Visual Compact Disc (VCD)* sebagai sebuah paket yang lengkap.

Untuk mewujudkan model diseminasi audio visual ini, tentunya tidak luput dari kegiatan riset yang intensif dan akurat untuk menentukan data-data yang dibutuhkan dalam produk akhir nantinya. Di samping itu, kearifan lokal dari masyarakat setempat digunakan sebagai bahan pertimbangan mengenai aspek-aspek yang dapat masuk dalam produk diseminasi tersebut. Hal ini dilakukan karena nantinya produk ini dimanfaatkan oleh masyarakat setempat dan seniman pelaku itu sendiri, karena itulah membutuhkan persetujuan dengan masyarakat terutama mengenai konten, untuk teknis visualisasinya tentunya membutuhkan kepekaan peneliti dalam mengemasnya.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka teba penelitian ini akan difokuskan kepada beberapa pertanyaan dalam rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan diseminasi audio visual seni pertunjukan *emprak*?
2. Unsur-unsur apa sajakah yang dapat masuk sebagai konten diseminasi audio visual sebagai model pengembangan seni pertunjukan *emprak*?
3. Bagaimana wujud diseminasi audio visual sebagai model pengembangan seni pertunjukan *emprak*?



## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### A. *State Of The Art* dan Hasil yang Pernah Dicapai

Pada bagian ini akan diketengahkan beberapa definisi konseptual mengenai istilah diseminasi. Menurut Jennet dan Premkumar (1996), mengatakan bahwa setiap riset yang telah dilakukan perlu dipublikasikan dan didiseminasikan. Hasil penelitian akan memperkuat atau mengesampingkan asumsi-asumsi yang telah ada sebelumnya dengan informasi yang lebih ilmiah (<http://id.answers.yahoo.com/question/>). Manfaat yang paling penting bahwa hasil penelitian tersebut dapat dimanfaatkan sebagai dasar pengambilan keputusan dalam bidang/praktik tertentu (Dobbins, Ciliska,& Dicenso, 1998 dalam <http://id.answers.yahoo.com/question/>). Atau dengan kata lain Diseminasi dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang ditujukan kepada

kelompok target atau individu agar mereka memperoleh informasi, timbul kesadaran, menerima, dan akhirnya memanfaatkan informasi tersebut. Faktor utama yang dapat mendukung perkembangan suatu kegiatan/praktik dalam suatu keilmuan tertentu adalah didasarkan dan memanfaatkan hasil-hasil penelitian (<http://id.answers.yahoo.com/question/>).

Secara teknis di dunia film dan televisi, istilah diseminasi lebih diartikan berbeda yakni sebuah muara akhir dari proses produksi film atau televisi. Sebagaimana dikatakan oleh Tomy W. Taslim dalam sebuah web blog bahwa diseminasi adalah mata rantai terakhir dari sebuah kerja besar film (<http://filmpelajar.com/blog/film-pendek-pelajar-dan-kerja-diseminasi>). Ditegaskan pula bahwasannya diseminasi merupakan sebuah aktivitas kebudayaan, dan bukan hanya sekedar kerja berat untuk menyusun dan mempersiapkan secara teknis beberapa perabot yang terkait dengan penayangan film, namun lebih ke arah sebuah sistem sosial.

Tomy menjelaskan bahwa aktivitas diseminasi karya film (pendek) memerlukan visi. Visi inilah yang akan menjadi pedoman bagi pola-pola kegiatan yang dilakukan. Oleh karena itu, ketika individu maupun sekelompok pelajar, mahasiswa, komunitas dan lainnya ingin melakukan proses diseminasi karya, langkah awal yang perlu ditegaskan adalah merumuskan visi. Tanpa visi, kegiatan diseminasi kurang memiliki bobot dan dapat terjebak ke dalam praktik seremonial semata. Celaknya lagi kalau ditunggangi kepentingan politik yang tidak jelas juntrungannya. Dengan perumusan visi yang tepat, strategi program yang baik, pelaksanaan proses yang efisien dan efektif, maka proses diseminasi karya film pelajar dapat menghasilkan manfaat yang maksimal bagi pelaksana, masyarakat penonton dan stakeholder lainnya (<http://filmpelajar.com/blog/film-pendek-pelajar-dan-kerja-diseminasi>).

## B. Studi Pendahuluan

Sebagaimana dijelaskan di awal, bahwasannya kegiatan penelitian ini merupakan penelitian lanjutan atas yang pernah dilakukan oleh peneliti sendiri. Pada kurun waktu tahun 2010-2011, peneliti sebagai bagian dari Program Studi Etnomusikologi Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta yakni melakukan penggalian informasi dan pendokumentasian seni langka. Pada kesempatan tersebut, peneliti bertugas sebagai koordinator lapangan. Untuk tahun 2010, kegiatan penggalian dan perekaman ini dilaksanakan di Kabupaten Sumenep, Madura Jawa Timur, dengan melakukan pendokumentasian terhadap kesenian yakni (1) *Dhung-Dhung Merpati*, (2) *Hadrah*, (3) *Tembang Jawi Walisongo*, dan (4) *Tong-Tong*. Pada tahun 2011, kegiatan ini diarahkan untuk melakukan penggalian data dan perekaman audio visual di Kabupaten Jepara, dengan mengambil kesenian (1) *Wayang Klithik*, (2) *Emprak*, dan (3) *Kentrung*. Akan tetapi pada kegiatan ini, hanya dilakukan pendokumentasian pertunjukan secara utuh, sehingga menghasilkan CD yang berisi rekaman pementasan seni pertunjukan yang dimaksud. Pada penelitian ini, akan lebih dipertajam dengan melakukan riset lebih mendalam dengan menggali unsur-unsur yang berupa data visual dan/atau data verbal (termasuk tulis) yang divisualkan sebagai konten dari diseminasi karya audio visual untuk salah satu kesenian yang langka di Jepara.

Pada tahun 2011, peneliti pernah mengadakan penelitian yang dibiayai oleh DIPA ISI Surakarta yang mengambil topik “Seni Orang Kuna/Suker Jepara (Ekspresi Hidup Orang-Orang Kuna/Suker Jepara dalam Kesenian Kentrung). Penelitian ini jika dilihat sepintas kurang begitu relevan dengan penelitian yang diusulkan ini, namun sebenarnya penelitian yang dilakukan tersebut sedikit banyak mengulas tentang konsep dan ekspresi hidup orang-orang yang berusaha untuk mempertahankan keberlangsungan kehidupan kesenian yang hampir punah ini. Penelitian yang telah dilakukan ini juga

sedikit banyak memberikan gambaran kepada peneliti untuk melanjutkan dengan jalan diseminasi audio visual terhadap kesenian langka yang tinggal segelintir orang yang berupaya untuk mempertahankan.

### C. Roadmap Penelitian

Penelitian ini diilhami dari kegiatan sebelumnya yakni *micro research* tentang penggalian data dan perekaman pertunjukan seni langka di Kabupaten Jepara. Adapun kegiatan ini dibingkai dengan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) mahasiswa Program Studi Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta yang dilaksanakan pada tiap tahun. Pelaksanaan kegiatan tersebut di Jepara dilaksanakan pada tanggal 9-15 Februari 2011, dengan mengambil kesenian langka sebagai objek material untuk digali informasinya dan direkam pertunjukannya, salah satunya adalah kesenian *emprak* di Desa Plajan, Kecamatan Pakis Aji. Luaran yang dicapai pada kegiatan tersebut adalah, pendokumentasian pertunjukan secara utuh untuk satu *lakon* atau ceritera dari masing-masing pertunjukan. Informasi tentang kesenian dan sinopsis ceritera yang digali pada kegiatan *micro research* tersebut, digunakan sebagai suplemen dalam bentuk *booklet* yang dilampirkan pada CD yang telah diproduksi. Capaian yang telah dilalui oleh peneliti bersama kelompok pada waktu itu, dirasakan perlu untuk ditindaklanjuti dalam bentuk riset dan/atau kegiatan lain berbasis riset. Hal ini dimaksudkan tidak lain sebagai upaya untuk ikut mengembangkan seni tradisi yang dimiliki rakyat agar tidak mengalami “kepunahan”.

Pada tahun yang sama, peneliti terlibat sebagai anggota pada penelitian yang berjudul Seni Orang Kuna/Suker Jepara (Ekspresi Hidup Orang-Orang Kuna/Suker di Jepara yang Tercermin Dalam Kesenian Kentrung). Penelitian ini difokuskan pada penggalian simbol-simbol budaya yang ada dalam

kesenian kentrung sebagai wujud ekspresi dari seniman dan masyarakat pendukung kesenian kentrung. Meski berbeda obyek material seni yang diteliti, namun dampak dari aktivitas penelitian ini cukup besar dalam kegiatan penelitian yang direncanakan ini mengingat wilayah rumpun kultur seni yang sama. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dalam waktu 1 tahun dan dibiayai melalui skim pembiayaan Penelitian Kompetisi DIPA ISI Surakarta. Target lain dari penelitian ini, adalah melibatkan mahasiswa yang akan menempuh tugas akhir skripsi. Karena itu, dari penelitian ini telah dihasilkan dua buah proposal penelitian yang layak untuk digunakan sebagai usulan tugas akhir.

Di samping itu, pada kesempatan ini peneliti kebetulan sedang menempuh studi lanjut S-3 di Program Pascasarjana ISI Surakarta mengambil minat Pengkajian Musik Nusantara, berkeinginan untuk melanjutkan kegiatan-kegiatan tersebut sebagai material untuk tugas akhir dalam bentuk disertasi. Adapun rencana disertasi yang hendak disusun berjudul Seni Orang Suker Di Jepara: Strategi Kebertahanan Hidup Kesenian Kentrung dan Emprak<sup>3</sup>. Penelitian disertasi yang direncanakan adalah untuk membedah konsep-konsep berkesenian dari orang *Suker* di Jepara (dalam hal ini *suker* yang dimaksud adalah seniman dan masyarakat pendukung kesenian *emprak* dan *kentrung*). Tujuan lainnya adalah mengetahui alasan-alasan dan strategi orang-orang *suker* untuk tetap bertahan dengan kesenian tersebut. Dan pada akhirnya akan dirumuskan sebuah model pengembangan kesenian tersebut, berdasarkan konsep-konsep pemikiran dari masyarakat setempat pemilik dan pendukung kesenian yang bersangkutan.

---

<sup>3</sup>Judul ini merupakan judul awal dari usulan proposal disertasi, namun masih belum direkomendasi oleh Tim Promotor. Hal ini disebabkan, peneliti masih menempuh dua semester dalam perkuliahan yang dimaksud, dan belum menempuh Seminar Proposal dan Ujian Komprehensif. Karena itu, kemungkinan judul dapat berubah namun substansi penelitian masih tetap sama.

Penelitian yang diusulkan ini merupakan bentuk penelitian lanjutan yang menjembatani hasil penelitian terdahulu dengan rencana penelitian untuk menghasilkan disertasi. Setidaknya proses penggalian data yang akan dilakukan pada penelitian kali ini merupakan proses *upgrading* dan *updating* data. Data-data yang hendak digali dalam penelitian ini lebih merupakan penggalian data yang bersifat visual dan/atau visualisasi dari data verbal dan data tulis yang telah didapatkan dari penelitian-penelitian terdahulu. Orientasi dari penelitian ini lebih pada menghasilkan sebuah produk model pengembangan kesenian yang merupakan masukan dari masyarakat pendukung dan seniman-seniman pelaku kesenian *emprak* di wilayah Jepara. Untuk tujuan jangka panjang, model pengembangan ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk pelestarian kesenian langka ini. Konsep pelestarian yang menjadi pemikiran peneliti lebih melandaskan pada konsep yang telah dikemukakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yakni melalui (1) Perlindungan, (2) Pengembangan, dan (3) Pemanfaatan. Perlindungan yang dimaksudkan di sini adalah bukan untuk diawetkan namun lebih pada bentuk regenerasi tradisi yang ditumbuhkembangkan. Hal-hal yang perlu untuk dikembangkan, dipikirkan dan dicarikan solusi pengembangannya dan hasilnya dapat dimanfaatkan utamanya oleh masyarakat pendukung itu sendiri dan lebih umum kepada masyarakat dalam arti yang lebih luas.

### **BAB III**

#### **TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

#### **1. Tujuan Penelitian**

##### **a. Tujuan Penelitian Tahun Pertama**

Pada tahun pertama, penelitian ini lebih ditujukan untuk

- 1) Menghasilkan rancangan diseminasi audio visual dalam bentuk skenario feature semidokumenter untuk seni pertunjukan *emprak* di Desa Plajan, Pakis Aji, Jepara.
- 2) Menemukan unsur-unsur yang dapat dijadikan sebagai konten pembuatan model diseminasi audio visual yang nantinya dapat digunakan sebagai bentuk pengembangan seni pertunjukan tradisi.
- 3) Menghasilkan feature diseminasi audio visual seni pertunjukan *emprak* Desa Plajan, Pakis Aji, Jepara.

##### **b. Tujuan Penelitian Tahun Kedua**

- 1) Menguji coba hasil penelitian pada tahun pertama yang berupa feature audio visual semidokumenter tentang seni pertunjukan *emprak* kepada kesenian dengan bentuk berbeda di daerah lain yang memiliki karakter seniman, masyarakat pendukung, tentunya esensi kesenian yang sama.
- 2) Mengelaborasi masukan dan saran sebagai hasil dari uji coba untuk kemudian dijadikan bahan analisis dan pertimbangan penyempurnaan model pengembangan seni pertunjukan tradisi.
- 3) Menghasilkan model pengembangan seni pertunjukan tradisi baru yang mencakup beberapa *genre* seni pertunjukan di Jepara.

## 2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat dikatakan memiliki *frame* pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam wilayah pengembangan kesenian tradisi dalam hal ini adalah bagaimana memvisualkan data-data penelitian tentang seni pertunjukan *emprak* ke dalam sebuah karya feature audio visual sebagai wujud diseminasi yang nantinya dapat menjadi embrio model pengembangan seni pertunjukan itu sendiri. Atau dengan kata lain penelitian ini lebih ke arah pemanfaatan teknologi kreatif sebagai model pengembangan seni pertunjukan rakyat. Inspirasi awal yang dialami oleh peneliti dalam menyusun dan akan melaksanakan penelitian ini muncul dari ketidakberdayaan seniman-seniman lokal (dalam hal ini seniman *emprak*) terhadap masuknya pengaruh dan budaya pop yang semakin deras. Pengembangan model diseminasi audio visual ini, bukan upaya merubah esensi dari seni pertunjukan ini, tetapi lebih pada mempublikasikan keberadaan dan kebertahanan kesenian *emprak* yang ada di Jepara kepada masyarakat yang lebih luas.

## BAB IV

### METODE PENELITIAN

#### A. Objek, Sasaran, Fokus, *Sample*, dan *Setting* Penelitian

##### 1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang hendak dikaji dalam kegiatan penelitian dibagi menjadi dua yakni (1) objek material dan (2) objek formal. Objek material dalam penelitian ini adalah seni pertunjukan rakyat *emprak* sebagai model kesenian langka yang hampir dapat dikatakan sudah minim penggemar khususnya di

wilayah Kabupaten Jepara. Objek formal pada penelitian ini adalah penciptaan model pengembangan seni pertunjukan rakyat *emprak* dengan melakukan diseminasi audio visual.

## 2. Sasaran, Fokus, *Sample* dan *Setting* Penelitian

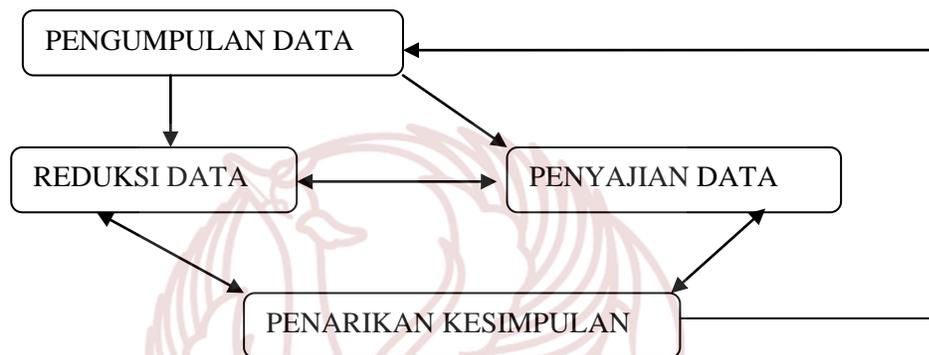
Dengan objek yang telah disebutkan di atas, fokus penelitian ini adalah diseminasi audio visual sebagai model pengembangan seni pertunjukan rakyat. Sasaran penelitiannya dibagi menjadi 2 kelompok, yakni (1) seniman *emprak* di wilayah Kabupaten Jepara dan (2) masyarakat pendukung seni pertunjukan rakyat *emprak* di Plajan dan sekitarnya, yang *disampling* secara *purposive*. Sasaran ini akan digali datanya mengenai pendapat, tanggapan, dan kebutuhannya terkait dengan diseminasi audio visual seni pertunjukan *emprak*. Dengan demikian *setting* lokasi penelitian ini adalah di wilayah Desa Plajan, Kecamatan Pakis Aji, Kabupaten Jepara sebagai tempat hidupnya seni pertunjukan *emprak*, dan tempat bernaungnya masyarakat pendukung kesenian ini.

### B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini akan dibingkai menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), yaitu penelitian yang ditindaklanjuti dengan pengembangan melalui siklus untuk menghasilkan model pengembangan yang terimplementasi. Pada kerangka besar metodologis ini nantinya dalam pelaksanaannya menggunakan metode kualitatif, dengan memanfaatkan latar alami, sumber datanya langsung dan peneliti sebagai instrumen utamanya (*human instrument*) (Bogdan dan Biklen, 1982:27). Desain dan metode ini dipilih karena disesuaikan dengan tujuan serta rumusan permasalahan yang telah ditetapkan yang lebih cenderung pada masalah sosial dan budaya dengan segala variannya. Sebagai pendukungnya masih digunakan pendekatan penelitian deskriptif. Hal ini dikarenakan dapat lebih memberikan

gambaran yang mendetail terkait dengan jawaban atas permasalahan yang diajukan. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dikatakan dengan ringkas menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif.

Pada tahapan analisis data ini, peneliti menggunakan model analisis interaktif Mills dan Haberman sebagaimana diadaptasi dari Sutopo (1996:87) dengan bagan sebagai berikut.



Siklus berikutnya lebih pada pembuatan desain model pengembangan yang berupa diseminasi audio visual. Pembuatan desain feature audio visual ini akan selalu didasarkan pada data yang telah didapatkan dari penelitian yang dilakukan terlebih dahulu. Desain ini kemudian dikembangkan dan diimplementasikan, setelah itu dievaluasi sesuai dengan hasil analisis terdahulu. Apabila dimungkinkan terjadi ketidakcocokan, maka pembuatan desain feature ini dapat dimulai dari awal. Dengan kata lain, perlu dilakukan proses triangulasi (sumber, data, dan teori) terhadap capaian penelitian tersebut. Proses inilah yang dimaksud dengan uji validitas data. Apabila dalam uji validitas ini, ada salah satu yang tidak memenuhi kriteria validitas, maka penelitian perlu diulang kembali pada bagian mana yang menyatakan tidak atau kurang valid. Data yang valid tentu saja akan dapat memperkuat hasil penelitian ini.

## C. Proses dan Instrumen Penelitian

### 1. Proses Penelitian

Diseminasi audio visual yang dilakukan pada penelitian ini, menggunakan model pendekatan realitas dengan perspektif etnografi visual. Sebagaimana yang dijelaskan pada latar belakang permasalahan penelitian di atas, bahwasannya dalam produk diseminasi ini akan digambarkan mengenai realitas kehidupan *emprak* sebagai sebuah kesenian rakyat yang ada di masa kini. Penggambaran ini akan lebih difokuskan pada bagaimana aktivitas pelaku *emprak* dalam hal ini adalah aktor dan penggerak kelompok *emprak* Sido Lancar di Desa Plajan, Pakis Aji, Jepara yakni Supar. Di samping itu, perekaman yang dilakukan juga melihat aktivitas anak bungsu Supar yang bernama Ida Bagus Kusworo atau akrab dipanggil Bagus, yang diprediksi Supar akan mewarisi generasi *emprak* berikutnya.

Supar di samping sebagai pelaku kesenian *emprak*, ia juga seorang wiraswasta yang bergerak di sektor penjualan kayu mentahan, persewaan gamelan, pembuat instrumen gamelan, dan penyedia jasa penghubung pengrawit dan campursari (orkes). Bagus, remaja berusia 18 tahun tercatat sebagai siswa kelas XII di SMA PGRI Kabupaten Jepara, selain pemain *emprak* ia juga pengendang campursari dan aktivis pemain band di lingkungan Plajan.

Melihat aktivitas para “aktor” yang ada di dalam rancangan diseminasi audio visual ini, maka peneliti memiliki keinginan yang kuat untuk dapat merekam aktivitas-aktivitas mereka agar dapat menghadirkan realitas-realitas sebagai data utama dalam produk diseminasi ini. Tentu saja, realitas-realitas yang berdasar dari aktivitas pelaku ini merupakan hal-hal yang sangat terkait dengan kesenian *emprak* secara lebih khusus dan secara umum berbicara tentang kedekatan mereka dengan kesenian lainnya.

Bentuk diseminasi yang dihasilkan ini, dapat dikatakan agak sedikit berbeda dengan pendekatan film atau televisi yang banyak sekali menghadirkan realitas yang “semu”, atau realitas yang sengaja dihadirkan oleh si pembuat naskah atau pembuat film, bahkan oleh pembuat dokumenter yang beraliran etnografi visual yang klasik dengan memberikan penggambaran detail kepada setiap babak yang disajikan. Seperti dikatakan di awal diskusi ini, bahwa perspektif yang dipegang dalam diseminasi ini adalah pendekatan realitas, artinya dalam produk ini, proses perekaman dilakukan berdasarkan atas realitas yang ada di saat sekarang. Perekaman dilakukan dengan mengikuti segala aktivitas yang biasa dialami oleh si pelaku dengan *setting-setting* peristiwa yang natural sebagaimana keseharian yang dihadapi oleh pelaku. Dari situlah akan muncul tawaran-tawaran realitas yang muncul terkait dengan kesenian sebagai objek dari penelitian ini.

Dalam proses perekaman, peneliti tidak menyodorkan naskah yang berisi dialog-dialog yang akan diucapkan oleh para pelaku, namun peneliti hanya mendiskusikan masing-masing adegan dengan para pelaku, dan nantinya dialog yang muncul adalah murni dari ide pelaku itu sendiri. Tentu saja, peneliti tetap mengawal jalannya perekaman dengan memberi batasan waktu dan batasan pembicaraan, agar tidak keluar dari pembahasan sebagaimana yang dimaksud dalam penelitian atau pembuatan produk diseminasi ini. Secara kebetulan dalam proses pengambilan gambar, aktor yang menjadi tokoh dalam produk diseminasi ini cukup memahami maksud dari peneliti, sehingga pengambilan gambar tidak mengalami hambatan dan pengulangan (*re-take*) yang berlebihan.

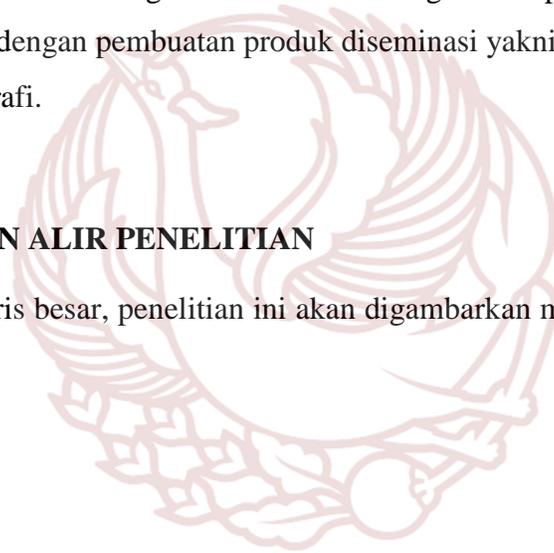
## **2. Instrumen Penelitian**

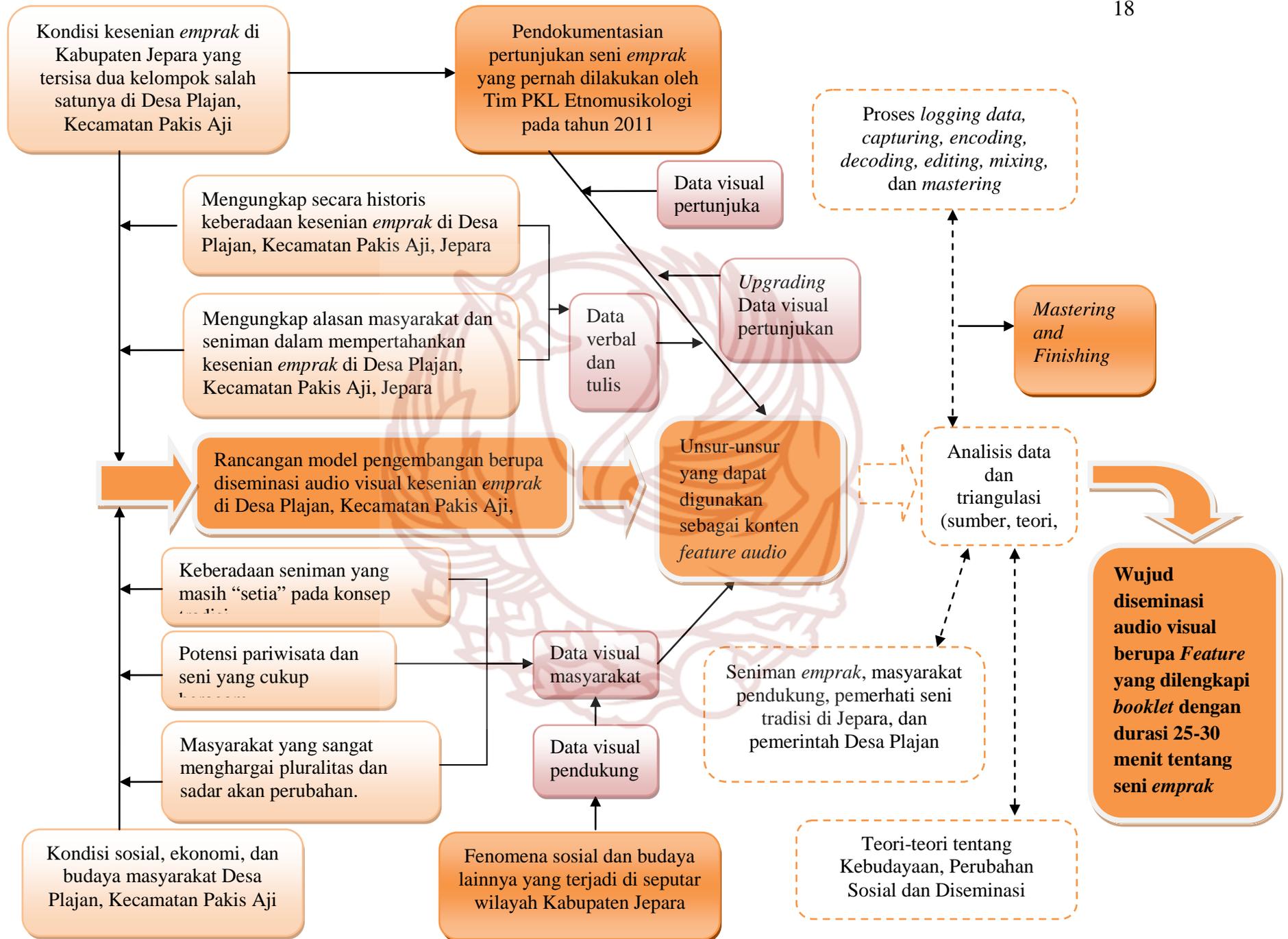
Dalam proses penelitian ini, peneliti dibantu oleh dua orang anggota penelitian sebagaimana terlampir dalam susunan tim penelitian ini. Namun

demikian, dalam proses penelitian dan pembuatan produk diseminasi audio visual ini, peneliti juga akan dibantu oleh satu orang asisten peneliti dan dua orang teknisi penelitian, serta satu orang kurir atau penghubung yang berdomisili di Jepara sebagai penyambung *link* antara peneliti dengan pelaku yang diteliti. Asisten peneliti bertindak sebagai sutradara produk diseminasi ini, ditunjuk dari salah seorang yang berpengalaman dan memiliki reputasi sebagai seorang *film maker* (pembuat film) dan banyak karyanya yang menggunakan pendekatan realitas sebagaimana yang dipilih sebagai perspektif dalam produk ini. Dua orang teknisi penelitian ditugaskan untuk *mengcover* pekerjaan teknis yang berhubungan dengan pembuatan produk diseminasi yakni sebagai kameraman dan editor videografi.

#### **D. BAGAN ALIR PENELITIAN**

Secara garis besar, penelitian ini akan digambarkan melalui bagan alir berikut ini.





## BAB V

### HASIL YANG DICAPAI

#### 1. Penjelasan Pemilihan Perspektif Produk Diseminasi (Film Dokumenter)

Film dokumenter sudah berkembang jauh dari sekedar memberikan informasi dalam bingkai dan cara bertutur jurnalis televisi hingga menjadi media penciptaan diskursus baru, terkait peristiwa yang sedang direkam olehnya. Di Indonesia sendiri, film dokumenter menjadi semacam fashion yang dimanfaatkan sebagai layaknya asset untuk memodifikasi membenaran atas peristiwa yang direkam. Fenomena ini terjadi karena film dokumenter merupakan format bercerita film yang diyakini oleh penonton sebagai film yang mampu berbicara nyata (tanpa direkayasa). Sementara itu, komoditas pencitraan sampai pencarian kekuasaan merupakan masa yang sedang membelenggu masyarakat untuk memobilisasi diri menjadi orang yang dipandang dan terdipandang. Oleh karenanya, dokumenter yang memiliki keunggulan untuk mempertontonkan kenyataan (realita) mampu disulap menjadi alat membenaran yang semu. Dengan kata lain, kenyataan yang tampak sangat mudah dibalikkan menjadi kebohongan manipulatif dalam cara kerja dokumenter.

Itulah mengapa film dokumenter menjadi bagian dari mobilisasi budaya masa ini. Seakan semua orang membutuhkan kenyataan dalam mengkonsumsi informasi, dan titik konsumsi tersebut mampu dijawab oleh film dokumenter dengan aksesoris tendensi di dalam pencarian kebenaran peristiwa. Meskipun masih ada sampai sekarang, film-film produksi *Eagle Award* Metro TV memang menjadi *patronage* format pembuatan film dokumenter berikut dengan model analisis pengamatan lapangannya di tahun 2004 sampai 2008. Film-film tersebut memberikan *influence* besar terhadap stasiun televisi yang lain untuk membuat format serupa. Bahkan sebagian diantara mereka memberikan beberapa program *prime time* pada *session* acara khusus untuk membahas isu-isu minoritas, kelompok, dan kebertahanannya lewat kemasan film dokumenter. Tidak hanya di televisi saja, format film dokumenter

yang ditayangkan di televisi menghadapi penonton yang sifatnya tidak bisa terlacak juga turut mempengaruhi kemasan tutur film dokumenter pada kelompok-kelompok mandiri. Format ulasan dengan gaya jurnalis dengan mengutamakan pendeskripsian informasi yang definitif, dibumbui dengan gaya sinematik yang memanjakan mata semacam menjadi acuan baku bagi pembuat film yang lain, terutama pembuat film yang mengkhususkan filmnya tidak diputar di televisi.

Akan tetapi, format ini tentu tidak bisa bertahan lama untuk mengungkap sebuah masalah yang sedang dibicarakan dan dituturkan lewat film dokumenter. Terlebih lagi, kita memasuki masa dimana sebuah peristiwa sifatnya lentur dan mudah terbentuk atas perubahan. Atas keberadaan sifat peristiwa ini, kita tidak bisa mendapatkan inti persoalan dengan hanya mengandalkan bertanya (wawancara) saja dengan subyek atau narasumber. Perlu pula untuk menggali hubungan aktivitas keseharian dengan kondisi geokultural wilayahnya lewat perekaman-perekaman yang taktis. Tentu, deskripsi mengenai masa lampau tidak lagi menjadi sebuah temuan yang diyakini menjadi kunci keberadaan subyek masalah yang dihadirkan. Realitas tidak lagi berwujud satu, akan tetapi mereka memiliki realitas pendamping yang saling menyokong atau mendukung keberadaan komunitas dalam segala dinamikanya. Jika format deskripsi masalah yang menjadi pakem televisi tetap dipertahankan, kita hanya akan mendapat deskripsi yang pragmatis, ulasan yang dangkal dan atau terlalu luas, dan ironisnya realitas yang ada merupakan realitas yang dibuat oleh pembuat film. Bukan berdasar atas realitas yang sedang direkam. Hal ini pula mengakibatkan distribusi pengetahuan yang seharusnya menjadi tujuan pertanggungjawaban film dokumenter kepada penontonnya tidak berjalan dan berkembang, hanya bergusar pada pengertian, definisi, informasi yang bisa didapat oleh orang-orang yang tidak perlu membuat film dokumenter. Artinya, keutamaan mengapa film dokumenter itu dibuat juga harus menjadi salah satu pertimbangan besar, mengapa kita memilih film untuk mengungkap peristiwa, dan mengapa dokumenter menjadi pilihan gaya sebagai penuturan realita.

Memfilmkan kesenian dan pertunjukkan *emprak* di Jepara merupakan tantangan tersendiri untuk mengungkap keberadaan dan pola kebertahan mereka pada konteks masa kini. 20 kilometer dari pusat kota Jepara, kita bertemu dengan Supar, seorang pemain *emprak* dan pemimpin kelompok kesenian *emprak* generasi kelima. Supar memiliki profesi sebagai wiraswasta yang bergerak dalam bidang penjualan kayu glondongan, produksi kendang, dan persewaan instrumen gamelan dan musik. Kesenian *emprak* lahir dari rumpun pertanian. Dari sini saja, kita menemukan ketidaksinambungan hubungan di dalam keberadaan *emprak* pada masa kini. Kita menemukan beberapa variabel, yang pertama *emprak* yang lahir dari rumpun pertanian tentunya kesenian ini merupakan representasi dari kehidupan pertanian, Kehidupan yang dianalogikan oleh masyarakat sebagai pekerja kelas bawah. Variabel kedua, Supar merupakan generasi kelima dari kesenian *emprak*. Tentu baik transisi maupun pergantian antar generasi ke generasi tidak mungkin terlepas dari perubahan bentuk terlebih lagi membaca konteks sekaran dalam lingkup Jepara sebagai geokulturalnya. Jika kita berkeliling wilayah Jepara, kita akan banyak menemukan panggung-panggung orkes dangdut. Variabel berikutnya, Supar berprofesi sebagai pedagang kayu glondongan sebagai profesi utamanya selain usaha persewaan alat musik dan pesanan produksi kendang. Hal ini menunjukkan bahwa representasi dan implementasi kehidupan kesenian *emprak* sudah tidak berjalan. Supar adalah aktor kesenian ini, meskipun beberapa anggotanya seperti Pangat dan Senawi masih menjalankan profesi sebagai petani, namun jika Supar tidak menjadi aktor kesenian *emprak*, belum tentu kesenian ini berjalan atau mampu dijalankan oleh Senawi dan Pangat. Variabel keempat, kita akan menemukan seorang pria bernama Agus (anak bungsu dari Supar). Agus diprediksi akan menjadi generasi keenam dari kesenian *emprak*. Namun, Agus sudah memiliki gagasan untuk mengawinkan beberapa ornamen kesenian berikut gayanya ke dalam *emprak*. Hal ini diyakini oleh Agus sebagai upaya untuk mendapatkan penonton. Agus juga menjadi bagian dari anggota kelompok dangdut, dan belakangan ini kelompoknya cukup laris bermain di wilayah Jepara.

Dari pembacaan keberadaan kesenian *emprak* pada masa kini, tentu kita tidak bisa mematok pada pembacaan kesenian *emprak* pada konteks pertunjukan saja. Melainkan juga membaca keberadaan aktivitas yang lain di luar aktivitas kesenian *emprak*. Karena realita sudah tidak bersifat kesatuan, ia menjadi terbagi meskipun saling kontradiktif tapi tetap berhubungan. Temuan variabel ini yang sering tidak dipikirkan oleh pengamat atau pembuat film. Karena mereka terlalu melihat realitas itu sebagai satu kesatuan, semisal melihat kesenian *emprak*, yang dihasilkan adalah pertunjukan itu sendiri dan aktor di dalamnya. Selebihnya tidak masuk dalam amatan. Meskipun masuk, mereka terlalu malas untuk mencari peristiwa yang berada di luar realitas kesenian tersebut. Mereka lebih memilih untuk wawancara, sementara wawancara merupakan sarana untuk mendapatkan informasi yang begitu linear dan menyeluruh. Ditambah lagi, wawancara yang dilakukan tidak memandang kondisi waktu dan lapangan serta beban psikologis narasumber saat menghadapi kamera atau alat rekam. Bisa jadi, segala peristiwa yang diungkap semuanya tidak terjalin. Maka dari itu, model perekaman *observational* lewat gaya etnografi film klasik menjadi pilihan yang kontekstual untuk merekam peristiwa dalam kesenian *emprak* dan berbagai variabel kenyataan yang ada.

## **2. Perencanaan dan Hasil Penelitian**

Pada pemaparan sebelumnya, telah disampaikan bahwa dalam proses penelitian ini, utamanya yang terkait dengan teknis pembuatan produk diseminasi yang berupa film dokumenter, peneliti akan dibantu oleh seorang asisten peneliti yang bertugas sebagai sutradara dan dua orang teknisi penelitian yang bertugas sebagai kameraman dan editor. Asisten peneliti (sutradara dokumenter) dipilih dari kalangan *film documentary's maker* yang memiliki pengalaman dan reputasi yang cukup tinggi di bidang film dokumenter baik di tingkat lokal, regional, maupun internasional. Termasuk pemilihan perspektif film ini, peneliti banyak berdiskusi dengan banyak pihak diantaranya adalah asisten peneliti yang dimaksud.

Dalam pembuatan produk diseminasi dokumenter ini, tentu saja peneliti tetap memperhatikan standar yang telah ada dengan merencanakan *story line* atau garis besar penceritaan dan *treatment* atau penerjemahan ide dalam bentuk gambar. Dalam film dokumenter yang dikerjakan ini *story line* yang ditetapkan adalah Supar merupakan generasi kelima dari kesenian *emprak*. Waktu kesehariannya lebih banyak dihabiskan berinteraksi dengan pembeli kayu golondongan miliknya, daripada bermain *emprak* di atas panggung. Kini ia lebih banyak menghibur para pelanggan dan karyawan yang membantu usahanya. Bagus, anak bungsu dari Supar merupakan anak yang memiliki kemampuan yang besar dalam bermain musik orkes. Kemampuan ini pun juga diakui oleh pemilik-pemilik kelompok orkes dangdut di Jepara. Maka dari itu, selain bermain untuk kelompoknya sendiri, ia juga banyak diminta membantu kelompok lain untuk manggung.

Untuk menterjemahkan *story line* tersebut, dalam perencanaannya film ini akan terbagi dalam tiga *sequence* (pembabakan cerita) sebagai berikut.

- a. Pengenalan *landscape* Jepara secara umum, dengan menampilkan *identity icon* (simbol identitas) yang umum seperti patung kartini, objek wisata pantai, dan seni meubel ukir Jepara. Tidak ketinggalan panggung-panggung dangdut sebagai salah satu cerminan kesenian yang disukai dan memang mendominasi wilayah Jepara.
- b. Aktivitas keseharian para aktor yang dimaksud dalam film ini, yakni Supar dan Bagus/Agus dalam kesehariannya (di luar kegiatan berkesenian *emprak*).
- c. Aktivitas persiapan pementasan *emprak* dan pertunjukan *emprak* itu sendiri.

Perencanaan *sequence* ini disepakati terlebih dahulu, sebelum peneliti melakukan proses pengambilan gambar terkait dengan data-data visual untuk pembuatan produk diseminasi atau film dokumenter ini. Tahapan berikutnya yang

telah dicapai adalah menyusun *treatment (documentary screenplay)*, atau perwujudan ide dalam bentuk susunan *frame* visual yang nantinya akan dirangkai menjadi produk diseminasi ini.

Perencanaan *treatment* yang telah dihasilkan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

### ***Opening Scene.***

*Landscape* kota Jepara dengan menonjolkan *landmark* Kartini dan industri meubel dan ukir sebagai simbol progresivitas produksi masyarakatnya.

### ***Cut To***

Panggung-panggung dangdut yang akan digunakan untuk konser dangdut. Panggung-panggung ini sering ditemukan di kota Jepara yang sangat lekat dengan musik dangdut.

### ***Scene 1.***

Supar sedang merapikan rambut palsunya. Rambut palsu yang sering ia gunakan menjadi bagian pertunjukkan *emprak*. Sese kali ia memakai rambut palsunya, lalu melurukan bagian-bagian yang tidak tertata.

### ***Cont'd***

Bagus berdandan di depan kaca sembari melantumkan lagu-lagu pop. Ia melakukan pandangan terhadap dirinya sendiri, seakan tidak yakin bahwa yang sedang dipandangi adalah dirinya, ia mengulang-ulang arah pandangan dan berkali-kali merubah bentuk sisiran rambut. Kamera merekam cermin, bukan merekam orang yang sedang bercermin.

***Scene 2.***

Bagus menjemput seorang biduan wanita dengan mobilnya. Dalam perjalanan, mereka berdua banyak berbicara perihal biduan-biduan yang sudah pindah kota, pindah kelompok, sampai beralih profesi. Posisi gambar ada bagian depan samping kursi kemudi, dan sudut pengambilan berada agak ke bawah sehingga seperti sedang menyimak perbincangan dari posisi jongkok.

*CUT TO*

***Scene 3.***

Bagus berada di warung makan kerabatnya. Mereka memiliki selera yang sama, sehingga ada satu waktu dan titik ini, mereka bertemu dan saling menghabiskan waktu. Waktu pada kesempatan ini, mereka habiskan dengan mendengarkan radio/*tape* yang mendendangkan lagu-lagu pop. Warung menjadi hening, semuanya diam dengan muka polos dan perasaan letihnya, acapkali isapan rokok juga menamani keheningan ruangan ini. Kamera berada pada salah satu sudut ruangan, diposisikan agak di atas, sehingga tercipta pandangan ke bawah untuk melihat satu peristiwa warung ini.

*CUT TO*

***Scene 4***

Supar sedang bertransaksi dengan pelanggan dan karyawannya. Tak seperti yang dibayangkan dalam proses transaksi yang terkesan serius, Supar justru lebih banyak bercanda terhadap karyawan dan pelanggannya. Seperti ia pura-pura berbohong duitnya hilang, atau mencurahkan hati ingin menjadi pengendang dangdut.

*CUT TO*

**Scene 5**

Supar dan Bagus sedang bersantai menuju serius menyaksikan acara hiburan bernuansa musik di televisi. Pria tua merasa biasa saja, namun pemuda memperlihatkan ekspresi yang eksotis. Pemuda membuka perbincangan persoalan pertunjukkan yang ia kelola sendiri belakangan ini. Ia membuka perbincangan dengan pria tua tersebut.

*CUT TO*

**Scene 6**

Supar sedang melamun, menyendiri di luar rumahnya. Ia pun mengajak kamera beserta kerabat kerja berjalan-jalan menyisiri lingkungan sekitar yang gelap. Pria tua tersebut juga tak jarang bertemu dengan tetangganya yang mengharuskan mereka bertegur sapa meskipun gelap.

*Fade out*

Pria tua duduk di sebuah tempat, ia mulai bercerita tentang salah satu lagu dan drama yang membuat ia begitu dekat dan takut.

*Fade out*

**Scene 7**

Supar dan kerabat yang lainnya mengangkat satu persatu alat-alat yang akan digunakan untuk pementasan *emprak*. Mereka kemudian menaruhnya di atas mobil *pick-up*.

*Cont'd*

Kamera merekam beberapa orang yang memegangi alat-alat musik untuk pertunjukkan *emprak* di atas *pick up* yang berjalan.

*Cont'd*

Pementasan malam hari. Kamera merekam *close-up* elemen-elemen sesajian yang menjadi perangkat khusus bagian dari *emprak*.

*Cut to*

Pertunjukkan *emprak* segera dimulai. Sebelum dimulai, para pemain, pemusik, dan penonton yang duduk hening sejenak.

*Cut to*

Penonton yang tertawa terbahak-bahak melihat guyonan yang dibuat oleh pemain *emprak* seperti Supar, Senawi, dan Pangat. Tak terlepas juga para musisi dan sinden pun juga turut tertawa terbahak-bahak. Malam itu, menjadi malam yang menghibur bagi penonton *emprak*.

***Ending Scene***

Proses pengambilan gambar terkait dengan data-data yang digunakan untuk mengisi masing-masing *scene* atau adegan dalam produk diseminasi ini dapat dikatakan agak mundur dari penjadwalan penelitian. Hal ini disebabkan karena padatnya acara dari masing-masing anggota tim penelitian ini, sehingga agak sulit untuk mempertemukan dalam sebuah forum apalagi menyatukan waktu untuk berangkat melakukan pengambilan data.

Kegiatan survey sebenarnya telah dilakukan jauh sebelumnya yakni bulan Juni 2013, peneliti melakukan negosiasi dengan beberapa pihak termasuk perizinan kepada pihak pemerintahan terkait dengan kegiatan ini. Berikutnya peneliti mengumpulkan seluruh anggota tim penelitian untuk menyusun perencanaan yang telah disampaikan sebelum pembahasan ini. Proses pengambilan data atau gambar ini dilakukan pada tanggal 14-19 Agustus 2013. Sedangkan pengambilan data berikutnya akan dilaksanakan pada tanggal 1-4 September 2013, terkait dengan data aktivitas persiapan dan pementasan kesenian *emprak*.

Berikut ini akan disampaikan capaian data yang telah didapatkan dalam proses penelitian yang telah dilakukan. Dan sajian sementara akan dilampirkan dalam bentuk *Compact Disc* (CD) bersamaan dengan laporan kemajuan ini.

1. Scene 1, Supar dan Bagus di depan cermin



Gambar 1. Sekuel *frame scene* 1 adegan Supar dan Bagus di depan cermin

3. Scene 3, Bagus bersama dengan temannya berada di warung salah seorang kerabatnya dan mendengarkan musik dari ponsel yang memperdengarkan lagu dangdut, dan mereka asyik berbincang terkait dengan job dan musik dangdut.



Gambar 2. Sekuel *frame scene* 3 adegan Bagus beserta temannya di warung kerabatnya berbincang dan mendengarkan musik dari radio

4. Scene 5, Supar dan Bagus berada di rumah sedang melihat acara di televisi yang bernuansa musik



Gambar 3. Sekuel *frame scene* 5 adegan Supar dan Bagus di ruang keluarga sedang melihat salah satu acara di televisi yang bernuansa musik

5. Bagian dari *opening scene*, patung kartini di pusat Kota Jepara.



Gambar 4. Patung Kartini di pusat Kota Jepara yang direncanakan akan menjadi salah satu bagian dalam *opening scene*

## BAB VI

### RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Pada tahap berikutnya, atau pasca penyusunan laporan kemajuan ini, peneliti masih memiliki keharusan untuk menyelesaikan beberapa hal diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Penyempurnaan *opening scene* yang menyajikan *identity icons* Kabupaten Jepara, yang masih belum masuk proses *editing*. Sebenarnya data gambar sudah berhasil diambil diantaranya adalah patung Kartini, objek wisata pantai, dan seni kerajinan meubel ukir di Jepara, namun memang belum diproses dalam *editing*.
2. Pengambilan gambar untuk *scene 2* yakni proses perbincangan antara Bagus dengan biduan atau sinden dalam mobil, yang diharapkan akan muncul dialog tentang keberadaan para biduan atau sinden lain yang telah pindah kota. Realitas yang ingin dimunculkan dalam *scene* ini adalah bagaimana wujud kepedulian Bagus sebagai salah satu generasi muda sekaligus calon penerus generasi *emprak* terhadap kondisi kesenian di Jepara saat ini.
3. Pengambilan gambar untuk *scene 4*, yakni aktivitas Supar dalam pekerjaan sehari-harinya sebagai seorang wiraswasta di bidang penjualan kayu glondongan. Realitas yang ingin dimunculkan dalam *frame* ini adalah adanya hubungan yang tetap humoris antara Supar dan para karyawan serta pelanggan, di balik pekerjaan yang menuntut keseriusan pikir dan perhitungan.
4. Pengambilan gambar untuk *scene 6*, yakni Supar berjalan di dalam ruang yang gelap dan sesekali menyapa orang yang bertemu, dan kemudian duduk untuk melamun dan *ngudarasa*. Realitas yang ingin dimunculkan

kegelisahan Supar sebagai pewaris *emprak* saat ini terhadap kondisi sekarang.

5. Pengambilan gambar untuk *scene* 7, yakni tentang persiapan dan pementasan *emprak* di lain wilayah. Dalam hal ini akan dilakukan pada tanggal 3 September 2013, di Desa Bondo, Kecamatan Bangsri, Jepara. Realitas yang ingin dimunculkan dalam *scene* ini adalah bagaimana kesenian *emprak* yang dipentaskan saat ini diantara penonton dan wilayah yang berada di luar Plajan. Realitas lainnya yang ingin ditampilkan adalah bagaimana *emprak* saat ini telah menjadi bentuk kesenian yang juga bersifat *entertaint*, meskipun di dalamnya sebenarnya terdapat muatan-muatan yang bersifat ritual dan mitos.
6. Proses *editing*, *mixing*, *mastering* dan *finishing* produk diseminasi audio visual kesenian *emprak*. Termasuk pembuatan *booklet* yang berisi tentang deskripsi kesenian *emprak* serta wilayah Plajan secara umum.

## BAB VII

### KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian yang dilakukan sejauh ini telah menghasilkan bentuk (model) pendekatan baru dalam pembuatan diseminasi tentang seni pertunjukan rakyat. Diseminasi yang dimaksud adalah proses penyebarluasan melalui media audio visual dalam bentuk film dokumenter dengan perspektif etnografi visual. Dengan mengedepankan realitas masa kini dari sebuah seni pertunjukan, film ini mencoba untuk sedikit banyak meminimalisir bentuk wawancara yang muncul dalam *frame* di produk yang dibuat. Hal ini dimaksudkan untuk menghadirkan realitas di balik

realitas sebenarnya yang ada dan dialami oleh para pelaku seni dalam keseharian hidupnya. Dengan kata lain, pendekatan film ini dimaksudkan untuk menggali hubungan aktivitas keseharian dengan kondisi geokultural wilayah lewat bentuk perekaman audio visual yang taktis. Bentuk perekaman film seperti ini deskripsi masa lampau tidak lagi menjadi sebuah temuan yang diyakini menjadi jawaban dari keberadaan permasalahan yang disajikan. Realitas tidak lagi berwujud satu, akan tetapi mereka memiliki realitas pendamping yang saling menyokong atau mendukung keberadaan komunitas dalam segala dinamikanya.

Pendekatan pembuatan film dokumenter seperti ini diharapkan menjadi sebuah pengembangan model diseminasi audio visual seni pertunjukan yang diyakini dapat membawa pula kepada pengembangan kesenian itu sendiri. Mengapa demikian? Hal ini dikarenakan dengan mengetahui rangkaian aktivitas keseharian yang dapat direkam dalam kemasan produk diseminasi yang berbasis pada realitas keseharian, maka para pengamat atau penikmat kesenian yang menyaksikan film ini akan dapat merasakan dan berpikir untuk dapat mengisi celah-celah kekurangan yang muncul dari pemaparan realitas para pelaku dalam mempertahankan kesenian rakyat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Borg, R. Walter dan Gall, Meredith. 1989. *Educational Research: An Introduction*. Longman Fifth Edition
- Bogdan, Robert S. & Biklen. 1982. *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*. Boston: Allyn and Bacon, Inc.
- Endraswara, Suwardi. 2003. *Metodologi Penelitian Kebudayaan*. Jogjakarta: Gadjah Mada University Press
- Hidayat M., Dadang. t.t. "Peran Penelitian *Research & Development* dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Makalah diunduh dari sebuah situs di internet file.upi.edu/...R.../FILE\_35.\_MAKALAH\_\_R\_%26\_D.pdf  
<http://filmpelajar.com/blog/film-pendek-pelajar-dan-kerja-diseminasi>  
<http://id.answers.yahoo.com/question>
- Manggala, Bondan Aji. 2011. "Seni Orang Kuna/Suker Jepara (Ekspresi Kehidupan Orang-Orang Kuna/Suker Jepara dalam Kesenian Kentrung). Laporan Penelitian Hibah Kompetisi Institut Seni Indonesia Surakarta
- Moleong, Lexy J. 1995. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Deddy. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono, 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sutopo, Hb. 1996. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Metodologi untuk Ilmu Sosial dan Budaya*. Departemen P dan K Universitas Sebelas Maret

LAMPIRAN

**Draft Makalah Seminar Nasional<sup>4</sup>**

***DISEMINASI AUDIO VISUAL SEBAGAI MODEL PENGEMBANGAN  
SENI PERTUNJUKAN RAKYAT EMPRAK  
DI DESA PLAJAN, KECAMATAN PAKIS AJI, KABUPATEN JEPARA***

BONDET WRAHATNALA

**A. Latar Belakang Masalah**

Derasnya arus budaya pop yang menerpa kehidupan budaya masyarakat secara umum, memaksa seni pertunjukan tradisi sebagai bagian dari budaya tradisi masyarakat harus tergeser. Bahkan tidak sedikit dari kesenian tradisi yang mati dan punah karena tidak lagi menjadi pilihan utama masyarakat umum, terlebih lagi oleh masyarakat pendukungnya sendiri. Sebagian dari kesenian yang masih hidup dipaksa untuk mengadopsi budaya populer tersebut, meskipun terkadang tidak pas dengan muatan awalnya sebagai seni tuntunan yang menawarkan nilai-nilai yang diajarkan untuk hidup dan bermasyarakat. Ukuran-ukuran kepatutan budaya pun bergeser menjadi ukuran-ukuran budaya populer yang terkesan lebih bebas, dan seolah tanpa mempertimbangkan unsur-unsur seperti etika, estetika serta nilai filosofi yang dimiliki pada awalnya. Jika hal ini dibiarkan berlanjut tanpa ada fungsi kontrol kuat dari pihak-pihak yang memiliki kepentingan (dalam hal ini pemerintah dan institusi pendidikan seni dan budaya), sebuah kekhawatiran bahwa seni tradisi dan lebih luas budaya masyarakat tradisi akan punah.

Seni pertunjukan rakyat *emprak*, salah satu dari beberapa seni pertunjukan rakyat yang masih berupaya untuk bertahan hidup di antara derasnya arus budaya pop

---

<sup>4</sup> Direncanakan akan diselenggarakan pada bulan September 2013 di Gedung Teater Besar ISI Surakarta.

ini khususnya di wilayah Jepara. Dilihat dari bentuk keseniannya, lebih dapat digolongkan sebagai sebuah kesenian teater rakyat yang di dalamnya terkandung muatan-muatan ajaran kehidupan yang dikemas dalam unsur teatrical, gerak dan musikal. Di wilayah Jepara, sejauh pengamatan yang dilakukan peneliti tinggal 2 (dua) kelompok kesenian yang masih bertahan hidup, yakni kelompok kesenian *emprak* Sido Mukti di Desa Kepuk, Kecamatan Bangsri dan kelompok kesenian *emprak* Sido Lancar di Desa Plajan, Kecamatan Pakis Aji, Jepara. Namun demikian, kelompok *emprak* Sido Mukti sudah memberanikan diri untuk mengadopsi budaya pop dengan memasukkan unsur-unsur baru dalam konten pertunjukannya, sedangkan kelompok *emprak* Sido Lancar masih bersikukuh untuk mempertahankan format tradisi lama dengan tanpa memasukkan unsur-unsur budaya pop ke dalam pertunjukannya. Meskipun demikian, dinamika perubahan yang dialami kelompok *emprak* Sido Lancar ini tetap terlihat, hanya saja tidak secara ekstrem merubah yang sudah ada sebelumnya.

Dari beberapa informasi yang dapat dihimpun dari lokasi penelitian ini, keberadaan kesenian *emprak* sebenarnya masih dirindukan dan didukung sepenuhnya oleh masyarakat setempat. Terbukti ketika pementasan yang dilakukan, masyarakat masih setia melihat dari awal sampai akhir pertunjukan, meskipun secara kuantitas berkurang ketika pertunjukan selesai. Hal inilah yang akhirnya menjadikan kelompok seni *emprak* Sido Lancar ini masih bertahan hidup. Salah satunya masih antusiasnya masyarakat setempat dan masyarakat lain wilayah yang masih “membutuhkan” kehadiran kesenian ini sebagai bentuk ekspresi estetika lokal yang sarat dengan muatan-muatan nilai dan tuntunan hidup. Selain itu, *emprak* juga muncul sebagai salah satu potensi Desa Plajan, yang ternyata sedang merintis usaha untuk menjadi desa wisata di Kabupaten Jepara. Potensi wisata yang dimiliki diantaranya adalah Gong Perdamaian Dunia, Akar Seribu, Air Terjun di Lereng Gunung Muria, dan potensi lainnya seperti beberapa Gua yang menawarkan keindahan-keindahan tertentu. Potensi wisata ini akan bertambah kuat, apabila seni *emprak* ini terus dapat

dikembangkan dengan basis budaya tradisi masyarakat yang dimiliki sejak zaman dulu.

Kesenian *emprak* yang hidup dalam lokus budaya masyarakat Plajan ini, sebenarnya dilihat dalam konteks realitas di masa sekarang dapat dikatakan memiliki nasib yang tidak jauh berbeda dengan kesenian tradisi lainnya. Kesenian *emprak* hidup di tengah-tengah budaya pop yang diwakili oleh pilihan masyarakat terhadap dangdut sebagai hiburan yang utama. Realitas masa kini yang terjadi dalam kehidupan seni *emprak* di Plajan inilah yang menarik minat peneliti untuk mewujudkan sebuah penggambaran atau deskripsi mengenai realitas seni *emprak* dalam kungkungan budaya pop yang berkembang di Jepara secara umum.

Peneliti memandang perlu adanya sebuah penggambaran kehidupan kesenian pertunjukan rakyat dalam hal ini *emprak* dengan mengungkap realitas keberadaannya saat ini dilihat dari sisi pelaku. Realitas di masa kini, memang sangat jauh berbeda dengan realitas kehidupan *emprak* di masa lalu. Merupakan sesuatu yang jauh dari keniscayaan, apabila peneliti akan mengungkap keberadaan realitas masa lalu *emprak* melalui konsep diseminasi audio visual. Hal ini dikarenakan miskinnya dokumentasi tentang kehidupan kesenian tersebut di masa lalu, dan tentunya hanya berdasarkan pada realitas pikir para pelaku yang masih tersisa sekarang. Realitas pikir tersebut tentu saja sangat dipengaruhi oleh rentang masa dan perubahan yang terjadi dari masa ke masa sepanjang kehidupan kesenian ini. Dan besar kemungkinannya realitas pikir para pelaku tersebut, tidak dapat menjangkau realitas *emprak* –yang sebenarnya—di masa lalu.

Melihat kenyataan tersebut, peneliti merasa berkepentingan untuk melakukan sesuatu yang dapat menjaga keberlangsungan kehidupan kesenian ini. Salah satunya dengan menawarkan sebuah pengembangan model diseminasi audio visual yang nantinya dapat dimanfaatkan masyarakat pendukung dan seniman di kelompok kesenian ini sebagai wahana untuk mengembangkan diri. Media pengembangan yang dipilih adalah diseminasi audio visual dengan durasi pendek antara 25-30 menit

dalam bentuk film semidokumenter (*feature audio visual*). Media pengembangan ini dipilih, karena secara sederhana bahwa proses diseminasi tidak hanya dapat dilakukan melalui tulisan semata, namun karena ini konteksnya adalah seni pertunjukan, maka peneliti mempertimbangkan aspek-aspek visual yang nantinya kurang dapat *discover* dalam wujud tulisan, maka dari itu perlu menampilkan dengan kemasan audio visual yang dapat dinikmati secara visual oleh para penikmat. Di samping itu, informasi-informasi yang terkait dengan kesenian ini, termasuk realitas pikir para pelaku kesenian *emprak* mengenai keberadaan di masa lalu akan dirangkum dalam *booklet* yang diselipkan dalam kemasan *Visual Compact Disc (VCD)* sebagai sebuah paket yang lengkap.

Untuk mewujudkan model diseminasi audio visual ini, tentunya tidak luput dari kegiatan riset yang intensif dan akurat untuk menentukan data-data yang dibutuhkan dalam produk akhir nantinya. Di samping itu, kearifan lokal dari masyarakat setempat digunakan sebagai bahan pertimbangan mengenai aspek-aspek yang dapat masuk dalam produk diseminasi tersebut. Hal ini dilakukan karena nantinya produk ini dimanfaatkan oleh masyarakat setempat dan seniman pelaku itu sendiri, karena itulah membutuhkan persetujuan dengan masyarakat terutama mengenai konten, untuk teknis visualisasinya tentunya membutuhkan kepekaan peneliti dalam mengemasnya. Permasalahan yang muncul dari fenomena ini, dapat diidentifikasi (1) perlu dibuat rancangan diseminasi audio visual seni pertunjukan *emprak*; (2) rancangan tersebut hendaknya mampu menyerap konten yang mencerminkan unsur-unsur yang mewakili realitas kehidupan para aktor dan kesenian itu sendiri; dan (3) perlu adanya pengembangan model diseminasi audio visual sebagai bentuk baru penyebaran informasi tentang keberadaan kesenian tertentu.

## B. Perspektif yang Digunakan

Diseminasi audio visual yang dilakukan pada penelitian ini, menggunakan model pendekatan realitas dengan perspektif etnografi visual. Sebagaimana yang dijelaskan pada latar belakang permasalahan penelitian di atas, bahwasannya dalam produk diseminasi ini akan digambarkan mengenai realitas kehidupan *emprak* sebagai sebuah kesenian rakyat yang ada di masa kini. Penggambaran ini akan lebih difokuskan pada bagaimana aktivitas pelaku *emprak* dalam hal ini adalah aktor dan penggerak kelompok *emprak* Sido Lancar di Desa Plajan, Pakis Aji, Jepara yakni Supar. Di samping itu, perekaman yang dilakukan juga melihat aktivitas anak bungsu Supar yang bernama Ida Bagus Kusworo atau akrab dipanggil Bagus, yang diprediksi Supar akan mewarisi generasi *emprak* berikutnya.

Supar di samping sebagai pelaku kesenian *emprak*, ia juga seorang wiraswasta yang bergerak di sektor penjualan kayu mentahan, persewaan gamelan, pembuat instrumen gamelan, dan penyedia jasa penghubung pengrawit dan campursari (orkes). Bagus, remaja berusia 18 tahun tercatat sebagai siswa kelas XII di SMA PGRI Kabupaten Jepara, selain pemain *emprak* ia juga pengendang campursari dan aktivis pemain band di lingkungan Plajan.

Melihat aktivitas para “aktor” yang ada di dalam rancangan diseminasi audio visual ini, maka peneliti memiliki keinginan yang kuat untuk dapat merekam aktivitas-aktivitas mereka agar dapat menghadirkan realitas-realitas sebagai data utama dalam produk diseminasi ini. Tentu saja, realitas-realitas yang berdasar dari aktivitas pelaku ini merupakan hal-hal yang sangat terkait dengan kesenian *emprak* secara lebih khusus dan secara umum berbicara tentang kedekatan mereka dengan kesenian lainnya.

Bentuk diseminasi yang dihasilkan ini, dapat dikatakan agak sedikit berbeda dengan pendekatan film atau televisi yang banyak sekali menghadirkan realitas yang “semu”, atau realitas yang sengaja dihadirkan oleh si pembuat naskah atau pembuat

film, bahkan oleh pembuat dokumenter yang beraliran etnografi visual yang klasik dengan memberikan penggambaran detail kepada setiap babak yang disajikan. Seperti dikatakan di awal diskusi ini, bahwa perspektif yang dipegang dalam diseminasi ini adalah pendekatan realitas, artinya dalam produk ini, proses perekaman dilakukan berdasarkan atas realitas yang ada di saat sekarang. Perekaman dilakukan dengan mengikuti segala aktivitas yang biasa dialami oleh si pelaku dengan *setting-setting* peristiwa yang natural sebagaimana keseharian yang dihadapi oleh pelaku. Dari situlah akan muncul tawaran-tawaran realitas yang muncul terkait dengan kesenian sebagai objek dari penelitian ini.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

Film dokumenter sudah berkembang jauh dari sekedar memberikan informasi dalam bingkai dan cara bertutur jurnalis televisi hingga menjadi media penciptaan diskursus baru, terkait peristiwa yang sedang direkam olehnya. Di Indonesia sendiri, film dokumenter menjadi semacam fashion yang dimanfaatkan sebagai layaknya asset untuk memodifikasi pembenaran atas peristiwa yang direkam. Fenomena ini terjadi karena film dokumenter merupakan format bercerita film yang diyakini oleh penonton sebagai film yang mampu berbicara nyata (tanpa direkayasa). Sementara itu, komoditas pencitraan sampai pencarian kekuasaan merupakan masa yang sedang membelenggu masyarakat untuk memobilisasi diri menjadi orang yang dipandang dan terdipandang. Oleh karenanya, dokumenter yang memiliki keunggulan untuk mempertontonkan kenyataan (realita) mampu disulap menjadi alat pembenaran yang semu. Dengan kata lain, kenyataan yang tampak sangat mudah dibalikkan menjadi kebohongan manipulatif dalam cara kerja dokumenter.

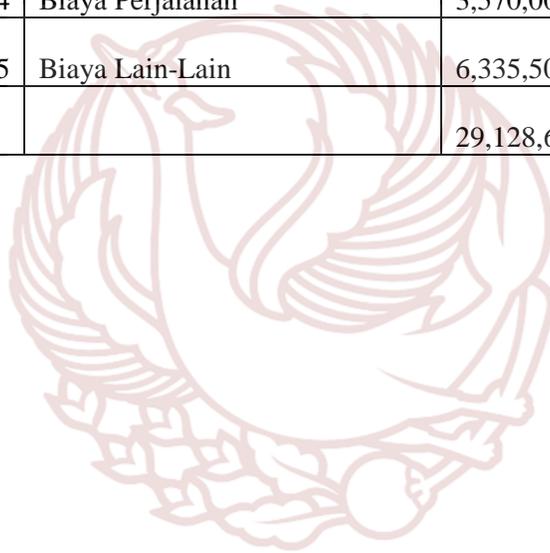
Itulah mengapa film dokumenter menjadi bagian dari mobilisasi budaya masa ini. Seakan semua orang membutuhkan kenyataan dalam mengkonsumsi informasi, dan titik konsumsi tersebut mampu dijawab oleh film dokumenter dengan aksesoris tendensi di dalam pencarian kebenaran peristiwa. Meskipun masih ada sampai sekarang, film-film produksi *Eagle Award* Metro TV memang menjadi *patronage*

format pembuatan film dokumenter berikut dengan model analisis pengamatan lapangannya di tahun 2004 sampai 2008. Film-film tersebut memberikan *influence* besar terhadap stasiun televisi yang lain untuk membuat format serupa. Bahkan sebagian diantara mereka memberikan beberapa program *prime time* pada *session* acara khusus untuk membahas isu-isu minoritas, kelompok, dan keberadaannya lewat kemasan film dokumenter. Tidak hanya di televisi saja, format film dokumenter yang ditayangkan di televisi menghadapi penonton yang sifatnya tidak bisa terlacak juga turut mempengaruhi kemasan tutur film dokumenter pada kelompok-kelompok mandiri. Format ulasan dengan gaya jurnalis dengan mengutamakan pendeskripsian informasi yang definitif, dibumbui dengan gaya sinematik yang memanjakan mata semacam menjadi acuan baku bagi pembuat film yang lain, terutama pembuat film yang mengkhususkan filmnya tidak diputar di televisi.

Akan tetapi, format ini tentu tidak bisa bertahan lama untuk mengungkap sebuah masalah yang sedang dibicarakan dan dituturkan lewat film dokumenter. Terlebih lagi, kita memasuki masa dimana sebuah peristiwa sifatnya lentur dan mudah terbentuk atas perubahan. Atas keberadaan sifat peristiwa ini, kita tidak bisa mendapatkan inti persoalan dengan hanya mengandalkan bertanya (wawancara) saja dengan subyek atau narasumber. Perlu pula untuk menggali hubungan aktivitas keseharian dengan kondisi geokultural wilayahnya lewat perekaman-perekaman yang taktis. Tentu, deskripsi mengenai masa lampau tidak lagi menjadi sebuah temuan yang diyakini menjadi kunci keberadaan subyek masalah yang dihadirkan. Realitas tidak lagi berwujud satu, akan tetapi mereka memiliki realitas pendamping yang saling menyokong atau mendukung keberadaan komunitas dalam segala dinamikanya. Jika format deskripsi masalah yang menjadi pakem televisi tetap dipertahankan, kita hanya akan mendapat deskripsi yang pragmatis, ulasan yang dangkal dan atau terlalu luas, dan ironisnya realitas yang ada merupakan realitas yang dibuat oleh pembuat film. Bukan berdasar atas realitas yang sedang direkam. Hal ini pula mengakibatkan distribusi pengetahuan yang seharusnya menjadi tujuan pertanggungjawaban film

**REKAPITULASI PENGGUNAAN DANA**

No	Uraian Kegiatan	Jumlah Pengeluaran (Rp)
1	Gaji dan Honorarium	9,100,000.00
2	Biaya Peralatan Penunjang	8,040,000.00
3	Bahan Habis Peralatan	2,083,100.00
4	Biaya Perjalanan	3,570,000.00
5	Biaya Lain-Lain	6,335,500.00
		29,128,600.00



**LAMPIRAN 4.**  
**LOGBOOK HARIAN (menyusul)**

**LAMPIRAN 5.**  
**PRODUK PENELITIAN SEMENTARA (dalam bentuk DVD)**

