

INOVASI PEMBELAJARAN DIGITAL MATA KULIAH *GARAP PAKELIRAN* ERA MERDEKA BELAJAR-KAMPUS MERDEKA

Catur Nugroho¹, Sri Harti², dan Bagong Pujiono³

^{1,2,3}Staf Pengajar Jurusan Pedalangan

Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta

Abstract

The digital learning innovation of Garap Pakeliran II course is a grant program from the Indonesian Ministry of Education and Culture. This program is also an implementation of the Merdeka Belajar Kampus Merdeka (the Independent Study of Independent Campus). The innovation made is to transform learning materials into digital materials in the form of text and audio-visual. The Garap Pakeliran course is a compulsory practical course for students majoring in puppetry. The learning material is to direct students to be able to compose a good and qualified puppetry work. This activity can also be participated by students from outside ISI Surakarta as a form of application for the MBKM program. The digital material that was successfully compiled was then uploaded to the ISI Surakarta e-learning and YouTube page. Through these activities, students can learn independently and creatively as well as innovatively so that it is in accordance with what students want to do in relation to the preparation of puppetry works.

Keywords: *digital learning, garap pakeliran, merdeka belajar.*

Pengantar

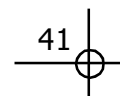
Latar Belakang

Era revolusi industri 4.0 menjadikan perguruan tinggi terus berproses dalam menemukan berbagai inovasi di bidang tri dharma, terutama bidang pembelajaran. Terlebih pada tahun 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mencanangkan adanya program "Merdeka Belajar-Kampus Merdeka". Mahasiswa diberikan kebebasan mengambil mata kuliah dari program studi lain di lingkungan Perguruan Tinggi sendiri dan/atau di luar PT selama tiga semester. Kebijakan ini mendorong Perguruan Tinggi, terutama dosen-dosen berpikir untuk bereksplorasi mencari inovasi-inovasi pembelajaran agar dapat diakses oleh mahasiswa dari luar program studi.

Inovasi-inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh para dosen menjadi semakin bervariasi ketika dunia digemparkan dengan merebaknya virus Corona atau Covid-19.

Pandemi ini telah menelan banyak korban karena terpapar virus tersebut. Berbagai upaya penanggulangan dilakukan guna mencegah penyebaran virus corona. Tempat-tempat peribadatan ditutup, kegiatan yang sifatnya mengumpulkan masa dilarang. Sekolah-sekolah dan kampus ditutup. Kegiatan belajar mengajar dilakukan di rumah secara daring. ISI Surakarta telah mengeluarkan Instruksi Rektor ISI Surakarta Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pembatasan Kegiatan Kampus dalam Upaya Pencegahan Penyebaran Covid-19 di Lingkungan ISI Surakarta. Untuk itu, ISI Surakarta menerapkan pembelajaran melalui *on line*, baik kuliah teori maupun praktik, termasuk mata kuliah *Garap Pakeliran*.

Mata kuliah *Garap Pakeliran* merupakan mata kuliah berurutan, yaitu *Garap Pakeliran I*, *II*, dan *III*. Dalam program bantuan dana pengembangan dan penyelenggaraan Inovasi Pembelajaran Digital ini dipilih mata kuliah *Garap Pakeliran II* karena disediakan di semester genap. Mata kuliah *Garap Pakeliran* merupakan



mata kuliah wajib bagi mahasiswa Jurusan Pedalangan di ISI Surakarta. Mata kuliah ini memiliki peran penting bagi mahasiswa karena target pembelajaran adalah mengasah kreativitas mahasiswa terhadap pengolahan lakon yang akan disajikan. Unsur garap pakeliran meliputi *garap* adegan, *catur* (narasi dalang), *sabet* (gerak wayang), dan *iringan pakeliran*, yang kesemuanya itu merupakan unsur-unsur pokok dalam pakeliran (Suyanto, 2007:10). Adanya tuntutan kualitas dalam garap pakeliran, menjadikan mahasiswa setelah menempuh mata kuliah ini diharapkan siap dan matang, baik secara teknik maupun konsep dalam karya pertunjukan wayang.

Garap Pakeliran adalah usaha seniman dalang untuk menjadikan pertunjukan wayang kulit (*pakeliran*) menjadi lebih berbobot dan berkualitas dalam penyajiannya. Aspek-aspek *garap* dalam pertunjukan wayang meliputi struktur adegan, teks narasi, gerak wayang, dan iringan diolah sedemikian rupa yang bermuara pada kualitas sajian yang lebih bagus. *Garap pakeliran* sebagai suatu proses kreatif memiliki peran penting bahkan syarat wajib bagi seorang dalang dalam rangka memperoleh sebuah pertunjukan yang berkualitas. Seorang dalang perlu belajar keindahan dalam pakeliran, yaitu *regu*, *greget*, *sem*, *nges*, *renggep*, *antawacana*, *cucut*, *unggah-ungguh*, *tutuk* dan *trampil* (Najawirangka, 1960: 57). Hal itu, menjadikan bobot *garap* dan proses kreatif sangat ditentukan oleh kapasitas dalang, baik penguasaan teknik maupun kepekaannya terhadap fenomena yang terjadi.

Lahirnya model-model *pakeliran* seperti *pakeliran padat*, *pakeliran sandosa*, dan *wayang multimedia* menjadi sebagian kecil dari banyaknya model pertunjukan wayang inovatif yang selalu beradaptasi terhadap perkembangan zaman dan lingkungan pendukungnya. Konsep *Pakeliran* padat, yaitu memfokuskan *garapan* pada masalah-masalah pokok sehingga permasalahan-permasalahan yang tidak ada kaitannya dengan *garapan lakon* dapat diabaikan (Sudarkodkk, 1993;2-6). Konsep *pakeliran sandosa*, yaitu wayang dipegang banyak dalang, menonjolkan bayangan, dan narator yang berbahasa Indo-

nesia. Eksistensi pertunjukan wayang yang masih bertahan dan berkembang hingga saat ini menjadi indikator bahwa proses *garap pakeliran* menjadi sebuah kebutuhan wajib bagi seorang dalang.



Gambar 1. ISI Surakarta menerima Rekor MURI pertunjukan wayang spektakuler lakon *Pandhawa Kumpul* disajikan oleh 8 dalang, 25 pengrawit, dan 27 swarawati di Hari Wayang Dunia 2018.

Pembelajaran *Garap Pakeliran* tidak hanya dibutuhkan oleh mahasiswa Jurusan Pedalangan di ISI Surakarta, namun perguruan tinggi seni maupun akademi vokasi seni lainnya di Indonesia juga sangat membutuhkan materi pembelajaran *Garap Pakeliran* bagi mahasiswanya. Perguruan tinggi seni lain, khususnya ISI Yogyakarta dan ISI Denpasar yang memiliki Jurusan Pedalangan sangat dimungkinkan bahwa keberadaan *garap pakeliran* ini juga menjadi sebuah kebutuhan wajib bagi mahasiswa. Selain itu, Akademi Seni Mangkunegaran Surakarta (ASGA) juga memiliki Prodi D3 Seni Pertunjukan dengan peminatan Pedalangan.

Di sisi lain, pembelajaran *garap pakeliran* juga memiliki keterbukaan terhadap mahasiswa jurusan/program studi yang lain. Mahasiswa program studi Teater, baik yang bersifat tradisi maupun kontemporer sekalipun juga terdapat unsur-unsur penggarapan teatral lakon yang jelas korelatif terhadap mata kuliah *garap pakeliran*. Melalui pembelajaran ini akan diperoleh materi *garap* yang representative terhadap proses kreatif dalam mengolah cerita dan penyusunan naskah. Oleh karena itu,

pembelajaran ini menjadi hal yang sangat prioritas, baik bagi mahasiswa Pedalangan khususnya, maupun mahasiswa Teater pada umumnya.

Penyelenggaraan pembelajaran *Garap Pakeliran* selama ini masih terbatas di dalam kelas dengan metode tatap muka. Merujuk pada perkembangan global di era industri 4.0 yang menempatkan berbagai aspek menjadi tanpa batas, maka pengembangan penyelenggaraan digitalisasi pembelajaran *Garap Pakeliran* menjadi sebuah target solutif yang mutakhir dan inovatif. Hal ini, akan membuka potensi terhadap kebutuhan antar mahasiswa yang berujung pada sinergitas lintas budaya Nusantara.

Pengembangan dan inovasi pembelajaran digital mata kuliah *Garap Pakeliran* ditargetkan mewujudkan sistem pembelajaran daring yang memanfaatkan media *virtual* dan *online*. Dengan demikian, akan semakin banyak mahasiswa yang bisa menikmati pembelajaran digital *Garap Pakeliran*. Hal ini, merupakan salah satu implikasi terhadap wacana pendidikan seni oleh Friedmen (dalam Nicos Souleles), bahwa gagasan keutamaan mensintesis informasi dari berbagai bentuk berkembang lintas pengetahuan disiplin secara konsisten akan menciptakan lingkungan kerja, dengan mengkombinasikan pengetahuan kejuruan dan keterampilan untuk menghasilkan suatu hasil.

Berpijak pada seluruh rangkaian dan diterimany arancangan pengembangan kegiatan inovasi pembelajaran daring mata kuliah *garap pakeliran* maka telah dilaksanakan berbagai kegiatan dalam rangka mencapai target yang telah dirumuskan. Aneka kegiatan sistematis dan terukur berkaitan digitalisasi materi bahan ajar *garap pakeliran* yang berpijak pada rancangan pembelajaran semester telah dilakukan baik berupa perekaman video terhadap berbagai nara sumber maupun tahap unggah materi ke media *LMS* serta Youtube. Di samping itu, hingga pada laporan kemajuan ini disusun proses perekaman dan juga digitalisasi materi teks deskripsi pembelajaran juga telah mendekati tahap akhir. Artinya, tahapan yang belum dan sedang dikerjakan ialah finalisasi *ed-iting* video dan proses unggah materi.

Tujuan

Pengembangan Inovasi Pembelajaran Digital mata kuliah *Garap Pakeliran* ini dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran seni pedalangan secara terstruktur agar dapat diakses oleh mahasiswa seni pedalangan khususnya dan seni-seni peran lain pada umumnya. Tujuan selanjutnya, yaitu menyebarluaskan pengetahuan dan keterampilan *garap pakeliran* ke seluruh tanah air bahkan dunia, sehingga mahasiswa-mahasiswa seni menjadi tangguh pada era 4.0.

Ruang lingkup

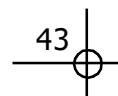
Konten Pengembangan Inovasi Pembelajaran Digital mata kuliah *Garap Pakeliran* mencakup tentang pengertian *garap*, pentingnya *garap pakeliran*, contoh-contoh *pakeliran garap*, unsur-unsur *garap pakeliran*, tema dan ide penciptaan, pemilihan *lakon*, bedah *lakon*, *garap sanggit lakon*, menyusun struktur adegan, *garap catur*, *garap sabet*, dan *garap iringan*.

Media untuk Pengembangan Inovasi Pembelajaran Digital mata kuliah ini menggunakan beragam jenis baik video (MPEG), audio (MP3), teks (PDF dan PPT), Youtube, dan LMS (*Learning Management System*).

PROSES PERENCANAAN DAN PENGEMBANGAN

1. Inovasi Pembelajaran Digital

Pembelajaran mata kuliah *Garap Pakeliran* selama ini masih dilakukan secara konvensional, yaitu melalui metode tatap muka di kelas/laboratorium pedalangan. Dosen menjelaskan materi *Garap Pakeliran* dengan metode ceramah yang didukung dengan media *power point*. Di dalam pembelajaran praktik pakeliran, dosen mengajarkan secara langsung terkait berbagai hal dalam teknik mendalang, dalam berbagai gaya (*garap*). Melalui bantuan dana ini, model konvensional yang selama ini digunakan akan dikembangkan secara terstruktur dan sistematis dalam bentuk pembelajaran digital dan akses pembelajaran dilakukan secara daring.



Inovasi yang dilakukan dalam pembelajaran digital mata kuliah *Garap Pakeliran* ini meliputi tiga aspek, yaitu media ajar, sistem pembelajaran, dan sistem evaluasi, dengan penjelasan sebagai berikut.

Media ajar yang digunakan dalam pembelajaran digital mata kuliah ini meliputi beragam jenis media digital, baik video (MPEG), audio (MP3), teks (PDF dan PPT), Youtube, dan LMS (*Learning Management System*). Media video (MPEG) akan diintegrasikan dengan Youtube yang digunakan untuk konten materi ajar praktik, khususnya *garap sanggit lakon*, menyusun struktur adegan, *garap catur*, dan *garap sabet*. Media audio (MP3) juga diintegrasikan dengan Youtube tetapi khusus untuk materi ajar *garap iringan gending*.

- a) Mata kuliah *Garap Pakeliran* telah terindeks dalam sistem pembelajaran daring menggunakan LMS (*Learning Management System*) di [link: https://daring.isi-ska.ac.id/](https://daring.isi-ska.ac.id/) yang dikembangkan oleh UPT Teknologi Informasi dan Komunikasi ISI Surakarta. Dosen menggunakan LMS untuk menyampaikan materi pembelajaran dan mahasiswa juga akan menggunakan LMS tersebut untuk mengunduh materi dan mempelajarinya.
- b) Sistem evaluasi daring menggunakan LMS (*Learning Management System*). Mahasiswa mengunduh tugas di LMS, kemudian mengerjakan tugas di tempat masing-masing, merekam praktik mendalang dengan format video, dan mengunggahnya ke dalam LMS. Dosen juga akan menilai tugas mahasiswa melalui LMS tersebut. Formula dalam penilaian dapat diatur (*setting*) dalam LMS yang disesuaikan dengan ketentuan akademik ISI Surakarta.

Konten pembelajaran tersebut dapat diunduh dan dipelajari mahasiswa secara daring dalam aplikasi LMS. Hasil pembelajaran mahasiswa diunggah dalam aplikasi LMS, baik tugas harian, tengah semester, ataupun akhir semester. Akhirnya, dosen kemudian memberikan nilai secara daring. Hasil nilai selanjutnya dikeluarkan oleh Subbag Administrasi

Akademik Fakultas kepada mahasiswa dalam bentuk Kartu Hasil Studi (*online*/elektronik), termasuk bagi peserta mahasiswa kampus lain sebagai bukti perolehan *credit earning*.

2. Langkah-Langkah Kegiatan: Analisis, Perencanaan dan Pengembangan

a) Tahap Analisis

Analisis pertama dalam pengembangan inovasi pembelajaran digital mata kuliah *Garap Pakeliran* dilakukan dengan mencermati persiapan pembelajaran meliputi: a) rekonstruksi mata kuliah; b) deskripsi mata kuliah; c) kompetensi yang diharapkan atau tujuan akhir (capaian pembelajaran); d) pencermatan terhadap silabus mata kuliah; dan e) Rencana Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah *Garap Pakeliran* di Jurusan Pedalangan ISI Surakarta.

Analisis dilanjutkan pencermatan pada pokok bahasan dalam RPS, kemudian diklasifikasi bahasan teoritik dan bahasan praktiknya. Sebagai mata kuliah praktik, bahasan materi praktik akan sangat mendominasi dalam pembelajaran digital ini. Oleh karena itu, konten pembelajaran berbasis audio visual (video) sangat dominan dalam materi pengembangan dan penyelenggaraan pembelajaran digital ini. Pertunjukan wayang dalam bentuk *Pakeliran Padat* sangat cocok sebagai bahan ajar dan contoh dalam pembelajaran mata kuliah ini. Untuk memperkaya materi pembelajaran akan dilakukan pengembangan dengan berbagai referensi *online* (teks dan video Youtube, khususnya *Pakeliran Padat*) yang bisa dijadikan acuan dan bacaan pengayaan.

Selain itu, juga dilakukan penyesuaian dengan perkembangan terkini dan prediksi 5 tahun ke depan di bidang *garap pakeliran*, baik seni pedalangan yang berkembang di akademisi maupun seni pedalangan yang berkembang di masyarakat. Permasalahan-permasalahan aktual yang berkembang di masyarakat bisa diangkat ke dalam pembelajaran. Bentuk *pakeliran* para dalang laris yang sedang digandrungi masyarakat pecinta wayang bisa digunakan sebagai contoh tentang cara dalang menggarap *pakeliran*, misalnya Dalang Gendut

dengan pertunjukan *Wayang Terawang*-nya. Ini untuk menambah wawasan mahasiswa yang mempelajari seni pedalangan. Materi teoritik seperti pengertian *garap*, pentingnya *garap pakeliran*, unsur-unsur *garap pakeliran*, tema dan ide penciptaan, pemilihan *lakon*, dan bedah *lakon* disampaikan di awal perkuliahan. Bahasan yang sifatnya pengetahuan/wawasan (teoritik) ini disampaikan dalam bentuk teks (PDF/PPT) dan video ceramah dosen di awal semester.

b) Tahap Perancangan

Kegiatan perancangan pengembangan dan penyelenggaraan inovasi pembelajaran digital ini dimaksudkan menyusun rancangan konten mata kuliah *Garap Pakeliran*. Perancangan dilakukan dengan mendasarkan pada hasil tahap sebelumnya (tahap analisis). Perancangan pengembangan dan penyelenggaraan inovasi pembelajaran digital meliputi materi pengetahuan, bahan ajar, modul praktikum, dan pembuatan media ajar (video tutorial *garap sabet*, *garap catur*, dan *garap iringan*), dan integrasi konten antara LMS dengan Youtube.



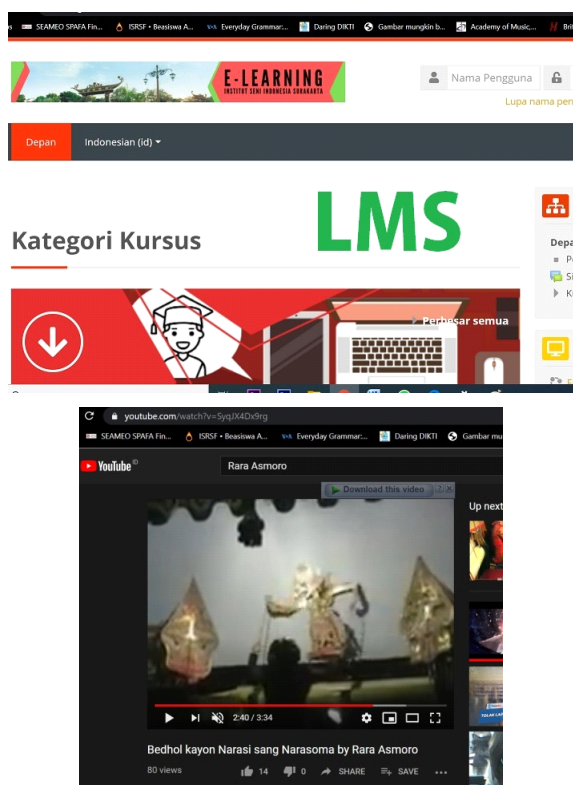
Bagan 2. Perencanaan konten pembelajaran daring

c) Pengembangan Konten

Tahap ini menyusun dan memproduksi materi pembelajaran digital yang diunggah ke dalam LMS (Learning Management System) ISI Surakarta, meliputi:

- 1) Penyusunan bahan ajar teoritik
Materi ajar teoritik yang mengandung muatan wawasan/pengetahuan *garap pakeliran* dibuatkan bahan ajar dalam bentuk: *Powerpoint* persentasi dosen (format PPT), Video Ceramah dosen/*empu* dalang (MPEG), dan *handout* perkuliahan (PDF). Materi ajar ini meliputi pengertian *garap*, unsur-unsur *garap pakeliran*, tema, ide penciptaan, pemilihan *lakon*, bedah *lakon*, dan konsep *garap*, serta penyusunan struktur adegan.
- 2) Penyusunan modul praktikum
Modul praktikum diperlukan sebagai petunjuk bagi mahasiswa dalam mempelajari video tutorial kemudian mempraktikkan *garap pakeliran* secara mandiri. Modul dalam bentuk PDF dan diunggah ke dalam LMS sebagai bagian penting dari video tutorial
- 3) Pembuatan video tutorial
Video tutorial dikhususkan untuk materi ajar praktik. Produksi video tutorial melibatkan UPT Audio Visual ISI Surakarta sesuai dengan Tupoksinya. Pembuatan video dilakukan di dalam lab/studio pedalangan, dosen memperagakan aneka *garap pakeliran* diiringi dengan gending oleh para pengrawit (PLP). Kemudian, video tutorial format MPEG disajikan di kanal *Youtube* yang diintegrasikan dengan modul praktikum di LMS (*Learning Management System*) ISI Surakarta (Dosen yang terlibat dalam tim bantuan dana ini masing-masing sudah memiliki kanal *Youtube*).
- 4) Pembuatan *gending*/music pengiring pergelaran
Perekaman *gending* pengiring pergelaran wayang dilakukan dengan melibatkan UPT Audio Visual ISI Surakarta. *Gending* yang dimainkan para *pengrawit* direkam dan disajikan dalam bentuk MP3 serta bisa diunduh oleh mahasiswa dari LMS, sebagai sarana belajar mandiri mahasiswa dalam mencoba *garap pakeliran*.
- 5) Unggah konten ke LMS
Setelah semua konten selesai disiapkan, langkah selanjutnya adalah mengunggah semua konten ke dalam LMS (*Learning*

Management System) ISI Surakarta. Tim bantuan dana ini akan dipandu oleh UPT Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ISI Surakarta. Adapun konten video diunggah ke kanal *Youtube* dosen. LMS dan *Youtube* terintegrasi melalui petunjuk di modul praktikum.



Gambar 2. Website LMS ISI Surakarta (*atas*)
Kanal *Youtube* dosen Sri Harti (*bawah*)

PROSES PENYELENGGARAAN PERKULIAHAN

1. Perguruan Tinggi Calon Mitra

Penyelenggaraan pembelajaran digital ini bekerjasama secara kemitraan dengan beberapa perguruan tinggi seni yang memiliki kesamaan rumpun keilmuan di bidang seni pedalangan. Perguruan tinggi seni tersebut meliputi ISI Denpasar dan ISI Yogyakarta yang sama-sama memiliki program studi seni pedalangan. Selain itu, juga dengan Akademi Seni Mangkunegaran Surakarta (ASGA) yang memiliki peminatan Pedalangan.

ISI Surakarta layak menjadi rujukan bagi perguruan tinggi lain, karena selama ini telah menghasilkan inovasi pakeliran yang diakui oleh masyarakat. Mata kuliah *Garap Pakeliran* adalah mata kuliah yang memuat materi materi *pakeliran padat* yang merupakan ciri khas dan keunggulan Jurusan Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta. *Pakeliran padat* merupakan hasil inovasi para dosen pedalangan ISI Surakarta yang sampai saat ini terus menyebar di masyarakat. Selain itu, *pakeliran sandosa* merupakan produk inovasi dan unggulan lain dari Jurusan Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta. Melalui pembelajaran digital ini, mahasiswa ISI Denpasar dan ISI Yogyakarta diproyeksikan dapat menempuh mata kuliah *Garap Pakeliran* secara daring.

Proyeksi tersebut menunjukkan potensi yang bisa dimanfaatkan untuk penyelenggaraan pembelajaran digital, apalagi antar jurusan antar perguruan tinggi memiliki komunikasi dan koordinasi yang baik selama ini. Selain itu, beberapa alumni ISI Surakarta juga menjadi dosen di ISI Denpasar, ISI Yogyakarta, dan ASGA Surakarta. Hal ini dapat menjamin kegiatan pembelajaran digital dapat berjalan lancar dan sukses. Hingga pada laporan kemajuan ini disusun tim penelitian telah melakukan pendekatan dan koordinasi terfokus dengan pihak mitra perguruan tinggi dan telah memperoleh respon keterbukaan yang baik terhadap kerja sama inovasi pembelajaran daring ini.

Penyelenggaraan pembelajaran digital dilakukan dalam format kerjasama kemitraan antara ISI Surakarta dengan ISI Denpasar dan ISI Yogyakarta. Selama ini, ISI Surakarta telah memiliki MOU Konsorsium dengan ISI Yogyakarta, ISI Denpasar, ISI Padangpanjang, dan ISBI Bandung, Nomor Nomor 3997/IT6.I/DN/2014 tentang Implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi. MOU itu menjadi payung bagi penyelenggaraan pembelajaran digital matakuliah *Garap Pakeliran* ini.

Langkah penyelenggaraan pembelajaran digital kerjasama kemitraan antara ISI Surakarta dengan ISI Denpasar dan ISI Yogyakarta, meliputi:



- a) Penandatanganan *Memorandum of Agreement* (MOA) antara: 1) Jurusan Pedalangan ISI Surakarta dengan ISI Denpasar, 2) Jurusan Pedalangan ISI Surakarta dengan ISI Yogyakarta.
- b) Koordinasi lintas Ketua Jurusan Pedalangan antara: 1) ISI Surakarta dengan Ketua Jurusan Pedalangan ISI Denpasar, 2) Ketua Jurusan Pedalangan ISI Surakarta dengan Ketua Jurusan Pedalangan ISI Yogyakarta.
- c) Koordinasi persiapan sistem administrasi akademik di tingkat institut dan fakultas, yang didukung ICT khususnya *Learning Management System* (LMS), dan tersusunnya SOP bagi pelaksanaan perkuliahan daring bagi mahasiswa ISI Surakarta dan mahasiswa perguruan tinggi mitra.
- d) Sosialisasi sistem pembelajaran digital matakuliah *Garap Pakeliran* kepada dosen, tenaga kependidikan (Tendik), dan mahasiswa.
- e) Penerapan pembelajaran digital matakuliah *Garap Pakeliran* di ISI Surakarta dan perguruan tinggi mitra.
- f) Evaluasi hasil pembelajaran digital di akhir semester oleh dosen secara daring, dan penerbitan transkrip/sertifikat nilai secara daring bagi mahasiswa yang lulus.

2. Tahapan Pelaksanaan Pembelajaran Mata Kuliah Garap Pakeliran

a. Rancangan Pembelajaran Semester Mata Kuliah Garap Pakeliran

Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) matakuliah Garap Pakeliran menjelaskan bahwa capaian pembelajaran lulusan yang berkenaan dengan ketrampilan umum bahwa mahasiswa ditargetkan mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan dan implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang selaras dengan bidang keahliannya. Di samping itu, mahasiswa diharapkan mampu menerapkan dasar-dasar ilmu pedalangan serta konsep dan teknik garap pedalangan secara terpadu. Adapun secara teoritis mahasiswa diharapkan menguasai konsep-konsep keilmuan dan kerkarya seni pedalangan. Adapun bahan kajian utama dalam rencana perkuliahan Garap Pakeliran, yaitu: (1) konsep garap pakeliran, (2) tema dan ide penciptaan, (3) bedah dan garap lakon, (4) garap catur, (5) garap sabet, (6) garap iringan, (7) implementasi unsur garap ke dalam pakeliran, dan (8) menyusun sebuah karya dan menyajikannya. Dengan demikian, capaian pada matakuliah ini ialah mahasiswa dapat menguasai dan mengolah sebuah lakon, *sabet*, *catur*, dan iringan ke dalam sebuah pertunjukan wayang yang berbobot.

b. Ketersediaan Sumber Daya Penyelenggaraan Pembelajaran

Sumberdaya yang dibutuhkan dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran daring matakuliah Garap Pakeliran melibatkan beberapa elemen penting yang saling terintegrasi. Sumberdaya dalam hal ini terbagi atas dua aspek penting, yaitu sumber daya manusia dan sumber daya teknologi. Adapun sumber daya manusia terdiri, diantaranya:

Dosen

Dosen sebagai pengampu atau pelaksana utama dalam kegiatan pembelajaran daring matakuliah garap pakeliran terdiri atas pengajar tetap di Jurusan Pedalangan, Fakultas

SeniPertunjukan, ISI Surakarta. Dosen dalam hal ini juga bertindak sekaligus sebagai tutor terhadap penyampaian materi-materi yang bersifat praktis. Artinya, dosen tidak hanya menyampaikan materi teoritis melainkan meliputi materi praktis.

Tutor (Narasumber)

Tutor dalam kegiatan pembelajaran daring matakuliah Garap Pakeliran terdiri dari dosen pengajar tetap Jurusan Pedalangan ISI Surakarta dan menghadirkan narasumber dari luar. Pemilihan narasumber didasarkan atas kesesuaian dan kapabilitas kompetensi dengan kebutuhan pembelajaran matakuliah garap pakeliran.

Admin

Dalam kegiatan pembelajaran daring matakuliah garap pakeliran membutuhkan tim admsinitrasi yang bertugas sebagai admsinitrator berkaitan dengan tata kelola *LMS* serta sistem evaluasi sebagai *credit earning* mahasiswa. Adapun tim admsinitrasi terdiri dari pegawai admsinitrasi prodi, fakultas, pustika, dan akademik.

Tabel. Sumber Daya Manusia

No.	Nama	Kapasitas
1.	Sri Harti, S.Sn., M.Sn.	Dosen/tutor
2.	PurboAsmoro, S. Kar., M. Hum.	Dosen/tutor
3.	Dr. Bagong Pujiono, S.Sn., M.Sn.	Dosen/tutor
4.	Catur Nugroho, S.Sn., M.Sn.	Dosen/tutor
5.	Cahyo Kuntadi, S.Sn., M.Sn.	Dosen/tutor
6.	Blacius Subono, S. Kar., M.Sn.	Narasumber
7.	Dr. Bambang Suwarno, S. Kar., M. Hum	Narasumber
8.	H. Manteb Soedharsono	Narasumber
9.	Bima Saputra, S. Kom.	Admin Prodi
10.	Danang Susilo, S.Sn.	Admin Fakultas/Akademik
11.	Aan Candra Setiawan, S. Kom.	Admin LMS

Adapun sumber daya teknologi pada pelaksanaan pembelajaran daring mata kuliah garap pakeliran ialah memanfaatkan LMS atau *e-learning* yang dimiliki oleh Institut Seni Indonesia Surakarta <https://daring.isi-ska.ac.id/> yang selanjutnya akan diintegrasikan dengan SPADA. Di samping itu juga didukung dengan pemanfaatan platform Youtube sebagai media penunjang pembelajaran yang digunakan untuk menautkan materi yang bersifat video.

PENUTUP

Pada dasarnya proses pelaksanaan program Pengembangan Dan Penyelenggaraan Inovasi Pembelajaran Digital sudah dilaksanakan. Hambatan yang dijumpai ialah pelaksanaannya yang harus menyesuaikan dengan pemenuhan kewajiban tridharma perguruan tinggi dari masing-masing dosen, serta kewajiban kerja yang dimiliki oleh seluruh pendukung. Selain itu, pemberlakuan protokol kesehatan juga turut menjadi kendala dalam pembatasan ruang gerak pelaksanaan program yang tentunya akan berbeda ketika suasana dalam keadaan normal. Akan tetapi, hambatan ini dapat di atasi dengan penentuan skala prioritas tentang pekerjaan yang harus dikerjakan terlebih dahulu. Tentunya dalam pelaksanaannya dapat berjalan lancar tanpa mengurangi kualitas pekerjaan dari masing-masing kewajiban yang harus dipenuhi. Rencana ke depan ialah mengembangkan program ini dengan pelaksanaan yang baik dan berhasil sebagaimana yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Najawirangka, M.Ng.1954. *Serat Tuntunan Pedalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi*. Jogjakarta: Tjabang Bagian Bahasa Djawatan Kebudayaan, Departemen PP dan K.
- Laksono, P.M. *Tradisi dalam Struktur Masyarakat Jawa Kerajaan dan Pedesaan, Alih-ubah Model Berfikir Jawa*. Yogyakarta: UGM Press.
- Mulyono, Sri. 1987. *Tripama, Watak Satria dan Sastra Jendra*. Jakarta: Gunung Agung.

- Murtiyoso, Bambang. 1982. *Pengetahuan Pedalangan*. Surakarta: Proyek Pengembangan IKI, Sub. Bag. Proyek Aski Surakarta.
- Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato. 2007. *Teori Pedalangan*. Surakarta: ISI Surakarta dan Percetakan CV. Saka Production.
- Nugroho, Catur. 2013. "Struktur Kekuasaan Jawa Dalam Lakon Kangsa Adu Jago (Perspektif Strukturalisme Levi-Strauss)," *Lakon*, Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Wayang Vol. X No. 2, (Desember 2013):29-54.
- _____. 2016. "Kelahiran Semar; Representasi Nalar Jawa (Sebuah Analisis Strukturalisme Levi-Strauss)," *Gelar Jurnal Seni Budaya* Vol. 14 No. 2, (Desember 2016):147-157.
- Nugroho, Sugeng. 2012. *Lakon Banjaran Tabir dan Lika-likunya*. Surakarta: ISI Press.
- Sarwanto. 2008. *Pertunjukan Wayang Kulit Purwa dalam Ritual Bersih Desa Kajian Fungsi dan Makna*. Surakarta: ISI Press.
- Solichin, 2010. *Wayang Masterpiece Seni Budaya Dunia*. Jakarta: Sheila Offset.
- Sudarko. 2003. *Pakeliran Padat Pembentukan dan Penyebaran*. Surakarta: Citra Etnika.
- Sunardi. 2012. "Nuksma dan Mungguh: Estetika Pertunjukan Wayang Purwa Gaya Surakarta." Disertasi Doktorat Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- _____. 2013. *Nuksma dan Mungguh: Konsep Dasar Estetika Pertunjukan Wayang*. Surakarta: ISI Press.
- Suyanto, 2007 "Unsur-unsur Garap Pakeliran" dalam *Teori Pedalangan Bunga Rampai Elemen-elemen Dasar Pakeliran*. Editor Suyanto. Surakarta: ISI Press dan Saka Production.

