

**VICOLMING (*VIDEO CONFERENCE – LIVE STREAMING*)
WAYANG BEBER 4 KOTA
SEBAGAI SOLUSI DAMPAK COVID-19**

LAPORAN PENELITIAN TERAPAN KELOMPOK



Ketua

**RANANG AGUNG SUGIHARTONO
NIP/NIDN: 197111102003121001/0010117110**

Anggota

**JAKA RIAN TO
NIP/NIDN:196108151983031006/0015086108**

**Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA-023.17.2.677542/2020
tanggal 27 Desember 2019 Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Terapan Kelompok
Nomor: 6715/IT6.1/LT/2020 tanggal 11 Juni 2020**

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA

November 2020

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	0
HALAMAN PENGESAHAN	1
DAFTAR ISI	2
ABSTRAK	3
BAB I. PENDAHULUAN	4
1.1. Latar Belakang	4
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan dan Urgensi Penelitian	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. <i>State of the Art</i>	8
2.2. <i>Roadmap</i> Penelitian	10
BAB III. METODE PENELITIAN	13
3.1. Jenis Penelitian	13
3.2. Lokasi Penelitian	13
3.3. Sumber Data	14
3.4. Teknik Pengumpulan Data	14
3.5. Tahapan Penelitian	15
3.6. Rencana Target Capaian Tahunan	19
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	20
4.1. Hasil Karya	20
4.2. Pembahasan	36
BAB V. PENUTUP	40
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN	42

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 mengubah segala aspek kehidupan, termasuk bidang seni. Seniman tradisi terdampak dengan sangat parah. Mereka tidak ada permintaan pementasan seni sama sekali, karena pertunjukan pasti akan mengumpulkan massa, termasuk kesenian wayang beber. Untuk itu perlu dicarikan solusi untuk mengatasi kondisi ini. Dengan teknologi VICOLMING (*Video Conference Live-StreamING*), peneliti akan memberikan solusi bagi seniman untuk dapat melakukan pertunjukan lagi.

Tujuan utama penelitian ini adalah menciptakan dan menyajikan pertunjukan wayang beber 4 kota dengan teknologi VICOLMING (*Video Conference Live-StreamING*). Bentuk pertunjukan yang dikembangkan ini adalah sebuah pertunjukan wayang beber yang tidak hanya daring (*online*) namun juga *multi-platform*, menarik, kreatif, interaktif, kolaboratif, dan dapat dinikmati dari mana saja secara *live* dan *demand*. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi model pertunjukan daring yang kolaboratif antar dalang antar kota antar provinsi.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian berbasis praktik (*practice-based research*). Tahapan eksperimen yang digunakan untuk pertunjukan wayang beber daring dalam penelitian ini, meliputi: 1) definisi masalah; 2) pengembangan model; 3) sintesis; 4) penyempurnaan / resolusi; 5) generalisasi.

Hasil penelitian artistik ini menunjukkan bahwa pertunjukan wayang beber yang dipergelarkan dengan teknologi *multi-platform* dapat menghasilkan sajian yang tidak hanya daring (*online*) namun menarik, kreatif, interaktif, kolaboratif, dan dapat ditonton dari mana saja secara *live* dan *demand*. Pertunjukan Vicolming wayang beber 4 kota ini menjadi solusi alternatif bagi pelarangan pementasan di awal pandemi Covid-19. Semangat kebersamaan meskipun dalam keterbatasan, pada akhirnya mampu menampilkan karya kolaborasi secara *live streaming*. Praktik seni dapat digambarkan sebagai sebuah kebersamaan dalam pementasan kolaboratif yang membahagiakan dengan terus berkarya tanpa batas meskipun di tengah pandemi Covid-19 dengan memanfaatkan teknologi untuk mengekspresikan nilai-nilai artistik, dengan kata lain yaitu *Gayeng Regeng Gumregah Tanwinates Manunggal Andum Rasa*.

Luaran penelitian ini meliputi: (1) terselenggarakannya pertunjukan wayang beber daring 4 kota; (2) terpublikasikannya pentas Vicolming wayang beber di YouTube secara *live* dan *demand*; (3) terpublikasikannya pentas Vicolming wayang beber di media massa nasional; (4) tersusunnya artikel ilmiah yang sudah di-submit ke jurnal nasional terakreditasi MUDRA; (4) terbitnya katalog pertunjukan Vicolming wayang beber ber-ISBN.

Kata kunci: Vicolming, 4 kota, wayang beber, dan daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, D. F. (2020, April 7). Sebanyak 40.081 Seniman Terkena Dampak Negatif Covid-19. *Berita Satu*. <https://www.beritasatu.com/hiburan/617987-sebanyak-40081-seniman-terkena-dampak-negatif-covid19>
- Candy, L. (2006). *Practice Based Research: A Guide. CCS Report, 1.0.*
- Gray, C., & Malins, J. (1993). *Research Procedures / Methodology for Artists & Designers*. carolegray.net/Papers%20PDFs/epgad.pdf
- Guntur. (2016). *Metode Penelitian Artistik*. ISI Press.
- Handayani, S. S. (2020, April 16). Derita Pekerja Seni Karanganyar Terdampak Covid-19, Terpaksa Jadi Pekerja Serabutan. *Solopos*. <https://www.solopos.com/derita-pekerja-seni-karanganyar-terdampak-covid-19-terpaksa-jadi-pekerja-serabutan-1056625>
- Keen, S. (2017, September 26). What Is the Main Purposes of Video Conferencing? *Bizfluent*. <https://bizfluent.com/info-8105299-main-purposes-video-conferencing.html>
- kumparanTECH. (2020, March 25). Cara Karaoke Bareng Teman saat WFH Pakai Aplikasi Zoom. *Kumparan.Com*. <https://kumparan.com/kumparantech/cara-karaoke-bareng-teman-saat-wfh-pakai-aplikasi-zoom-1t5WHQCR8Gz>
- Selivanov, N. (2004). *Global Changes in Informational Environment: Informational Community Replacement of Dominant Language Models New Forms of Communication. 2004*. <https://iite.unesco.org/pics/publications/en/files/3214631.pdf>
- Sugihartono, R. A., & Handriyotopo. (2017). *Transisi: Wayang, Relief, dan Animasi*. ISI Press.
- Suratno, & Rianto, J. (2017). *Model Pertunjukan Wayang Beber Garap Kontemporer sebagai Pelestarian dan Pengembangan Seni Tradisi [Laporan Penelitian]*. ISI Surakarta.