

PENDAFTARAN TERBUKA



**PENCIPTA KARYA
SENI PERTUNJUKAN**

**PENGAJUAN
PROPOSAL**

**PENCIPTAAN
PRESENTASI**

KARYA SENI PERTUNJUKAN

TEATER

**SEBAGAI MEDIA DIALOG
PEMBELAJARAN**

PROGRAM ANJANGSANA

Program Anjangsana merupakan pengembangan cara-cara inovatif guna menciptakan proses pembelajaran berbasis seni pertunjukan yang ditujukan kepada segmen khusus (kelompok atau komunitas tertentu), melalui stimulasi kepada kelompok/komunitas tersebut untuk mengolah daya pikir, sensitivitas dalam merasakan, berimajinasi, bereksplorasi, serta melakukan proses pencarian dan refleksi terhadap potensi diri.

Aktivitas kunci yang menjadi prinsip utama program Anjangsana adalah pengembangan dan presentasi interaktif, yaitu pembelajaran berbasis seni pertunjukan yang mempunyai daya interaksi sepanjang proses pelaksanaan prinsip tersebut. Setiap pertunjukan, secara khusus diciptakan dan ditujukan kepada sasaran yang spesifik, misalnya siswa usia sekolah dasar, remaja, dll. YBK bekerjasama dengan seniman-seniman Indonesia (commissioned work), guna menciptakan pertunjukan edukatif tersebut, merefleksikan pembelajaran secara khusus yang relevan bagi sasaran penonton. Melalui pertunjukan dan praktek-praktek kesenian yang dipertunjukkan, penonton (sasaran) akan memiliki ruang khusus (personal & komunal), guna mengolah kemampuan dengan cara mendiskusikan dan melakukan eksplorasi perspektif, interpretasi, nilai-nilai serta fungsi bagi diri dan orang lain.

YBK memiliki keyakinan, bahwa cara paling efektif untuk membantu memperdalam apresiasi kepada seni adalah dengan menekankan pada pemahaman tentang seni itu sendiri. YBK memperkenalkan pendekatan yang lebih inklusif bagi "Learning & Discovering Through the Arts", yaitu mempergunakan pertunjukan dan praktek-praktek kesenian sebagai alat untuk mengembangkan imajinasi dan mengembangkan kapasitas pembelajaran kreatif individual, memperluas prespektif budaya dan meningkatkan pemahaman-pengetahuan diri. Nilai-nilai tersebut akan memberikan kontribusi, guna menginterpretasikan seni dan daya empati untuk memahami perbedaan. YBK merasakan, bahwa kedua elemen tersebut akan memberi kontribusi yang memperkaya nilai-nilai kemanusiaan (inter dan antar manusia).



PELUANG KERJASAMA (COMMISSIONED WORK) PELAKSANAAN PROGRAM ANJANGSANA TAHUN 2009

Pada tahun 2009 ini, YBK **MEMBUKA & MENYEDIAKAN PELUANG** kepada pelaku seni (pencipta karya seni pertunjukan) yang berdomisili di Yogyakarta, guna bekerjasama (commissioned work) melaksanakan program Anjangsana dalam bentuk **PROSES PENGEMBANGAN KREATIF** karya seni pertunjukan, yaitu:

- Bentuk dan media karya seni pertunjukan yang akan diciptakan dan dipresentasikan: **TEATER**, sekurang-kurangnya dimainkan oleh **5 (LIMA) AKTOR/AKTRIS**.
- Sasaran penonton yang akan menjadi apresiator: **Siswa Tingkat SMA**

YAYASAN BAGONG KUSSUDIARDJA

YBK adalah lembaga nirlaba yang mengelola Padepokan Seni, sebagai rumah budaya di Yogyakarta yang mempererat jalinan hubungan dan kebersamaan seni dengan masyarakat, serta memperkaya dunia seni di Indonesia. YBK mendorong kegairahan perkembangan kebudayaan dan pengembangan kreativitas masyarakat Indonesia, melalui peran aktif terhadap dan di dalam dunia seni, komunitas seni serta kebersamaan masyarakat dengan seni. Bagi YBK, seni merupakan media dialog dan pembelajaran untuk merangsang kegairahan kreativitas komunitas seni dan masyarakat.

PENDAFTARAN & PENGAJUAN PROPOSAL

Kapan program akan dilaksanakan?

1. Penciptaan karya seni pertunjukan : **Nopember s/d Desember 2009**
2. Presentasi karya seni pertunjukan : **Desember 2009**

Bagaimana cara mengajukan lamaran?

1. Baca 'Pedoman Pengajuan Lamaran' ini dengan cermat.
2. Isi formulir pendaftaran.
3. Mengajukan proposal secara tertulis (silakan melihat **Panduan Penulisan Proposal**).
PERHATIAN:
Proposal diketik pada kertas ukuran A4 (297 mm X 210 mm), maksimal 15 halaman, spasi 1,5 dan font "times new roman" 12 poin.
4. Menyertakan bahan pendukung:
 - CV perorangan (pendaftaran oleh perorangan) atau CV kelompok seni (pendaftaran atas nama kelompok seni).
 - Copy rekaman video pementasan karya seni pertunjukan (teater) yang pernah diciptakan.
 - Foto pementasan karya seni pertunjukan yang pernah diciptakan.
 - Copy kliping media massa.
 - Bahan pendukung lain yang akan melengkapi formulir dan proposal Anda.
5. Kirimkan formulir dan proposal yang telah terisi lengkap (**3 rangkap**) beserta bahan pendukung Anda ke kantor YBK, melalui pos atau langsung ke kantor YBK pada setiap hari dan jam kerja (Senin s/d Sabtu, 10.00 WIB s/d 17.00 WIB).

Alamat:

YAYASAN BAGONG KUSSUDIARDJA
Dusun Kembaran Rt. 04, Tamantirto, Kasihan
Kab. Bantul, Yogyakarta 55153

Siapa yang dapat melamar?

1. Seniman perorangan yang telah bekerja secara aktif pada bidang penciptaan dan pementasan karya seni pertunjukan (bentuk dan media seni: **TEATER**), sekurang-kurangnya dalam kurun waktu 3 tahun terakhir.
2. Kelompok/organisasi seni yang telah bekerja secara aktif pada bidang penciptaan karya seni pertunjukan (bentuk dan media seni: **TEATER**), sekurang-kurangnya dalam kurun waktu 3 tahun terakhir.
3. Kelompok/organisasi seni yang telah mempunyai prestasi dalam pembuatan dan presentasi karya seni pertunjukan (bentuk dan media seni: **TEATER**).
4. Berdomisili di wilayah propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY).

Siapa yang tidak dapat melamar?

1. Anggota Tim Fasilitator program Among Seni - YBK, tahun pelaksanaan 2009 - 2010.
2. Kelompok/organisasi kesenian pelajar dan mahasiswa.
3. Kelompok/organisasi seni yang merupakan bagian dari organisasi politik, atau militer atau pemerintahan.

Batas waktu untuk mengajukan lamaran?

1. Jumlah maksimal lamaran (proposal) yang diterima YBK adalah **15 PROPOSAL**.
2. Batas akhir penerimaan proposal : **30 September 2009, pukul 17.00 WIB**.
(Kantor YBK tutup libur lebaran: **19-26 September**)
3. Pendaftaran dan penerimaan proposal lamaran akan ditutup sebelum tanggal 30 September 2009, apabila tercapai sejumlah 15 proposal lamaran yang telah dikirim dan diterima oleh YBK. Informasi tentang penutupan pendaftaran dan penerimaan tersebut, akan diinformasikan di website YBK: www.ybk.or.id

Bagaimana cara seleksi lamaran?

1. **SELEKSI TAHAP I** akan memilih sebanyak-banyaknya **3 (tiga) proposal**, untuk diproses pada **SELEKSI TAHAP II**.
2. **Tiga pelamar** yang proposal lamarannya terpilih untuk mengikuti proses **SELEKSI TAHAP II**, akan diundang YBK secara bergantian dan terpisah, guna melakukan penjabaran proposal secara langsung kepada YBK, pada tanggal **4 s/d 6 Oktober 2009** di kantor YBK.

Kapan & Bagaimana cara pemberitahuan hasil seleksi?

1. Hasil proses **SELEKSI TAHAP I** akan diberitahukan kepada semua pelamar melalui e-mail pada: **3 Oktober 2009**.
2. **Tiga pelamar** yang proposalnya terpilih untuk **SELEKSI TAHAP II**, akan dihubungi YBK guna koordinasi dan persiapan penjabaran proposal di kantor YBK.
3. Hasil proses **SELEKSI TAHAP II** akan diberitahukan kepada ketiga pelamar melalui e-mail pada: **10 Oktober 2009**.

PANDUAN PENULISAN PROPOSAL

Panduan ini akan menyediakan gambaran tentang hal-hal yang menjadi kriteria seleksi, dan bagaimana kriteria tersebut dipergunakan untuk mempelajari lamaran (proposals) yang Anda ajukan. Selain itu, juga menyediakan panduan kepada Anda, guna mempelajari bagaimanakah cara pandang, interpretasi dan pemahaman YBK terhadap proses pembelajaran di dalam/melalui penciptaan & presentasi karya seni pertunjukan.

Penulisan proposal penciptaan dan presentasi karya seni pertunjukan bertujuan untuk menjelaskan dan menunjukkan kepada YBK, mengenai proses pembelajaran terhadap materi-materi pembelajaran yang menjadi muatan utama di dalam karya seni pertunjukan yang akan dipresentasikan (dipelajari) oleh calon apresiator (siswa SMA).

Penulisan proposal yang akan diajukan, harus mencantumkan dan menjelaskan poin-poin di bawah ini, serta dituliskan berdasarkan dan sesuai dengan susunan urutannya.

A. PROSES PEMBELAJARAN DI DALAM AKTIVITAS KESENIAN

Aktivitas kesenian (tari, musik, teater, visual dll) telah ada dan berlangsung sejak masa lampau, serta menghasilkan beraneka produk dan bentuk karya seni yang senantiasa tumbuh dan berkembang, bersama perubahan-perubahan yang terjadi pada diri manusia dan kehidupan manusia.

Silakan menuliskan pendapat (pemikiran) Anda mengenai **APA** dan **BAGAIMANA** terjadinya **PROSES PEMBELAJARAN** tentang **POTENSI DIRI MANUSIA** di dalam aktivitas kesenian. Sertakan pula contoh yang ada secara nyata (fakta) menurut Anda, dan penjelasan terhadap contoh tersebut berdasarkan pendapat (pemikiran) yang telah Anda tuliskan sebelumnya.

B. MATERI PEMBELAJARAN

1. POTENSI DIRI MANUSIA (Siswa tingkat SMA)

Silakan menuliskan potensi-potensi yang menurut Anda dimiliki oleh siswa tingkat SMA, guna Anda jadikan sebagai **MATERI PEMBELAJARAN** yang akan dipelajari para siswa SMA (calon apresiator).

Mohon untuk melengkapi pemilihan **MATERI PEMBELAJARAN** tersebut, terkait dengan:

- Aktualitas materi pembelajaran bagi siswa tingkat SMA
- Kontekstualitas materi pembelajaran bagi siswa tingkat SMA

2. ALASAN

- Silakan menuliskan alasan yang menjadi dasar bagi diri Anda sendiri, sehingga Anda memilih materi pembelajaran tersebut.
- Silakan menuliskan alasan bagi siswa SMA (sebagai calon apresiator), sehingga menurut Anda, mereka **PERLU** mempelajari materi pembelajaran yang Anda pilih tersebut.

3. TUJUAN

- Silakan menuliskan tujuan dari pemilihan materi pembelajaran bagi diri Anda sendiri, sebagai pelaku seni yang akan memberikan dan menyampaikan materi pembelajaran tersebut.
- Silakan menuliskan tujuan dari pemilihan materi pembelajaran bagi siswa SMA, sebagai calon apresiator yang akan mempelajari materi pembelajaran tersebut.

4. HASIL

- Silakan menuliskan hasil yang ingin Anda dapatkan bagi diri Anda sendiri, sebagai pelaku seni yang memberikan dan menyampaikan materi pembelajaran tersebut.
- Silakan menuliskan hasil yang akan didapatkan siswa SMA, sebagai calon apresiator yang mempelajari materi pembelajaran tersebut.

5. PENGARUH

- Silakan menuliskan pengaruh yang Anda inginkan bagi diri Anda sendiri, sebagai pelaku seni yang akan memberikan dan menyampaikan materi pembelajaran tersebut.
- Silakan menuliskan pengaruh yang akan didapatkan oleh siswa SMA, sebagai calon apresiator yang akan mempelajari materi pembelajaran tersebut.

C. PENCIPTAAN KARYA SENI PERTUNJUKAN

Silakan menuliskan bagaimana Anda akan menggarap (mengolah) dan mengemas materi pembelajaran tersebut, di dalam proses penciptaan karya seni pertunjukan (bentuk dan media seni: **TEATER**).

D. PRESENTASI KARYA SENI PERTUNJUKAN

Silakan menuliskan gambaran pelaksanaan presentasi karya seni pertunjukan kepada siswa tingkat SMA, guna mereka melakukan proses pembelajaran terhadap materi pembelajaran di dalam ruang dan melalui presentasi karya seni pertunjukan tersebut.

FASILITAS & BANTUAN

Berdasarkan pelaksanaan proses **SELEKSI TAHAP II**, akan dipilih **1 (satu) PELAMAR** untuk menjadi **MITRA KERJA YBK**, dalam melaksanakan program Anjangsana tahun 2009.

Fasilitas dan bantuan yang akan disediakan kepada **PELAMAR** yang terpilih sebagai **MITRA KERJA**, guna melaksanakan kerjasama dalam penciptaan dan presentasi karya seni pertunjukan ini, adalah:

- 1. TEMPAT & RUANG BAGI PELAKSANAAN PROSES PENCIPTAAN KARYA SENI PERTUNJUKAN DI PADEPOKAN SENI.**
- 2. TEMPAT & RUANG BAGI PELAKSANAAN PROSES PRESENTASI KARYA SENI PERTUNJUKAN DI PADEPOKAN SENI.**
- 3. FASILITAS PENDUKUNG PELAKSANAAN PRESENTASI:**
 - A. SISTEM TATA LAMPU DI PADEPOKAN SENI (TERMASUK TENAGA TEKNIS KELISTRIKAN).**
 - B. SOUND SYSTEM & OPERATOR SOUND SYSTEM.**
 - C. SUMBER LISTRIK**
- 3. 100 (SERATUS) SISWA TINGKAT SMA DARI WILAYAH KAB. BANTUL (DIKOORDINASI SECARA LANGSUNG OLEH YBK SEBELUM & SELAMA MENGIKUTI PRESENTASI KARYA SENI PERTUNJUKAN).**
- 4. DANA BAGI KESELURUHAN BIAYA PRODUKSI PENCIPTAAN & PRESENTASI KARYA SENI PERTUNJUKAN, SEBESAR RP. 20.000.000,- (DUA PULUH JUTA RUPIAH)**

KETERANGAN

Seluruh kegiatan penciptaan dan presentasi karya seni pertunjukan, dilaksanakan di Padepokan Seni berdasarkan dan sesuai dengan pengaturan jadwal.

KEPUTUSAN & HASIL SELEKSI ◀

Segala proses pelaksanaan dan hasil keputusan terhadap keseluruhan tahapan seleksi adalah mutlak dan tidak dapat diganggu - gugat.