NEWSLETTER LPM SITUS FIB UNAIR

MEGAWE

WARAWARA PROJECT

MENGUNGKAP SASTRA DARI PERSEMBUNYIAN

APA SIH ITU WARAWARA?

Warawara Project merupakan sebuah **Media** yang menyediakan informasi terkait **Kegiatan Seni dan Budaya** khususnya di **Kota Surabaya** yang dibentuk oleh **Awali Taufiqi** bersama kawan-kawannya.

Warawara Project dibentuk berdasarkan sebuah **Keresahan** dalam menemukan informasi dan publikasi terkait kesenian yang minim.

Tagline mereka adalah **"Mengungkap Sastra dari Persembunyian"** yang menjadikan mereka terus maju untuk terus mencari dan mempublikasikan kegiatan seni dan budaya!





KEGIATANNYA NGAPAIN?

Warawara Project menyediakan kepada kalian sebuah **informasi-informasi** terkait kegiatan seni dan budaya melalui banyak platform.

Kalian dapat menemukan Warawara Project di platform Instagram, Line, Twitter, dan **Website** juga lho!

Bukan hanya bergerak sebagai media publikasi saja, Warawara menjadi sebuah **Wadah** bagi **Komunitas** di kota Surabaya melalui program mereka yaitu "Sobat Wara".

Mereka juga sering mengadakan **Agenda** nonton kesenian bareng, minggu berpuisi, **Diskusi Kebudayaan** dan masih banyak yang lainnya.



Congratulations!

"KEMENANGAN" DI KEMAH BUDAYA KAUM MUDA

Kemah Budaya Kaum Muda yang diselenggarakan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (**KEMDIKBUD**) mengundang seluruh anak muda yang memiliki ide **Jenius** untuk berkalobarasi bersama di satu event kebudayaan yang besar.

Warawara yang bergerak dalam bidang media dan publikasi kebudayaan pun tertarik untuk mengikuti acara tersebut akhirnya mendaftar.

Awali Taufiqi, Muhammad Fuad, Izzatul Fikri, Balqis Primasari, dan Uswatun yang tergabung dalam tim KBKM yang berangkat ke Candi Prambanan ini ternyata tidak pulang dengan tangan kosong.

Warawara Project menyabet gelar Juara 1 dalam kategori **"Purwarupa Aplikasi"**

KOK BISA MENANG?

Dalam **Kemah Budaya Kaum Muda** sendiri memiliki Empat kategori lomba. Yaitu Aktivasi Kajian, Aktivasi Kegiatan, Purwarupa Fisik, dan Purwarupa Aplikasi. Yang diikuti oleh tim Warawara adalah **Purwarupa Aplikasi**.

Goal dari kategori Purwarupa Aplikasi adalah bagaimana kaum muda **Menyelesaikan Permasalahan** kebudayaan melalui Teknologi yang menjadi dasar dari **Revolusi Industri 4.0**

Bentuk Aplikasinya sendiri masih dalam tahap pengerjaan dan masih berbentuk Purwarupa atau **Protoytpe.**

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan kita nantinya bisa mencari informasi sesuai kota dan acara yang **terdekat**, atau sesuai kategori yang diinginkan dan bisa membeli **tiket pertunjukan**.

Tak ketinggalan pula, **fitur notifikasi** yang menjadi salah satu keunggulan yang akan dihadirkan.



> *Tujuan kami bukan untuk menang. Tujuan kami agar orang - orang tau tentang Warawara Project dan datang ke acara kesenian serta mengapresiasi hasil karya para seniman.*

GARUDEYA

GERAKAN PEMUDA PEDULI BUDAYA



TERINSPIRASI OLEH CERITA WAYANG TIMPLONG!

Garudeya yang memiliki kepanjangan kata Gerakan Pemuda Peduli Budaya ini merupakan sebuah kelompok pelestari budaya yang anggotanya (**Andri Setyo, Moch Ramadhan, Puspita Rina, Fadillatul Dipoyanti, dan Nita Juhana D**) merupakan mahasiswa Ilmu Sejarah Universitas Airlangga.

Arti dari Garudeya sendiri ialah sebuah **penyelamatan** dan **pengorbanan** dari seorang anak untuk menyelamatkan seorang **ibu** dari **perbudakan**.

Wayang Timplong sendiri dipilih karena memiliki **keterunikan** tersendiri. Bahan dasar wayangnya terbuat dari kayu, sedangkan lengannya menggunakan kulit.

Cerita dari Wayang Timplong pun berbeda dengan wayang kebanyakan. Dimana wayang kebanyakan mengadaptasi cerita dari India yakni **Mahabarata** dan **Ramayana**. Namun, wayang timplong bercerita tentang kisah asli **Nusantara** yaitu tentang **Panji**.

KEHANGATAN DAN KELEMBUTAN CANDI PRAMBANAN

Yogyakarta tak pernah berhenti untuk membuat kita terkagum - kagum akan pesona dan keluguan sebuah **kesederhanaan** suatu budaya. Begitu lembut masyarakat dan kebudayaan melebur menjadi satu.

Garudeya yang memiliki tujuan untuk menyelamatkan Kebudayaan dan **Kesenian** (khususnya Wayang Timplong) ini berangkat menuju Kemah Budaya Kaum Muda dan siap **berkolaborasi** bersama komunitas yang lain.

Selama lima hari mengikuti Kemah Budaya Kaum Muda, Garudeya merasa kagum akan **komunitas** yang hadir dari seluruh penjuru **Nusantara** untuk bersama - sama membangkitkan Kebudayaan yang hampir tak dikenali lagi oleh para **masyarakat** nya sendiri.



http://lpmsitus.fib.blm.unair.ac.id

GARUDEYA
GERAKAN PEMUDA PEDULI BUDAYA

PRAMBANAN MENJADI SAKSI AIR MATA KAMI.



Dari lima hari di Candi Prambanan, ada **Momen** tak terlupakan yang didapat oleh Garudeya.

Dalam Kemah Budaya Kaum Muda sendiri memiliki Empat kategori lomba. Yaitu Aktivasi Kajian, Aktivasi Kegiatan, Purwarupa Fisik, dan Purwarupa Aplikasi. Yang diikuti oleh Garudeya adalah **Aktivasi Kegiatan**.

Cerita Panji yang sudah terkenal sampai **Mancanegara** adalah **kunci** Garudeya dalam memenangkan perlombaan tersebut.

Para **wisatawan** baik lokal maupun mancanegara mengetahui cerita panji hanya berdasarkan **Relief**, Literatur, dan Cerita dari Masyarakat saja.

Namun, jarang sekali masyarakat tahu bahwa Cerita Panji juga di **pentaskan** dalam bentuk Wayang.

Inilah yang menjadi nilai **Plus** bagi Garudeya untuk bersaing hingga dapat **memenangkan** perlombaan tersebut.

Segala usaha dan **kerja keras** dari Garudeya pun terbayar lunas, mereka mendapatkan Juara III dalam kategori Aktivasi Kegiatan.

Mendapatkan **Juara III** dan menyingkirkan berbagai **kompetitor** bukan merupakan hal yang mudah apalagi dengan skala **Nasional**.

Namun, setelah mendapatkan gelar Juara 3 mereka tetap merasa bukanlah apa-apa dan masih banyak tugas yang harus dilakukan.

> *Seni dan Budaya adalah wujud identitas bagaimana seseorang memaknai hidup dan bernegara.*

Ketika kami menanyakan apakah langkah selanjutnya yang akan dilakukan oleh Garudeya, mereka menjawab dengan **yakin** bahwa selepas acara KBKM ini, Garudeya akan menghubungi **Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Nganjuk** untuk mendiskusikan terkait kegiatan **Pelestarian** Wayang Timplong ini. Mereka juga akan **Berkolaborasi** dengan **Dalang** serta pelaku Wayang Timplong untuk membuat sebuah ***Paguyuban Wayang Timplong***. Adapula kegiatan ***Jagong Timplong*** yang dimana kegiatan ini merupakan **Sosialisasi** kepada Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Nganjuk.

Sedangkan untuk **Puncak** Acara dari Garudeya adalah ***Festival Wayang Timplong*** yang akan digelar di Kabupaten Nganjuk.

Seluruh Anggota dari Garudeya berharap dengan adanya Garudeya ini dapat menjadi sebuah **Gapura** yang menjadi pintu masuk seluruh masyarakat untuk ikut **andil** dalam **melestarikan** kebudayaan serta kesenian **asli** Indonesia.