

Resepsi Penonton Terhadap Pertunjukan Teater Termediasi Pandemi Produksi Teater Koma

Diki Chandra¹, Pandu Birowo², Afrizal H³

^{1,2,3} Jurusan Seni Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Jalan Bahder Johan Padangpanjang 27128 Sumatera Barat

ABSTRAK

Artikel ini merupakan studi tentang resepsi penonton terhadap pertunjukan teater termediasi Pandemi, yang diproduksi oleh Teater Koma pada tahun 2020. Studi ini berusaha mengungkap dua pertanyaan besar, yaitu: Seperti apa Struktur dan tekstur pertunjukan teater termediasi *Pandemi* produksi Teater Koma, dan seperti apa resepsi penonton terhadap pertunjukan teater termediasi tersebut. Secara umum penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang menitikberatkan pada pencarian makna dan interpretasi terhadap data. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini ialah dari 40 orang responden yang meresepsi, sebanyak 65% responden menolak pertunjukan teater termediasi, sedangkan 35% responden menerima teater termediasi. Alasan yang paling utama dari penolakan tersebut, ialah responden merasakan pengalaman estetika yang dirasakan lebih seperti pertunjukan film dibandingkan pertunjukan teater.

Riwayat Naskah

Submitted : 05-01-2023
Revised : 14-02-2023
Accepted : 20-4-2023

Korespondensi:
dkcdr12@gmail.com



Kata Kunci: Dramaturgi; Resepsi; Pandemi; Nano Riantiarno

Pendahuluan

Selama pandemi covid-19, banyak seniman di seluruh dunia telah mengalami kesulitan ekonomi dan kesulitan dalam menjalankan pekerjaan mereka. Pandemi telah menyebabkan banyak acara seni, pertunjukan, pameran, dan lainnya dibatalkan atau ditunda sampai waktu yang tidak ditentukan (Sandrinamazaya, 2021). Salah satu sektor yang terkena dampak keterbatasan ruang ekspresi ini ialah pertunjukan teater.

Seniman dituntut untuk mengeksplorasi cara-cara baru guna menghubungkan pertunjukan dan penonton untuk merespon keterbatasan yang diakibatkan oleh pandemi tersebut (Danuri, 2019). Salah satu cara yang diambil oleh seniman ialah memanfaatkan media elektronik sebagai media transmisi pertunjukan sampai kepada

penonton. Seniman membuat inovasi-inovasi baru dengan mengadaptasi pertunjukan teater dengan bentuk yang berbeda, salah satu langkah yang diambil ialah, memadukan bentuk pertunjukan teater dengan teknologi digital (Tir, 2020)

Kolaborasi teater dan media teknologi ini sebenarnya sudah di gaungkan di beberapa dekade terakhir, hanya saja, pandemi mempertegas langkah tersebut sebagai ruang ideal sebagai perantara pertunjukan dan penonton (Dixon, Steve, Smith, 2007; Pramayoza & Birowo, 2022, hal. 72). Hibrida teater dan teknologi media atau dalam istilahnya teater termediasi, merupakan cara penyajian pertunjukan teater dengan melibatkan teknologi media secara aktif baik dalam kinerja maupun transmisi pertunjukan.

Salah satu kelompok teater di Indonesia yang menggunakan teknologi media sebagai media promosinya ialah Teater Koma, dengan #Digitalisasi Koma. Teater Koma menjadikan area belakang mereka untuk dijadikan studio perekaman yang lengkap dengan kamera, *clip-on*, dan instalasi pencahayaan.

Poin penting dari penggabungan teater dan teknologi media tentu saja berpengaruh kepada penerimaan penonton. Dampak yang diakibatkan oleh perubahan bentuk pertunjukan secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi penonton untuk menginterpretasikan pertunjukan yang ditonton. Sesuai dengan pendapat Lono Simatupang dalam buku *Pegelaran: Sebuah Mozaik Penelitian Seni Budaya*, “Untuk menempatkan penonton sebagai pelaku aktif pertunjukan, penonton harus diposisikan sebagai partisipan. Pemahaman penonton sebagai partisipan sangat menentukan apakah pertunjukan tersebut berhasil atau tidak dalam sebuah peristiwa interaktif” (Simatupang, 2013). Ini artinya, peranan penonton memiliki arti penting dalam menilai pertunjukan. Sehingga, dalam konteks pertunjukan teater termediasi *Pandemi*, resepsi penonton menjadi aspek dasar dalam pertimbangan keberhasilan pertunjukan.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi ranah kajian yang menitikberatkan pada interpretasi penonton terhadap pengaplikasian teknologi media dalam pertunjukan teater, di antaranya yaitu: Novia Mustika (2021), dalam skripsinya yang berjudul “Resepsi Penonton pemula terhadap Dokumentasi Pertunjukan opera Minangkabau *Malin Nan Kondang*”. Novia mewawancarai mahasiswa SMA pasca mereka menonton dokumentasi pertunjukan opera *malin nan kondang*. Di sini, Novia menemukan bahwa penonton SMA yang dikategorikan sebagai penonton pemula mampu memahami konteks pertunjukan secara struktur, hanya saja secara tekstur, penonton hanya bisa memahami kostum. Hal ini mengindikasikan bahwa secara garis besar penonton mampu untuk memahami maksud dari pertunjukan yang disajikan (Mustika, 2021).

Dr. CMVinay Kumar, Romesh Chaturvedi, Shuruti Merhotra (2013) dalam makalahnya yang berjudul “Art of Theatre on New Media Platform & Audience Viewing Experience”. Penelitian ini menggali pengalaman-pengalaman penonton muda tentang perbandingan antara teater tradisional dengan teater media baru (teater digital). Hasil yang ditemukan dalam penelitian tersebut ialah, media baru memperluas kemungkinan melibatkan pemirsa baru dalam untuk teater, serta mayoritas penonton mendukung

presentasi dan promosi teater di media baru. Maka dari itu, dalam penelitian ini, mayoritas penonton menerima atau menyambut positif kehadiran teater media baru (Kumar, Dr.C.M.Vinay, Romesh Chaturvedi, 2013).

Selanjutnya, Ria Avrianty (2012) dalam skripsinya yang berjudul “Analisis Resepsi di Youtube Terhadap Konstruksi Gender Dalam Video Musik *If I Were A Boy* karya Beyonce Knowles”. Ria mencoba mengelaborasi tentang bias Gender yang coba direpresentasikan dalam lagunya Beyonce yang berjudul *If I Were A Boy*. Ria menggali penerimaan penonton terhadap Video tersebut dengan menggunakan teori pembentukan dan pembongkaran kode (Encoding-Decoding) milik Stuart Hall (1973). Penelitian tersebut berfokus kepada resepsi penonton atas kode bias gender yang terkandung dalam lirik dan visual video musik *If I Were A Boy* karya Beyonce Knowles. Kelebihan dari penelitian tersebut, Ria memvalidasi resepsi penonton atas makna yang terkandung dalam video musik tersebut, Sehingga, diketahui apakah penonton setuju, menolak, atau netral dengan pesan yang dibangun dalam lagu tersebut (Avrianty, 2012).

Berdasarkan beberapa tinjauan di atas, dapat terlihat begitu banyak penelitian-penelitian sebelumnya yang menggali tentang perpaduan antara pertunjukan dan teknologi media.

Berdasarkan latar belakang di atas, kajian ini dimaksudkan untuk menjawab dua masalah besar dalam melihat keterlibatan teknologi media dalam konstruksi pertunjukan teater, dengan pertimbangan. 1). Perubahan yang terjadi dalam dramaturgi pertunjukan teater termediasi, di mana hal tersebut meliputi struktur dan tekstur dalam pertunjukan teater termediasi *Pandemi* produksi Teater Koma; serta 2). Resepsi penonton terhadap pertunjukan teater termediasi tersebut..

Metode

Penelitian ini pada dasarnya adalah penelitian kualitatif-deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang berfokus kepada penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantitatif. Penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati dari suatu kelompok, masyarakat, atau organisasi. (Sujarweni, 2014). Sedangkan menurut Jane Stokes, metode kualitatif merupakan nama yang diberikan bagi paradigma penelitian yang terutama berkepentingan dengan makna dan penafsiran (Stokes, 2003). Adapun penelitian ini dimaksudkan untuk mengamati penerimaan penonton terhadap pertunjukan teater termediasi produksi Teater Koma. Data penelitian ini didapatkan melalui wawancara, perekaman data dan studi pustaka.

Setelah pengumpulan data selesai dilakukan analisis data penelitian. Analisis tersebut bertujuan mendeskripsikan resepsi penonton terhadap pertunjukan teater termediasi *Pandemi* produksi Teater Koma. Analisis data disusun dalam tiga tahapan yaitu; (1) mereduksi data, (2) pemaparan data, dan (3) membuat kesimpulan

Hasil dan Pembahasan

Hasil

A. Resepsi

Umur Junus dalam bukunya yang berjudul *Resepsi Sastra: Sebuah Pengantar* (1985), berpendapat bahwa, “Resepsi sastra lebih berhubungan dengan suatu yang aktif, dinamis, yaitu bagaimana seorang menerima sesuatu, atau bagaimana seorang mendapat suatu kesan, atau memberi makna pada suatu teks” (Junus, 1985, hal. 87).

Resepsi sastra berbicara tentang bagaimana seorang pembaca mencoba memahami makna/maksud/isi yang dibuat oleh penulis. Resepsi sastra berbicara tentang penerimaan dan kesan-kesan atas karya yang dirasakan oleh penonton pada saat menyaksikan pertunjukan. Oleh sebab itu, konteks pertunjukan teater termediasi *Pandemi*, pendekatan resepsi digunakan untuk menggali pemaknaan penonton atas pertunjukan yang disajikan melalui media digital. Penonton disiapkan untuk merasakan pengalaman estetika mereka pasnya menyaksikan pertunjukan melalui media digital. Hal ini sejalan dengan pendapat Daniel Dayan dan Elihu Katz dalam buku *Theatre Audience* yang menjelaskan tentang, “Tontonan menyiratkan perbedaan antara peran pemain dan penonton. Pelaku dipisahkan dan penonton diminta untuk merespons secara kognitif dan emosional dalam kategori persetujuan, ketidaksetujuan, gairah, atau kepasifan yang telah ditentukan sebelumnya” (Bennett, 1997, hal. 147)

B. Teater Termediasi

Philip Auslander (2008) dalam bukunya *Liveness* menyebut pertunjukan yang dialihkan ke media lain ini sebagai “memediasi”, di mana, Philip menyebutkan “Pertunjukan “termediasi” adalah pertunjukan yang diedarkan di televisi, sebagai rekaman audio atau video, dan dalam bentuk lain yang didasarkan pada teknologi reproduksi” (Auslander, 1999, hal. 4). Teater termediasi merupakan cara penyajian pertunjukan teater dengan menggunakan teknologi media, baik secara struktur maupun teksturnya. Teknologi media dilibatkan secara aktif dalam membangun kinerja mulai proses produksi, sampai pertunjukan tersebut ditampilkan di hadapan penonton. Teater termediasi memungkinkan penonton untuk menyaksikan pertunjukan melalui media digital, seperti halnya televisi, *handphone*, dan komputer. Sehingga, dengan kepraktisan yang ditawarkan oleh teater termediasi ini, penonton tidak harus lagi menyaksikan pertunjukan di ruang yang sama dengan pertunjukan.

Merespon peralihan media ini, aspek yang berdampak oleh pengalihan media ini tentu saja dari segi dramaturgi. Dramaturgi yang melingkupi komposisi drama mulai dari pembuatan sampai drama tersebut dipentaskan, tentu secara mekanisme akan berbeda dari membangun pertunjukan di media panggung. Luckhurst dalam bukunya *“Dramaturgy: A Revolution in Theatre”* (2005), Ia mengatakan: “Kita dapat menyepakati, ada dua jenis dramaturgi, yaitu: dramaturgi dari sisi internal yang berkaitan dengan

penataan unsur-unsur formal oleh penulis naskah, antara lain: plot, konstruksi narasi, karakter, kerangka waktu dan aksi panggung. Sedangkan dalam sisi eksternal berkaitan dengan pementasan, konsep artistik keseluruhan di balik pementasan, dan politik pertunjukan” (Luckhurst, 2005, hal. 10).

Berdasarkan penjelasan dari Luckhurst di atas, setidaknya dramaturgi terdiri dari dua unsur, yaitu, unsur internal dan eksternal. Pendapat dari Luckhurst di atas selaras dengan pembagian nilai dramatik yang dikembangkan oleh George F. Kernodle. Kernodle membagi nilai dramatik dalam pertunjukan menjadi enam bagian, yang terdiri dari dua pembagian. Plot, karakter dan tema, termasuk ke dalam struktur sedangkan dialog, mood, dan spektakel, termasuk ke dalam unsur eksternal (Kernodle dalam Dewojati, 2010, hal. 158–159).

Pembahasan

Analisis Struktur dan Tekstur

1. Plot

Kernodle mengartikan plot sebagai pengaturan insiden yang berlangsung di atas panggung (Kernodle dalam Dewojati, 2010, hal. 162). Plot bukan jalan cerita, melainkan plot tersembunyi dalam jalan cerita, dengan kata lain plot tersembunyi dalam jasmani dari plot itu sendiri David Letwin, Joe and Robbin Stockdale, menggambarkan plot tersusun dari tujuh elemen struktur plot, yaitu: karakter utama, peristiwa pendorong, tujuan, rintangan, krisis, klimaks, dan resolusi. Pemeran utama adalah pemain sentral dalam perjuangan untuk mencapai beberapa tujuan (Letwin et al., 2008, hal. 06–10).

Pemeran utama dapat dikatakan sebagai orang yang menjadi pemangku plot, di mana plot cerita akan sejalan dengan pergerakan pemeran utama dalam cerita. Berdasarkan pertunjukan teater termediasi Pandemi, tokoh yang mempunyai kapasitas untuk mengemban plot ialah Rizaldi Sukarmin. Hipotesa ini muncul karena Rizaldi merupakan tokoh yang memiliki tujuan dan konflik batin dalam dirinya untuk keluar dari situasi yang membelenggu dirinya. Seperti yang terlihat dalam Kutipan Dialog Menit: 02:38-03:26

(bersandar, meraba-raba sandaran tangan sofa, tersenyum) Hanya duduk, menghadap kedepan, mengingat-ingat, Apa yang sudah pernah kita lakukan. Kalau ada kita bicara, kalau tidak kita diam saja. Sunyi.

SAHLINAZ: Selalu seperti itu. Setiap hari. Sudah hampir 6 bulan,

RIZALDI: apa yang selama ini sudah kita lakukan?

Letwin mengatakan bahwa selain mengalami ketidakseimbangan, karakter utama harus memiliki tujuan. Karakter utama sebisa mungkin untuk mengejar satu tujuan untuk keluar dari ketidakseimbangan yang dirasakannya. (Letwin et al., 2008, hal. 6–10). Berlandaskan pendapat tersebut, pertunjukan teater termediasi *Pandemi*, Rizaldi mengalami momen ketidakseimbangan saat mereka harus di tuntut untuk hidup dalam

kebingungan dan kebosanan semasa pandemi. Rizaldi dalam hal ini memiliki tujuan untuk keluar dari situasi tersebut dan kembali kepada rutinitasnya semula.

Upaya karakter utama dalam menggapai tujuan, akan selalu dihadapkan oleh rintangan. Rintangan berarti segala kondisi yang menghambat karakter utama untuk mencapai tujuannya. Rintangan ini terdiri dari dua bagian, yaitu: 1). Rintangan internal, dan 2). Rintangan eksternal (Letwin et al., 2008, hal. 22–31). Berdasarkan hal tersebut, rintangan internal merupakan rintangan yang datangnya dari diri karakter utama sendiri, sedangkan rintangan eksternal merupakan rintangan yang datangnya dari unsur-unsur yang di luar kemampuan karakter utama.

Konteks pertunjukan teater termediasi *Pandemi*, rintangan internal berasal dari kesehatan dari Rizaldi sendiri. Rizaldi menderita sakit jantung dan ginjal yang mempengaruhi metabolisme tubuhnya. Rizaldi diharuskan untuk selalu meminum obat dan berjemur, untuk menjaga kesehatan dirinya dari serangan virus. Sedangkan rintangan eksternal, datangnya dari orang-orang yang mencoba berbisnis dengan musibah tersebut. Rizaldi merasa bahwa pemerintah sengaja menjadikan bencana pandemi ini sebagai ladang bisnis untuk memperkaya diri sendiri, sedangkan untuk pelayanan pada masyarakat sendiri tidak terealisasi dengan baik.

Setelah memiliki tantangan, karakter utama harus di dihadapkan pada krisis. Krisis merupakan Keputusan akhir yang di ambil oleh karakter utama dalam mengejar tujuannya. Momen krisis pada pertunjukan *Pandemi* terdapat pada saat Rizaldi dan Istrinya mendapatkan kabar dari anaknya Surtikanti yang memutuskan untuk menikah. Momen krisis yang berat ini dikarenakan Rizaldi dan istrinya harus jauh dari anak bungsunya yang harus pergi mengikuti calon suaminya ke Papua, dengan kata lain, Rizaldi dan Istrinya harus tinggal berdua dalam keadaan yang sudah tua, dan dalam kondisi yang terpenjara oleh pandemi covid-19 ini.

Setelah menentukan krisis, karakter utama sampai kepada klimaks, Klimaks merupakan pertikaian akhir dari keputusan krisis yang dipilih sebelumnya. Momen klimaks pada pertunjukan *Pandemi* ini ditandai dengan Kepergian Surtikanti dan suaminya Dr. Pasha yang memutuskan untuk pergi pasaca satu Minggu mereka menikah. Momen ini menjadi klimaks, karena Rizaldi dan istrinya harus merelakan anak bungsunya untuk pergi imbas dari pelikan mereka sebelumnya.

Sedangkan unsur terakhir ialah resolusi. Resolusi maksudnya keseimbangan baru tercipta. Momen ini dapat ditemukan pada saat Rizaldi dan Sahlinaz tengah duduk menghadap jendela sembari berbincang tentang masa depan yang tidak pasti. Mereka berkata bahwa akan selalu ada harapan di masa depan. Hal yang mereka lakukan hanya sebatas bersabar dan menyerahkan segalanya kepada orang-orang yang ahli di bidangnya masing-masing.

Berdasarkan susunan struktur di atas, peneliti melihat bahwa pengemasan plot terkesan ringan, singkat, dan cenderung mudah untuk di pahami. Dikarenakan pengemasan pertunjukan di lakukan di media digital (teater termediasi), kebutuhan plot disesuaikan dengan ruang yang di gunakan. Seperti kata Andini:

Digitalisasi Koma memang disiapkan untuk pertunjukan teater di media Youtube. Seperti yang kita ketahui, pertimbangan menampilkan pertunjukan di media Youtube tentu saja tentang kenyamanan. Sedangkan melihat antusiasme penonton, mereka cenderung hanya betah menonton antara setengah jam sampai satu jam pertunjukan, oleh sebab itu, durasi pertunjukan dalam digitalisasi Koma terkesan lebih ringkas, dan mudah di mengerti. (Andini, wawancara via telepon, 2021)

Berdasarkan pendapat dari Andini di atas, dapat terlihat bahwa penyusunan plot terkesan dipersempit dengan durasi yang digunakan, sehingga mudah dinikmati oleh penonton dari berbagai kalangan.

2. Karakter

Kernodle menjelaskan karakter sebagai hal yang esensial bagi manusia. Mengidentifikasi karakter tidak terbatas pada karakteristik, psikologi, fisik, maupun sosial. Melainkan segala tindakan dari karakter tersebut dalam menggapai tujuannya (Kernodle dalam Dewojati, 2010, hal. 170).

Penulis mengidentifikasi karakter berdasarkan tiga unsur, yaitu dari segi fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Analisa tokoh secara psikologis merupakan analisis untuk mencari gambaran kebiasaan, watak, keinginan, nafsu, motivasi dan lainnya. Analisa karakter berdasarkan sosiologis juga merupakan analisis yang mencari gambaran sifat-sifat kemanusiaan secara sosial. Analisis karakter secara fisiologis merupakan analisis yang mencari gambaran tentang bentuk fisik secara utuh, termasuk jasmani, usia, postur tubuh, warna rambut, warna kulit bentuk mata dan lainnya.

Tokoh pertama yang di analisis ialah Rizaldi Sukarmin. Rizaldi merupakan seorang pria tua dengan usia 75 tahun. Rizaldi memiliki perawakan yang tidak lagi tegap, berambut pendek dan mulai memutih, memakai kacamata, dan wajah yang sudah keriput. Rizaldi merupakan suami dari Sahlinaz dan ayah dari Surtikanti. Rizaldi merupakan sosok ayah yang sangat sayang pada anaknya, terlihat saat Rizaldi mengikhlasakan dan mendukung segala keinginan anaknya Surtikanti untuk menikah dan mengikuti suaminya ke Papua, meskipun Surtikanti merupakan anak paling kecil dan anak terakhir yang menikah dan pergi meninggalkan mereka

Selanjutnya analisis dilakukan kepada Sahlinaz Sukarmin. Secara fisiologis, Sahlinaz merupakan seorang wanita berumur 70 tahun, berambut pendek sebahu dan mulai memutih, wajah yang mulai keriput. Sahlinaz merupakan istri dari Rizaldi dan ibu dari Surtikanti. , Sahlinaz merupakan istri yang kritis dan cerewet. Di luar dari sifatnya tersebut, Sahlinaz merupakan istri yang penurut dan berbakti kepada suaminya. Hal

tersebut terlihat saat Sahlinaz selalu menuruti perkataan suaminya saat meminum obat dan selalu mendukung segala keputusan dari sang suami.

Selanjutnya analisis dilakukan kepada Surtikanti Sukarmin. Secara fisiologis, Surtikanti merupakan seorang wanita berusia 35 tahun. Berperawakan cantik, hidung mancung, tinggi semampai, rambut diikat kebelakang, dan berat badan sekitar 50-60 kg. Surtikanti merupakan anak dari Rizaldi dan Sahlinaz, dan calon istri dari Dr. Pasha. Karakter Surtikanti digambarkan sebagai anak yang berbakti dan sopan kepada kedua orang tuanya. Terlihat saat dipinang oleh Dr. Pasha, surtikanti tidak langsung menerima ajakan tersebut, sebelum kedua orang tua Surtikanti menyetujui rencana tersebut.

Selanjutnya analisis Dr. Pasha Klimansah. Secara fisiologi, Dr. Pasha memiliki perawakan yang ideal untuk laki-laki dewasa tidak tinggi dan juga tidak terlalu rendah. Berusia 36 tahun, rambut pendek, pipi agak lebar, berhidung mancung, dan kulit sawo matang. Dr. Pasha merupakan calon suami dari Surtikanti dan calon menantu dari Rizaldi dan Sahlinaz. Karakter Pasha digambarkan sebagai seorang laki-laki yang bertanggung jawab dan sangat sopan kepada orang yang lebih tua.

3. Tema

Tema ditemukan dalam perspektif penulis tentang topik ini yang ditafsirkan secara subjektif oleh praktisi yang terlibat dalam produksi. Perspektif penulis diperjelas dan diterangi oleh pilihan peristiwa, karakter, dan lingkungan, yang berhubungan dengan subjek (Kernodle dalam Dewojati, 2010, hal. 171–172; Letwin et al., 2008, hal. 69–72). Pertunjukan Pandemi karya Nano Riantiarno penulis mengambil satu tema yaitu “Selalu ada harapan di masa depan”. Pemilihan tema ini dipilih berdasarkan kecenderungan tokoh dalam membayangkan setitik cahaya di masa depan.

Analisis Tekstur pertunjukan teater termediasi *Pandemi*

1. Dialog

Pembangun tekstur pertama dalam sebuah pertunjukan adalah dialog. Tekstur tersebut tercipta karena adanya suara imaji bahasa dalam dialog (Dewojati, 2010, hal. 175). Tekstur dalam pertunjukan sangat bergantung kepada pengucapan dialog. Dialog harus berupaya melukiskan suasana, perwatakan, konflik dan klimaks. Sehingga, segala informasi yang terkandung dalam cerita sebagian besar diwakilkan oleh dialog.

Dialog digunakan untuk menggambarkan fungsi esensial teater. di sini dialog berfungsi sebagai hubungan dialogis, misalnya dialog ada di dalam teks drama, dalam hubungan yang terbentuk antara aktor dan karakter yang digambarkan antara tempat aksi, serta dalam banyak fungsi komunikasi lainnya yang menyatu untuk mengikat penonton ke panggung. panggung itu sendiri membentuk lokasi di mana beberapa komunikasi dialogis terungkap untuk menghasilkan penciptaan kinerja. (Nemchenko, 2020, hal. 458). Pertunjukan, fitur konstan dan sentral dari acara teater, berfungsi sebagai kendaraan untuk makna semantik baik dalam skema komunikatif panggung/penonton

tradisional maupun dalam pendekatan digital kontemporer yang didasarkan pada agen komunikatif baru yaitu kamera dan layar.

Konteks pertunjukan teater termediasi *Pandemi*, artikulasi dialog dibantu oleh penggunaan sulih teks (subtitle). *Subtitle* berarti “kata-kata yang ditampilkan di bagian bawah film atau gambar televisi untuk menjelaskan apa yang dikatakan” (Cambridge, 2022). *Subtitle* merupakan bagian penting dalam tv dan film sebagai penjelasan dialog yang disampaikan oleh aktor. Dialog yang diucapkan oleh aktor secara otomatis tertera di bagian bawah layar. Penggunaan gaya bahasa diatur oleh editor, sehingga pilihan bahasa yang beragam diterjemahkan secara langsung oleh sistem. Oleh karena itu, penonton yang memiliki latar geografis yang berbeda mampu memahami pertunjukan secara lancar, dan dapat mengerti setiap kata yang diucapkan oleh aktor selama pertunjukan berlangsung.



Gambar 1.
Subtitle dalam pertunjukan digital
***Pandemi* karya Nano Riantiarno**
(Dokumentasi Youtube, 2022)

2. Mood

Sarana kedua yang membangun tekstur ialah mood (suasana). Pelukisan mood dalam teater termediasi adalah cara menggunakan teknik pelukisan mood yang mempengaruhi emosi penonton dalam pertunjukan teater yang menggunakan media layar. Pelukisan mood dapat menggunakan berbagai macam elemen seperti musik, suara, pencahayaan, warna, dan gerakan, untuk menciptakan suasana atau atmosfer yang diinginkan.

Pelukisan *mood* yang pertama meliputi dialog. Penggunaan dialog dalam acara teater menjadi unsur fundamental dalam mengartikulasikan makna sampai ke penonton. Teori *katarsis* Aristoteles memperluas gagasan dialog sebagai hubungan emosional timbal balik antara penonton dan aksi dramatis. (Nemchenko, 458:2020) oleh karena itu, dalam cerita dramatis kehadiran dialog menjadi unsur yang fundamental dalam membangun suasana.



Gambar 2.
Spektrum Pencahayaan
Pertunjukan Teater Termediasi *Pandemi*
(Dokumentasi Youtube, 2022)

Berdasarkan gambar 2 di atas, pencahayaan didominasi oleh spektrum cahaya berwarna putih dan biru. Biru sering dianggap sebagai warna yang tenang dan damai. Biru juga dapat digunakan untuk menciptakan suasana yang santai dan tenang, atau untuk menandai elemen-elemen penting dalam pertunjukan. Sedangkan warna putih digunakan untuk menggambarkan suasana yang bersih dan sederhana.

Pemilihan musik dalam pertunjukan *Pandemi* ialah jenis musik rekaman. Budi Ros, selaku sutradara memilih musik tenang dan damai yang diiringi oleh kicauan burung sepanjang pertunjukan. Pemakaian suara burung ini, digunakan sebagai penanda suasana yang hening, ini mengindikasikan latar suasana saat masyarakat yang tidak bisa melakukan aktivitas keluar rumah, bekerja, dan lain-lain. Sehingga, dengan tidak adanya aktivitas di luar, suasana latar jauh dari bising kendaraan, dan suara dari manusia lain. Suasana hening juga sebagai penanda bahwa cerita digambarkan dalam suasana yang membingungkan, membosankan, dan tidak ada yang mesti dilakukan dan dikatakan, sehingga, mengakibatkan suasana hening tercipta oleh faktor tersebut.

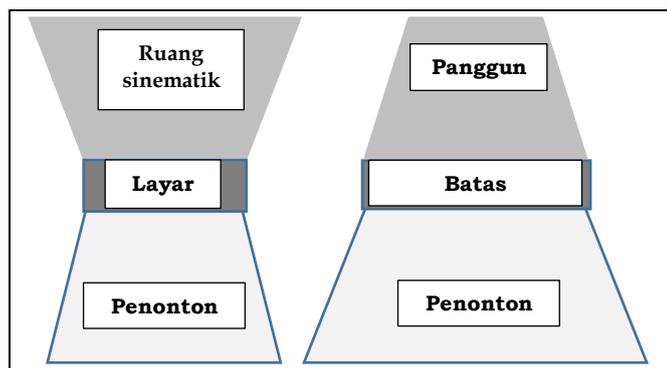
3. Spektakel

Suemanto mengatakan, spektakel lebih mengacu kepada pembabakan, tata kostum, tata rias, tata lampu, dan perlengkapan yang lain yang secara empiris dilihat, didengar, dan dirasakan oleh penonton selama pertunjukan (Soemanto dalam Dewojati, 2010, hal. 182–183) Konteks pertunjukan *Pandemi* karya Nano Riantiarno yang termediasi. Analisis spektakel terbagi atas tiga bagian, yaitu: ruang, tata panggung, dan *blocking*.

Analisis pertama dilakukan pada ruang permainan. Menyaksikan pertunjukan teater di layar, material yang paling terasa ialah perspektif penonton pertunjukan dibatasi oleh “bingkai”.

Penonton dalam menyaksikan pertunjukan terbatas pada pembingkaiian peristiwa oleh media. Berbeda dengan teater konvensional yang menggunakan ruang panggung, teater termediasi disiarkan pada layar segi empat. Mengikuti garis bingkai yang tampak persegi, bentuk sebenarnya sangat jauh berbeda dari lengkungan *proscenium*. Pada

panggung proscenium garis lengkung cenderung melebar di depan dan menyempit di belakang. Sedangkan pada media layar, meskipun tetap tampil dalam bentuk panggung trapesium, ruang sinematik menciptakan denah yang berlawanan dengan penampakan ruang aslinya, yaitu menyempit di depan dan melebar ke arah belakang. Ini disebabkan oleh lebar ruang sepenuhnya dikontrol oleh sudut kamera merekam. Perubahan tersebut ditandai dengan pertunjukan *Pandemi* yang cenderung terlihat lebih ramai meskipun proporsinya tampak normal di layar. Hal tersebut disebabkan oleh posisi kamera yang sangat dekat dengan ornamen-ornamen panggung, dan area pemandangan yang dipersempit.



Gambar 3.

Denah tipikal ruang sinematik dan ruang panggung konvensional
(Diki Chandra, 2022)

Selain itu, denah tipikal ruang sinematik menciptakan ruang imersif, di mana, penonton diusahakan untuk masuk ke dalam dimensi pertunjukan. penggunaan kamera sebagai perwakilan dari mata penonton, menyebabkan penonton bisa melihat detail-detail kecil yang sebelumnya tidak pernah bisa dilihat di pertunjukan langsung. Seperti gambar di bawah ini:



Gambar 3.

Fokus Adegan
(Dokumentasi Youtube, 2022)

Pertunjukan teater termediasi *Pandemi* menggunakan tata panggung sugestif-realistis. Tata panggung sugestif-realistis merupakan penataan panggung yang sederhana, namun memberi imaji latar peristiwa pertunjukan yang lengkap (Antono,

2009, hal. 95). Pertunjukan teater termediasi *Pandemi* pemakaian properti ditentukan oleh kapasitas layar, penyusunan properti diupayakan untuk merapat di satu lokasi saja. Pemilihan properti diupayakan bisa merangkap segala kebutuhan dramatik dalam pertunjukan. Itu sebabnya dalam pertunjukan *Pandemi*, komposisi properti terlihat lebih padat dan meriah, meskipun berada pada satu lokasi saja.

Pertunjukan teater termediasi *Pandemi*, *blocking* aktor juga sepenuhnya diatur oleh komposisi kamera. Aktor sebisa mungkin untuk “sadar kamera” dalam melakukan aksi di atas panggung. Posisi kamera yang mengawasi setiap pergerakan aktor bisa menangkap setiap momen yang terjadi di atas panggung. Kehadiran kamera juga menjaga kontinuitas pertunjukan, supaya setiap gambar yang dilihat oleh penonton tidak mempengaruhi plot dan dramatik pertunjukan.



Gambar 5.
Blocking Aktor dalam
Pertunjukan *Pandemi*
(Dokumentasi Youtube, 2022)

Berdasarkan gambar 5 di atas, perspektif penonton disesuaikan oleh pergerakan kamera. Aktor dalam bermain tidak harus menyesuaikan *blocking* agar bisa dilihat oleh penonton, sebaliknya, kamera akan menangkap peristiwa yang terjadi di atas panggung dari sudut pandang yang ditentukan oleh sutradara. Sehingga, penonton bisa menyaksikan segala peristiwa di atas panggung tanpa takut dihalangi oleh aktor ataupun properti lain.

Resepsi Penonton Terhadap Pertunjukan Teater Termediasi *Pandemi* Produksi Teater Koma

A. Pengalaman-Pengalaman Awal

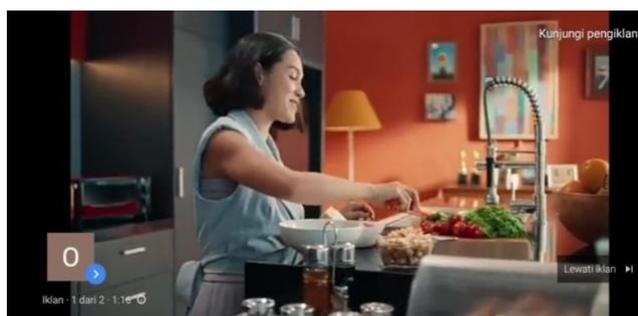
Bagian ini merupakan resepsi penonton berdasarkan pengalaman estetika mereka pasca menyaksikan pertunjukan teater termediasi *Pandemi* yang diproduksi Teater Koma. Bagian ini berbicara mengenai kesan-kesan awal yang dirasakan oleh penonton secara empiris yang mereka rasa, lihat, maupun dengar selama pertunjukan berlangsung. Oleh karena itu, bagian ini hanya sebatas mereka pengalaman awal penonton pasca menonton.

Berdasarkan 40 sampel data yang memberikan jawaban, pengalaman-pengalaman yang mereka rasakan pasca menyaksikan pertunjukan teater termediasi *Pandemi* beragam, sebagian responden menilai bahwa pertunjukan teater termediasi dinilai lebih praktis dan ekonomis, karena kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi media memungkinkan mereka untuk bisa menyaksikan pertunjukan di mana, dan kapan mereka inginkan. Sedangkan di sisi sebaliknya, responden menilai bahwa pengalaman estetika yang mereka rasakan hampir sama dengan menonton film. responden menilai bahwa keterlibatan teknologi media dalam struktur maupun tekstur pertunjukan, seolah meniru penyajian dari tv dan film. sehingga hal tersebut, mempengaruhi penonton menikmati pertunjukan.

B. Resepsi Dramaturgi

Bagian ini berbicara tentang resepsi penonton terhadap keterlibatan teknologi media dalam kinerja dramaturgi pertunjukan. Bagian ini melihat bagaimana penonton menerima dari keterlibatan teknologi secara aktif dalam struktur maupun tekstur pertunjukan. Resepsi dramaturgi hanya akan terbatas bahasan dramaturgi pertunjukan yang telah dipengaruhi oleh teknologi media.

Berdasarkan 40 responden yang memberi jawaban, ada dua hal yang mendominasi jawaban pada bagian ini, yaitu kehadiran iklan, montase kamera. Bagian iklan, penonton menilai bahwa kehadiran iklan selama berlangsungnya pertunjukan mengganggu penonton untuk memaknai pertunjukan. Penonton menilai bahwa kehadiran iklan secara tiba-tiba memutus emosi yang sampai ke penonton. Hal tersebut bisa dilihat dari gambar berikut ini:



Gambar 5

Iklan dalam Pertunjukan *Pandemi*
karya Nano Riantiarno
(Dokumentasi Youtube, 2022)

Selanjutnya montase kamera dalam pertunjukan. Montase merupakan komposisi gambar yang dihasilkan dari percampuran beberapa unsur dan beberapa sumber (Fahri, 2021). Dalam pertunjukan teater termediasi *Pandemi*, montase digunakan sebagai penjaga kontinuitas dramatik yang dimainkan. Montase ini diupayakan untuk menangkap

berbagai peristiwa di atas panggung dari berbagai perspektif, yang diproyeksikan di bidang layar segi empat. Sutradara sebagai orang yang mengatur segala hal yang berkaitan dengan pertunjukan, memiliki pandangan tersendiri untuk menilai adegan, gerakan, dan sudut pandang yang layak dilihat kepada penonton. Sedangkan dari penonton tersendiri, hal tersebut tidak sepenuhnya benar. Tindakan yang di ambil oleh sutradara tersebut, di nilai penonton mencurangi visi penonton dalam menyaksikan pertunjukan, karena visi mereka telah sepenuhnya diatur oleh teknologi media. sehingga, dengan kehadiran teknologi media ini, penonton tidak memiliki kapasitas lagi untuk memaknai pertunjukan sesuai keinginan mereka.

C. Persetujuan dan Penolakan

Persetujuan

Bagian persetujuan didominasi oleh kepraktisan yang ditawarkan oleh penggunaan teknologi media. Berbeda dari pertunjukan teater konvensional yang membutuhkan kehadiran fisik penonton di gedung pertunjukan, teater termediasi menawarkan kemudahan, di mana penonton bisa menyaksikan pertunjukan kapan dan di mana saja melalui gawai yang mereka gunakan.

Selain itu, menyaksikan pertunjukan di media layar bisa di kontrol sepenuhnya oleh pengguna. Penonton dimungkinkan untuk mengatur jalannya pertunjukan dengan menggunakan fitur yang disediakan oleh media. Sekarang penonton bisa menggunakan fitur *rewind* yang mampu mengulang pertunjukan yang terlewat (Keinsinyuran.com, 2020). Sehingga, penonton mampu mencerna makna pertunjukan meskipun dalam beberapa situasi terlewatkan.

Penolakan

Bagian penolakan merupakan penonton yang tidak terima atau kurang menyukai dari peralihan media pertunjukan. Komentar-komentar di bagian ini didominasi oleh perpindahan ruang yang nilai penonton menghilangkan kekhususan dari teater itu sendiri, sebagai sebuah pertunjukan yang di saksikan banyak orang.

Banyak penonton yang menilai bahwa memindahkan pertunjukan ke ruang digital menciptakan ambiguitas, karena teater secara esensi teater merupakan dialogis antara penonton dan aktor. Tetapi, ketika ruang di pindahkan ke media digital, relasi yang terjalin antar aktor dan penonton menjadi hilang sepenuhnya.

Kesimpulan

Berdasarkan resepsi penonton terhadap pertunjukan termediasi *Pandemi* yang diproduksi Teater Koma. Sebanyak 26 dari 40 orang responden menyatakan menolak

atau keberatan dengan kehadiran teater termediasi. Ada beberapa alasan yang melatarbelakangi penolakan tersebut, di antaranya: teater termediasi memutus interaksi antara penonton dan pertunjukan, pengalaman estetis mirip seperti film, dan penggunaan teknologi media dalam dramaturgi pertunjukan menghalangi penonton untuk menikmati pertunjukan.

Sedangkan 14 penonton lainnya menerima pengemasan teater dalam bentuk termediasi. Alasan munculnya persetujuan tersebut, karena penonton menilai pertunjukan di ruang digital lebih praktis dan ekonomis, baik dari segi membangun pertunjukan, maupun dari segi penonton yang menyaksikan pertunjukan.

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa dari 40 orang penonton, 65% menolak pertunjukan teater termediasi, sedangkan 35% lainnya menerima gagasan teater termediasi tersebut. Penulis menyimpulkan bahwa sebagian besar responden yang menyaksikan pertunjukan teater termediasi, masih belum diminati oleh penonton, terkhususnya penonton di lingkungan ISI Padangpanjang.

Kepustakaan

- Auslander, P. (1999). *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (2 ed.). Routledge. <https://doi.org/10.5860/choice.45-6582>
- Avriyanty, R. (2012). Analisis Resepsi Penonton Di YouTube Terhadap Konstruksi Gender Dalam Video Musik If I Were A Boy karya Beyonce Knowles. In *Universitas Indonesia*. Program Studi Inggris, Universitas Indonesia, Depok.
- Bennett, S. (1997). *Theatre Audiences* (2 ed.). Routledge.
- Cambridge, D. (2022). *Subtitle*. Cambridge Dictionary <https://dictionary.cambridge.org>.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan Transformasi teknologi Digital. *INFOKAM*, 2, 1–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.53845/infokam.v15i2.178>
- Dewojati, C. (2010). *Drama: Sejarah, Teori, dan Penerapannya* (1 ed.). GADJAH MADA UNIVERSITY PRESS.
- Dixon, Steve, Smith, B. (2007). *Digital Performance*. The MIT press.
- Fahri, Z. (2021). Apa itu Montase? Ini Pengertian, Teknik, dan Fungsinya. In *detikedu*. Detik Com.
- Junus, U. (1985). *Resepsi Sastra: Sebuah Pengantar* (1 ed.). PT. Gramedia.

- Keinsinyuran.com. (2020). *Rewind*. Keinsinyuran.com. <https://www.keinsinyuran.com/kamus/rewind/>
- Kumar, Dr.C.M.Vinay, Romesh Chaturvedi, S. M. (2013). Art Of Theatre On New Media Platform & Audience Viewing Experience. *Global Media Journal-India*, 4(2), 1–20.
- Letwin, D., Stockdale, J., & Stockdale, R. (2008). *The Architecture of Drama*. Scarecrow Press, Inc.
- Luckhurst, M. (2005). *Dramaturgy: A Revolution in Theatre*. In CAMBRIDGE. Cambridge University Press.
- Mustika, N. (2021). *Resepsi Penonton pemula Terhadap Dokumentasi Pertunjukan Opera Minangkabau Malin Nan Kondang*. Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Padangpanjang, Padangpanjang.
- Nemchenko, L. M. (2020). Theatrical Dialogue in the Digital Age: from Director’s Theatre to the Theatre Onscreen. *Changling Societies & personalities*, 4(4), 19. <http://dx.doi.org/10.15826/csp.2020.4.4.111>
- Pramayoza, D., & Birowo, P. (2022). The Transition of Dramaturgy during Pandemic: From Staging to Streaming. *Journal of Urban*, 9, 16.
- Sandrinamazaya. (2021). *Dampak Negatif Virus Covid-19 bagi Para Seniman*. Viva. co. id. <https://www.viva.co.id/amp/vstory/entertainment-vstory/1344919-dampak-negatif-virus-covid-19-bagi-para-seniman>
- Simatupang, L. (2013). *Pergelaran: Sebuah Mozaik Penelitian Seni Budaya* (D. Pramayoza (ed.); 1 ed.). Jalasutra.
- Stokes, J. (2003). *How To Do Media and Cultural Studies* (Wendratama (ed.); 1 ed.). SAGE.
- Sujarweni, W. (2014). *Metodologi Penelitian* (1 ed.). Pustaka Baru Press.
- Tir. (2020). *Rupa Teater Di Masa Pandemi*. Jawa Pos. com. <https://www.jawapos.com/art-space/30/04/2020/rupa-teater-di-masa-pandemi/?amp>

Acuan dari Narasumber/ Informan

- Andini. (2021). Wawancara pribadi via telepon: 05 Juli 2021.
- Dokumentasi pertunjukan digital pandemi, TeaterPentasDiSanggar, karya Nano Riantiarno, Teater Koma, 2020. Diakses pada tanggal 28 Maret 2022. <https://youtu.be/qvRyb3oiToQ>

Dokumentasi Wawancara Apa Sih #DigitalisasiKoma?. Teater Koma, 2020. Diakses 15 Agustus 2022. <https://youtu.be/K2GpZUJ4Wdg>