

Banten dalam Intermedia: Konsep Intermedia dalam Pertunjukan Teater Ibunda Suri Karya Solid Art Indonesia

Rizal Sofyan^{1)*}, Wanda Rahmad Putra²⁾, Sinta³⁾

^{1,2,3)} Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, ISBI Bandung, Indonesia

*Corresponding Author

Email : wandaoemar53@gmail.com

Copyright ©2025, The authors. Published by Program Studi Seni Teater Fakultas Seni Pertunjukan ISI Padangpanjang
Submitted: 1 November 2025; Accepted: 5 November 2025; Published: 16 November 2025

ABSTRACT

The use of intermedia concepts in theatrical performances in Indonesia has been increasingly evolving alongside the emergence of technological devices such as cameras, projectors, and sound systems. The presence of these technologies opens up artistic exploration, transforming theater not only into a medium of representation but also into a space where various media converge. One group that explores intermedia is Solid Art Indonesia, a performing arts collective based in Serang City, Banten. Through their work titled *Ibunda Suri*, Solid Art Indonesia integrates puppetry, dance, music, and visual projections into a unified artistic composition. This study aims to analyze the application of intermedia concepts in constructing the aesthetics of the *Ibunda Suri* performance. The analysis is based on the theoretical perspective proposed by Peter Eckersall in his book *New Media Dramaturgy*, which emphasizes how new media and dramaturgical practices interact within the creative process. The method used is qualitative, focusing on identifying forms of intermediality from the elements present in the performance. The findings indicate that intermediality is primarily evident in the directorial work, which involves aspects of scenography, interactions between human and non-human actors, and the script as a production record. Additionally, historical and audience dimensions also emerge, although they have not yet fully found space within the conceptual framework of intermedia.

KEYWORDS

Intermedia
Theatre
Ibunda Suri
Solid Art Indonesia

ABSTRAK

Penggunaan konsep intermedia dalam pertunjukan teater di Indonesia semakin berkembang seiring hadirnya perangkat teknologi seperti kamera, proyektor, dan sistem tata suara. Kehadiran teknologi tersebut membuka ruang eksplorasi artistik yang menjadikan teater tidak hanya sebagai medium representasi, tetapi juga sebagai arena pertemuan berbagai media. Salah satu kelompok yang mengeksplorasi intermedia adalah Solid Art Indonesia, kelompok seni pertunjukan asal Kota Serang, Banten. Melalui karyanya berjudul *Ibunda Suri*, Solid Art Indonesia menggabungkan boneka, tari, musik, dan proyeksi visual ke dalam satu kesatuan karya. Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan konsep intermedia dalam membangun estetika pertunjukan *Ibunda Suri*. Analisis didasarkan pada perspektif teoritik yang diusulkan oleh Peter Eckersall dalam buku *New Media Dramaturgy*, yang menekankan bagaimana media baru dan praktik dramaturgis berinteraksi dalam proses kreatif. Metode yang digunakan adalah kualitatif, dengan fokus pada pencarian bentuk intermedialitas dari elemen-elemen yang hadir dalam pertunjukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intermedialitas terutama tampak pada kerja penyutradaraan yang melibatkan aspek skenografi, interaksi aktor manusia dan non-manusia, serta naskah sebagai catatan produksi. Selain itu, dimensi sejarah dan kepenontonan juga muncul, meskipun belum sepenuhnya memperoleh ruang dalam kerangka konseptual intermedia.

KEYWORDS

Intermedia
Teater
Ibunda Suri
Solid Art Indonesia

This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](#) license



PENDAHULUAN

Solid Art Indonesia (selanjutnya SAI), sebuah komunitas seni asal Banten mementaskan satu pertunjukan teater berjudul *Ibunda Suri* (2025) sutradara Alwin Prayoga. Pertunjukan ini merupakan bagian dari rangkaian Festival Atraksi Boneka yang diadakan di Gedung Juang 45, Kota Serang, Banten. Pertunjukan *Ibunda Suri* dianggap sebagai eksplorasi mutakhir, dari karya SAI yang sebelumnya punya kecenderungan hadir dengan pilihan estetika konvensional, tradisional atau malah organik; seperti *Dalang Tamara Melania*, *Wayang Garing*, hingga *Pepetan Wewe*. Melalui pertunjukan *Ibunda Suri*, SAI mulai melakukan pendekatan intermedia sebagai sistem kerja dramaturgi baru dalam pertunjukannya. Pilihan ini memang berkorelasi dengan lanskap seni pertunjukan Indonesia, di mana media teknologi telah dan terus berkontribusi dalam mendesain seni pertunjukan untuk menghasilkan bentuk-bentuk baru.

Perkembangan teater intermedia di Indonesia bisa dilacak dari praktik teater eksperimental sejak dekade 1960-an. Umar Kayam mengatakan bahwa karya-karya teater eksperimental masa itu terus berusaha membongkar konvensi realisme dengan menghadirkan tubuh, musik, dan kata-kata sebagai elemen utama, bukan semata-mata cerita (Kayam, 1981). Walaupun istilah intermedia belum digunakan, praktik tersebut meletakkan dasar bagi pertemuan lintas medium dalam pertunjukan teater Indonesia.

Intermedia sendiri sebagai sebuah istilah mulai didengar secara luas pada dekade 1990-an, terutama dalam lingkup seni rupa kontemporer. Intermedia menjadi semacam ruang *hybrid* yang melampaui batas seni

murni, menghadirkan praktik yang menggabungkan berbagai disiplin seperti rupa, suara, tubuh, hingga ruang (Wiyanto, 1999) Wacana ini kemudian perlahan mulai memengaruhi cara kerja seniman teater muda di Yogyakarta dan Bandung, yang mulai memakai video, instalasi, dan teknologi audio-visual dalam pementasan.

Pada awal 2000-an, istilah intermedia semakin melekat pada karya kelompok teater kontemporer. Yudiaryani menilai karya Teater Garasi seperti *Waktu Batu* (2001–2004) yang dianggap mampu merombak batas antara teater, tari, musik, dan seni rupa, sehingga menghadirkan bahasa baru dalam pertunjukan yang tidak lagi terikat pada satu disiplin (Yudiaryani, 2002).

Sejak 2010-an hingga kini, praktik teater intermedia berkembang seiring kemajuan teknologi digital. Yudiaryani menganggap bahwa teater kontemporer Indonesia memang hari ini bergerak ke arah intermedia, di mana proyeksi video, *live streaming*, instalasi, dan tubuh aktor menjadi kesatuan ekspresi (Yudiaryani, 2016). Gejalanya memang tampak jelas dalam karya-karya kelompok Papermoon Puppet Theatre, serta eksperimen-eksperimen seniman berbagai daerah di Indonesia, pada ruang-ruang alternatif yang menekankan pengalaman imersif dan interaktif.

Dalam konteks Banten, kemunculan kelompok yang mengusung pendekatan intermedia merupakan fenomena relatif baru. Banten sendiri memiliki warisan budaya yang kaya, mulai dari debus, pencak silat, hingga kesenian rakyat seperti Rudat dan Jaipongan. Modal budaya ini berfungsi sebagai sumber inspirasi bagi seniman muda untuk membaca ulang tradisi dengan bahasa kontemporer. Dalam 3 tahun terakhir muncul berbagai kelompok teater di Serang—seperti

Solid Art, Teater Cafe Ide Untirta, Teater Kain Hitam-Gesbika UIN Banten, Teater Windu-Solid Art, Teater Nol Jawilan, Teater Samagaha-Lisbu, serta kelompok di Cilegon seperti Teater Wong Kite dan Teater Lidi (Huizche, 2018). Kehadiran mereka menandai denyut hidup teater lokal yang mencari bahasa estetikanya sendiri.

SAI, yang berdiri sejak 14 Agustus 2017 di Serang, tampil sebagai salah satu kelompok yang paling menonjol. Kelompok ini terus berupaya mendefinisikan dirinya sebagai kelompok yang independen dan bersifat non profit, dan lebih mengedepankan tujuan pendidikan, pengkajian dan pengembangan seni sebagai medan eksplorasi dan kegelisahan kreativitas. Orientasi tersebut memang diperlukan, tidak hanya mencerminkan semangat pembaruan yang kuat, tetapi juga membuka kemungkinan untuk menyeberang ke praktik teater intermedia. Pada 18 Februari 2025, SAI bahkan menggelar lokakarya teater boneka untuk siswa berkebutuhan khusus di Rumah Dunia, Serang. Salah seorang panitia menyatakan: “Ini hanya embrio. Kami harap pemerintah dan kelompok lain bisa kepancing untuk memberikan ruang ekspresi bagi teman-teman yang berkebutuhan khusus” (Tohir, 2025). Praktik ini memperlihatkan bagaimana Solid Art bukan sekadar kelompok teater, melainkan juga memposisikan seni pertunjukan sebagai medium sosial-inklusi, dengan pendekatan intermedia yang menggabungkan teater boneka, visual, dan performativitas sebagaimana pertunjukan terbaru mereka yang berjudul *Ibunda Suri*.

Pertunjukan *Ibunda Suri* ditampilkan dengan menggabungkan media boneka, *Over Head Proyektor* (OHP), tari, musik, dan teater dalam

untuk menuturkan kisah Ibunda Suri Aisyah yang merupakan ibu dari sultan terakhir Kesultanan Banten. Menurut Alwin Prayoga, gagasan pertunjukan ini berangkat dari referensi Wayang Motekar dan Wayang Tavip (Wawancara, 12 April 2025). Wayang Motekar dan Wayang Tavip menggunakan proyeksi warna pada karakter wayang dan struktur pertunjukan yang berkaitan dengan keadaan sosial kultural Kota Bandung (Riana & Putra, 2024; Surya, 2021). Alwin ingin menawarkan hasil eksplorasinya terhadap media di ekosistem seni teater Banten dalam pertunjukan *hybrid* antara wayang dan seni pertunjukan yang pada akhirnya turut membidani lahirnya gagasan dan praktik intermedia dalam pertunjukan teater di Banten. Maka, tulisan ini hendak mendiskusikan lebih lanjut bagaimana intermedia sebagai sistem kerja dramaturgi beroperasi dalam membangun pertunjukan *Ibunda Suri* karya SAI.

Pertunjukan *Ibunda Suri* akan dibedah dalam konteks intermedia. Teori intermedia pertama kali dikenal melalui pernyataan Dick Higgins pada tahun 1965. Higgins memberikan respons terhadap kecenderungan para seniman pada masa itu yang mulai bergerak menciptakan karya-karya yang tidak biasa, dan tidak bisa diklasifikasikan hanya dalam konteks satu media saja. Melalui esainya yang berjudul *Statement on Intermedia*, Higgins menjelaskan bahwa konsep intermedia artinya merujuk pada praktik artistik yang berada di antara batas-batas medium tradisional, antara puisi dan musik atau seni pertunjukan dan seni rupa (Higgins, 1966, 2007)

Maka dari itu, intermedia menjadi landasan teoritis penting dalam membaca pertunjukan *Ibunda Suri* karya SAI. Pertunjukan ini tidak hanya dibaca sebagai sebuah peristiwa teatrikal, melainkan sebagai ruang lintas medium

yang menekankan proses kreatif dan pengalaman multisensori. Sebuah konsep yang relevan dalam perkembangan seni kontemporer Indonesia dimana yang nyata dan virtual, serta perluasan medium telah menjadi praktik berkesenian yang terus dinegosiasi.

Pendekatan berikutnya yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan dramaturgi, atau lebih tepatnya dramaturgi postdramatik sebagai sistem penciptaan yang bekerja dalam membentuk sebuah pertunjukan. Dalam disertasi berjudul *Dramaturgi Keempat: Teater Kontemporer Indonesia Dalam Kolaborasi Lintas Budaya* menjelaskan bahwa dramaturgi dewasa ini dipahami sebagai kualitas dari suatu pementasan teater yang tercipta dari jaringan berbagai komponen dalam pementasan. Kualitas ini diyakini hanya dapat dibangun melalui kemampuan dalam menyusun sebuah pementasan yang kemudian menghasilkan makna-makna tertentu (Pramayoza, 2019). Upaya ini didasari oleh suatu analisis yang mendalam atas konteks pertunjukan, yang melampaui pertunjukan itu sendiri, yang artinya juga berhubungan dengan penonton, konteks sosial dan budaya, serta berbagai hal yang menjadi lingkungan dari produksi pertunjukan tersebut (Pramayoza, 2019). Pemahaman ini bisa diletakkan dalam konteks definisi dramaturgi media baru yang berada dalam kerangka dramaturgi postdramatik. Pertunjukan *Ibunda Suri* dilihat sebagai karya-karya yang disajikan di mana SAI terus mencoba untuk membebaskan diri dari asumsi dan teknik tradisional, di mana karya diproduksi di luar arus utama, dan dikaitkan dengan fondasi kelompok, bentuk dan mode produksi baru, sehingga juga turut memunculkan struktur audiens mereka sendiri (Tuchmann, 2022).

Dalam ceramah dramaturgi di *Art Summit Indonesia* mengatakan bahwa dramaturgi saat ini bisa dipahami sebagai sebuah proses penciptaan teater dan sistem pengoperasian (*operating system*), yang berfungsi sebagai jembatan penghubung gagasan yang mengilhami suatu karya dengan perwujudannya melalui ekspresi artistik (Ecersall et al., 2017). Dengan kata lain, dramaturgi dapat dilihat sebagai sebuah cara berpikir tentang bagaimana makna dan pengalaman dari sebuah pertunjukan teater diciptakan melalui bahan-bahan serta proses berteater. Dramaturgi baru (*new dramaturgy*), sebagai sebuah teori berkembang kuat di Eropa sejak akhir abad ke-20.

Melalui pandangan dramaturgi baru ini, pertunjukan dilihat sebagai sebuah totalitas, dan dramaturgi dijadikan sebagai sistem yang beroperasi dalam sebuah pertunjukan. Pertunjukan tidak lagi dipandang sebagai hanya representasi teks yang dihidupkan di atas panggung, melainkan sebagai totalitas medium yang membangunnya (Lehmann, 2006). Pandangan ini memberikan perluasan pemahan sehingga memungkinkan untuk membaca pertunjukan dalam koridor kolaboratif yang kompleks dari berbagai unsur kreatif seperti tubuh, ruang, suara, dan teknologi dan medium-medium lainnya. Lebih lanjut, konsep dramaturgi saat ini dipahami sebagai cara dan desain dramaturgi yang melibatkan teknis-teknis perangkat seperti tata cahaya, robot, dan atmosfer di mana elemen tersebut berpengaruh terhadap pertunjukan (Ecersall et al., 2017). Teori ini berkaitan dengan bagaimana memperlakukan media dalam pertunjukan. Karya mengalami adaptasi dari media aslinya ke media lainnya. Pemahaman ini memberi arah baru dan fokus pada visualitas, kelintasan-mediaan (*intermedia*), dan bagaimana praktik estetika pertunjukan terus bergerak menemui bentuk-bentuk baru.

Maka berdasarkan pemahaman ini, pertunjukan *Ibunda Suri* akan dibaca tanpa hierarki antara aktor, teks, media, atau ruang; semuanya dilihat sebagai kontributor setara yang membentuk makna pertunjukan sebagai sebuah totalitas. Pendekatan ini sangat sejalan dengan prinsip intermedia, karena keduanya menekankan fluiditas bentuk dan keterbukaan terhadap eksperimen lintas medium. Dalam konteks ini, intermedia bukan hanya strategi artistik, tetapi menjadi bagian integral dari cara kerja dramaturgis yang tidak lagi bertumpu pada alur cerita, melainkan pada konstelasi pengalaman yang diciptakan oleh interaksi berbagai media dan elemen panggung. Dramaturgi media baru memungkinkan peneliti untuk memahami pertunjukan *Ibunda Suri* sebagai ruang *hybrid* tempat berbagai medium bertemu, saling bertabrakan, atau melebur untuk membentuk pengalaman estetis yang tidak terikat pada narasi tunggal, tetapi terbuka bagi beragam interpretasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman makna dan relasi antar unsur dalam pertunjukan teater, bukan pada perhitungan kuantitatif. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang muncul dari praktik sosial atau artistik melalui pengumpulan data yang mendalam (Creswell, 2009). Secara lebih spesifik, penelitian ini berbentuk studi kasus, karena mengkaji secara intensif sebuah sistem terbatas (*bounded system*), yakni pertunjukan *Ibunda Suri* karya SAI, yang dipentaskan pada 12 April 2025 di Gedung Juang '45 Kota Serang. Studi kasus bertujuan untuk menyelidiki fenomena kontemporer dalam konteks

kehidupan nyata, di mana batas antara fenomena dan konteksnya tidak selalu jelas (Yin, 2018). Dengan demikian, metode ini relevan untuk membaca *Ibunda Suri* bukan hanya sebagai teks pertunjukan, tetapi juga dalam hubungannya dengan konteks kreatif, sosial, dan budaya yang melingkupinya.

a. Studi Pustaka

Studi pustaka tidak hanya mencakup kajian atas teori intermedia, tetapi juga menelaah praktik pertunjukan kontemporer di Indonesia sebagai pembandingan. Tahap ini penting untuk menempatkan *Ibunda Suri* dalam wacana yang lebih luas, baik secara konseptual maupun praksis. Studi pustaka berfungsi sebagai landasan konseptual untuk menghubungkan pertanyaan penelitian dengan teori yang relevan (Creswell, 2009). Dengan demikian, tahap ini tidak hanya bersifat pengumpulan literatur, tetapi juga membangun kerangka berpikir untuk analisis dramaturgis.

Selain itu, studi pustaka juga berfungsi sebagai pijakan metodologis dalam merumuskan kategori analisis: teks, tubuh aktor, ruang, dan media. Setiap kategori ini dipahami sebagai unit yang saling berhubungan dalam membentuk totalitas pertunjukan. Dramaturgi posdramatik menolak dominasi teks tunggal dan lebih menekankan pada jejaring antar unsur pertunjukan (Lehmann, 2006). Oleh karena itu, studi pustaka pada tahap awal penelitian menjadi instrumen penting untuk membaca *Ibunda Suri* bukan sekadar sebagai pementasan tunggal, tetapi juga sebagai peristiwa intermedia yang berlapis.

b. Observasi dan Analisis Dokumentasi

Observasi dilakukan secara non-partisipan melalui dokumentasi berupa video, foto, dan catatan pertunjukan. Metode ini memungkinkan peneliti

untuk menelaah kembali pertunjukan secara lebih detail, termasuk aspek teknis seperti penggunaan cahaya, proyeksi visual, serta gestur tubuh aktor. Dokumentasi dapat berfungsi sebagai sumber data yang kaya, terutama ketika peneliti tidak hadir langsung di lapangan (Bogdan & Biklen, 2007). Dengan menonton ulang dokumentasi, peneliti bisa melakukan *close reading* atas peristiwa pertunjukan, membedah setiap momen dramaturgis yang mungkin terlewat dalam pengamatan langsung.

Selain itu, dokumentasi juga digunakan sebagai alat verifikasi silang dengan hasil wawancara. Misalnya, keputusan penggarap terkait penataan ruang atau penggunaan media bisa dipastikan melalui catatan visual. Dengan demikian, dokumentasi tidak hanya menjadi bukti arsip, tetapi juga instrumen analisis yang memperkuat validitas data. Studi kasus menuntut penggunaan berbagai jenis sumber data, sehingga observasi dokumentasi melengkapi studi pustaka dan wawancara dalam menghasilkan gambaran yang lebih menyeluruh (Yin, 2018).

c. Wawancara

Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan tim penggarap (Alwin, Amrullah, dan Evan) untuk memperoleh informasi langsung mengenai proses kreatif, ide artistik, serta pertimbangan dramaturgis dalam pertunjukan *Ibunda Suri*. Metode semi-terstruktur dipilih agar fleksibel—ada pedoman pertanyaan, namun tetap memberi ruang bagi narasumber untuk bercerita lebih luas (Kvale & Brinkmann, 2009). Hal ini memungkinkan peneliti menangkap dimensi yang mungkin tidak terlihat dalam dokumentasi, misalnya motivasi personal, problem teknis, atau dinamika kolaborasi antar anggota tim.

Lebih jauh, wawancara juga

berfungsi untuk memahami konteks sosial dan budaya yang melingkupi pertunjukan. Data kualitatif harus digali dari perspektif pelaku agar penelitian tidak hanya berfokus pada representasi luar, tetapi juga menangkap makna yang hidup di dalam praktik (Denzin, 1978). Dalam penelitian ini, wawancara menjadi kunci untuk membaca *Ibunda Suri* sebagai karya artistik yang berakar pada pengalaman dan gagasan penggarap, sekaligus menghubungkannya dengan kerangka teoretis yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Banyaknya alumni dari SMAN 8 Kota Serang kembali ke SAI setelah lulus kuliah. Peristiwa ini memberi peluang pada SAI untuk mengeksplorasi estetika pertunjukan kelompok. Alumni ini tidak hanya menguasai disiplin teater melainkan banyak hal seperti seni rupa, musik, tari, hingga pedalangan. Alwin melihat ini sebagai sumber daya yang dapat diolah di ruang proses kreatif SAI. Karya *Ibunda Suri* adalah salah satu karya di mana alumni-alumni tersebut terlibat.

Pertunjukan *Ibunda Suri* Karya SAI menggambarkan pergulatan sejarah Kesultanan Banten pada masa Sultan Saffiudin. Cerita bermula ketika putra muda yang bernama Saffiudin yang naik takhta setelah wafatnya Sultan terdahulu. *Ibunda Suri* (Ratu Aisyah) mendapat amanat untuk senantiasa menjaga Banten hingga putranya cukup dewasa untuk kelak memimpin. Namun, Belanda di bawah komando Daendels membuat kebijakan dan menuntut kerja paksa, penyerahan Patih Wiradirda, serta pemindahan keraton. Kesultanan Banten menolak dan melakukan perlawanan, sehingga akibat perlawanan itu Keraton Surosowan hancur. Di tengah kehancuran, Sultan Saffiudin

berusaha membangun kembali Keraton Kaibon untuk Ibunda Suri, tetapi kekuasaan kolonial terus menekan hingga akhirnya ia diturunkan takhtanya oleh Thomas Stamford Raffles dan dibuang ke Surabaya. Ibunda Suri meratapi kegagalan putranya, dan ratapan itu sekaligus menjadi simbol keteguhan seorang ibu yang terus berupaya menjaga kehormatan di tengah kolonialisme.

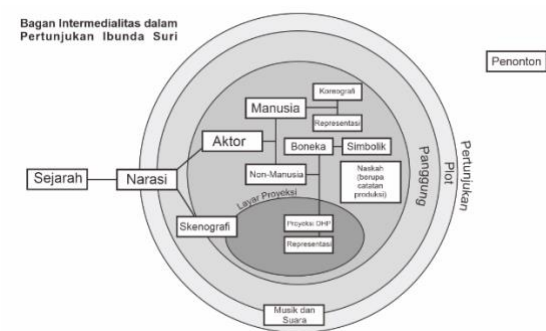
Sinopsis cerita dari teks pertunjukan *Ibunda Suri* terlihat memiliki premis yang sederhana; kisah seorang sultan muda yang mewarisi takhta di tengah ancaman kolonial belanda, lalu bagaimana kegigihan perlawanan terhadap kolonial yang membuat Keraton Surosowan hancur, dan ditutup dengan ratapan ibu yang harus merelakan kehilangan putra tercintanya. Secara narasi alurnya linear dan berpola klasik: Eksposisi, Klimaks dan Anti-Klimaks. Namun, alur ini perlu dibaca implikasinya dengan perspektif intemedia.

Mereka menggunakan berbagai media dalam pertunjukan. Pertunjukan *Ibunda Suri* didominasi oleh elemen-elemen visual. Ada proyeksi gambar dan efek menggunakan campuran air dan pewarna di layar, proyeksi bayangan dari pose-pose aktor di belakang layar, gerakan-gerakan tari yang memiliki pose-pose monumental, hingga boneka raksasa dengan pernak-pernik cahaya lampu. Sementara itu cerita disampaikan tidak seluruhnya dengan dialog. Cerita ditampilkan dalam koreografi maupun pose adegan. Beberapa dialog pun disampaikan oleh rekaman suara dan diharmoniskan dengan musik dari awal hingga akhir pertunjukan.

Berawal dari pertemuan proses kreatif antar alumni dan penyiasatan waktu proses yang singkat, SAI memilih untuk menggunakan keahlian yang dimiliki oleh alumni. Sehingga dipilihlah media-media seperti tari, akting,

boneka, dan proyeksi visual di OHP untuk tampil sebagai gaya penyampaian dalam pertunjukan. Gagasan ini diharapkan dapat mempersingkat waktu proses yang hanya kurang dari 2 minggu. Hal ini menyeret SAI pada kerja-kerja intermedia.

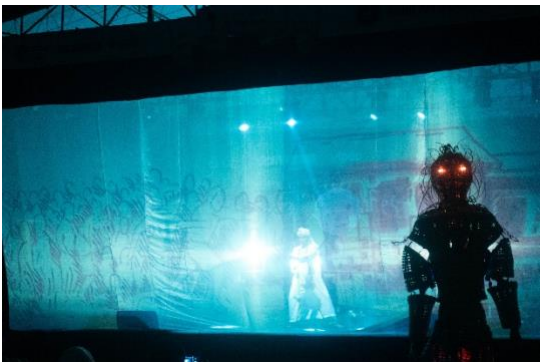
PEMBAHASAN



Gambar 1. Bagan intermedialitas pada pertunjukan Ibunda Suri.

Pemetaan intermedia dalam pertunjukan *Ibunda Suri* dijelaskan dalam gambar 1. Dimulai dari konteks sejarah hingga perluasan media yang digunakan dalam pertunjukan. Bagan ini berusaha memetakan jalinan antar media yang hadir dalam karya *Ibunda Suri*. Media tersebut saling mengisi dan mengikat.

1. Penyutradaraan Skenografi



Gambar 2. Penampakan 3 bagian panggung pertunjukan *Ibunda Suri*. Sumber: Dok. Solid Art Indonesia.

SAI mengawali penciptaan *Ibunda Suri* ini dengan mengurai sejarah Keraton Kaibon menjadi pembagian

premis adegan dan diciptakan 5 adegan dalam *Ibunda Suri*. Adegan ini disusun linear sesuai dengan runtutan peristiwa dari sejarah Sultan Saffiudin. Premis adegan ini menjadi fondasi proses *Ibunda Suri* selanjutnya.

Setelah menemukan premis adegan, sutradara menggunakan perspektif penata artistik untuk menggambarkan peristiwa ke atas panggung. Penggambaran visual dan suasana lebih dulu diciptakan. Contohnya seperti bagaimana skenografi, performa aktor dalam memainkan peran, hingga daftar gambar proyeksi di OHP. Penggambaran visual dan suasana ini digarap bersamaan dengan musik ilustrasi. Hal ini berhubungan dengan bagaimana objek-objek mengalami pengaturan dramaturgi untuk membangun sebuah atmosfir (Eckersall et al., 2017). Penggunaan kerja skenografi pada pertunjukan *Ibunda Suri* melakukan hal tersebut.

Selain membantu membangun atmosfir, sutradara menggunakan musik sebagai penjaga dinamika plot. Warna dan tempo dalam musik dibuat untuk menyesuaikan suasana dan mempengaruhi bagaimana dinamika aktor bermain. Penggunaan musik sebagai dinamika plot ini berfungsi seperti musik dalam pertunjukan tari yang menjadi rambu-rambu penanda gerak dan timing pada adegan.

Namun, musik sebagai penjaga dinamika plot tidak bersifat kaku. Musik mengalami situasi tawar menawar dengan aktor maupun operator OHP. Musik seringkali mengalah dengan memanjangkan durasi atau *looping* pada satu bagian. Walaupun musik diposisikan sebagai alat untuk menghitung durasi dari sebuah adegan, negosiasi dengan media lain tetap terjalin sebagai bentuk peleburan hierarkis.

Setelah penggambaran visual dan suasana berhasil digambarkan oleh sutradara. Kerja skenografi muncul

sebagai media untuk menjawab tantangan penyajian di panggung *outdoor* dan penggunaan proyeksi OHP. Penyiasatan ini menciptakan dimensi ruang dalam pertunjukan. Panggung terbagi menjadi 3 bagian yaitu bagian atas, tengah (layar kain vitras), dan bawah. Bagian atas ialah panggung yang diciptakan di balik kain vitras. Bagian tengah ialah kain vitras tempat memproyeksikan visual dari OHP dan jatuhnya bayangan yang diciptakan oleh penata lampu. Sementara di bagian bawah ialah panggung yang diciptakan untuk adegan aktor dan boneka.

Panggung ini bersinergi satu sama lainnya, proyeksi visual tidak hanya berakhir di *backdrop*. Pada bagian atas, tata cahaya dikonsentrasikan untuk menciptakan efek bayangan pada kain vitras. Efek bayangan pada bahan kain vitras menghasilkan visualisasi yang unik di mana bayangan dan objek pencipta bayangan hadir bersamaan di panggung atas. Sehingga laku-laku di panggung atas hanya berupa adegan pose dan monolog dengan gerakan minimalis. Seperti misalnya adegan diangkatnya Saffiudin menjadi Sultan Banten dan Aisyah sebagai *Ibunda Suri*. Selain itu ada interaksi antara aktor, bayangan, dan proyeksi visual di panggung atas dan tengah. Seperti pada adegan dipenggalnya kepala *Komondeur* Philip Pieter Du Puy oleh Patih Wiradirga. Aktor di panggung atas memberikan interaksi pada bayangannya di panggung tengah (kain vitras).

Di panggung atas 2 operator OHP dan pemusik sengaja dibocorkan kepada penonton. Mereka tidak disembunyikan dan memberikan ruang performativitas bagi operator pertunjukan. Aktivitas panggung yang kompleks dan saling berkelindan ini tidak membiarkan kekosongan hadir dalam pertunjukan. Kesibukan operator dalam menata dan menayangkan proyeksi visual menjadi tontonan bagi penonton.

Dalam proses penciptaan *Ibunda Suri*, Alwin sebagai sutradara memutuskan untuk menggunakan OHP. Baginya, OHP merupakan media eksplorasi menarik ketika di bawa pada konteks wilayah Banten. Ia dapat memproyeksikan gambar sekaligus material seperti cairan berwarna dari pewarna makanan. Dari sini ia bereksperimen menggunakan pewarna makanan untuk memberi efek warna pada proyeksi visual.

Seluruh materi visual tidak dihadirkan secara digital, melainkan sebuah gambar manual dari tokoh dan adegan dalam cerita. Gambar ini diproduksi oleh Evan Elvani selaku penata artistik. Dalam produksi ini *Ibunda Suri* menggunakan 2 OHP yang dibagi menjadi 2 bagian yaitu kiri dan kanan. Sehingga dalam memproyeksi gambar-gambar dapat leluasa mengganti layer kiri maupun kanan sebagai tayangan slide adegan. Karakteristik seperti ini menciptakan gestur organik tubuh manusia. OHP memperbesar gestur manusia pada layar kain vitras di mana pergerakannya terasa analog walaupun menggunakan mesin OHP.

Lalu di panggung bawah, dinamika permainan lebih cepat dan lincah. Koreografi, interaksi antar aktor, dan permainan boneka lebih banyak ditempatkan di sini. Selain memiliki ruang yang luas dan lebih stabil, visual permainan tidak terganggu oleh kain vitras. Panggung bawah pun jaraknya cukup dekat dengan penonton sehingga lebih efektif dalam memberikan detail-detail adegan.

Baik tata pentas hingga aktor, sutradara menggunakan perspektif skenografi dalam merangkai dan mengarahkan produksi artistik. Semua ini terlihat jelas dengan bagaimana media-media ditata porsinya permainannya. Penataan ini dilakukan atas dasar penciptaan suasana terlebih dahulu di tiap peristiwa. Selanjutnya

musik menguatkan dan dipilih sebagai alat untuk penjaga dinamika permainan. Dalam kerja skenografi ini aktor-aktor bermain di 3 bagian panggung dengan melihat karakteristik aktor tersebut. Mana yang manusia dan non manusia seperti proyeksi visual dan boneka.

2. Aktor Manusia dan Non-Manusia

Dalam bagan intermedialitas pertunjukan *Ibunda Suri*, aktor dibagi menjadi 2 jenis yaitu aktor manusia dan non manusia. Pandangan ini berangkat dari pernyataan mengenai pandangan kritis mengenai posisi materialistik baru dari objek dalam pertunjukan (Eckersall et al., 2017). 2 jenis aktor ini setara dan memiliki peran dan panggungnya masing-masing.

Baik aktor manusia maupun non manusia, mereka terbagi menjadi 2 gaya penyampaian narasi. pertama ialah gaya representasi di mana tokoh *Ibunda Suri* lebih banyak menyampaikan narasi dengan akting merepresentasi tokoh *Ibunda Suri* dengan pendekatan naturalisme. Kedua aktor Saffiudin dan Patih Wiradirga menyampaikan narasi dengan koreografi. Penyampaian yang lebih simbolik dibanding tokoh *Ibunda Suri*. Aktor-aktor ini bermain di panggung bagian atas dan bawah.

Sementara itu aktor non manusia memiliki gaya penyampaian representasi ialah proyeksi visual pada panggung tengah. Proyeksi visual ini menceritakan sebuah peristiwa lewat gambar-gambar yang diproyeksikan oleh OHP. Sesekali diberi efek dramatis oleh pemberian pewarna makanan pada OHP. Lalu boneka memiliki gaya penyampaian simbolik. Boneka yang sangat besar dan menyerupai robot *humanoid* bermakna simbolik sebagai kekuatan kolonial yang sedang mencengkram Kesultanan Banten. Boneka ini bermain di panggung bawah mengingat mobilitasnya yang sulit dan interaksi dengan aktor manusia.

3. Naskah sebagai Catatan Produksi

Teks berfungsi sebagai pengikat narasi, namun makna utama dibangun melalui visual, musik, dan tubuh. Analisis atas lima adegan *Ibunda Suri* menegaskan bahwa teks dalam pertunjukan ini tidak lagi berfungsi sebagai pusat dramaturgi, berkat upaya memperluas jaringan intermedialitas melalui pertunjukan. Setiap adegan menunjukkan bagaimana kata-kata berinteraksi dengan bayangan, bunyi, tubuh, dan musik untuk menghasilkan pengalaman teater yang tidak semata representasional, melainkan performatif. Teks naskah ini ingin menegaskan pergeseran dari dramaturgi teks ke dramaturgi postdramatik dimana hubungan antar media menjadi ruang di mana makna lahir.

Namun, kelebihan utama *Ibunda Suri* terletak pada keberhasilannya menjadikan sejarah lokal Banten bukan sekadar arsip, melainkan memori performatif yang dapat dialami secara indrawi oleh penonton. Narasi tentang amanat, pertempuran, pembangunan, ratapan, dan kehilangan ditransformasikan ke dalam pengalaman kolektif yang penuh resonansi emosional. Meski demikian, perlu dicatat bahwa posisi teks yang terus-menerus digeser ke pinggir berpotensi menghadirkan problem representasi.

Jika teks hanya menjadi “jejak,” bagaimana memastikan narasi sejarah tidak kabur oleh dominasi citra, musik, atau visual. Teater selalu bekerja dengan memori yang memang rentan berubah tergantung konteks. Dalam *Ibunda Suri*, risiko yang muncul adalah fragmentasi narasi sejarah Banten yang lebih ditangkap secara emosional ketimbang informatif.

4. Absennya Sejarah dan Kepenontonan dalam Konsep Intermedia

Dalam pertunjukan *Ibunda Suri*, belum terlihat keterlibatan penonton sebagai medium. Ini berhubungan dengan kehadiran layar, penonton, dan pertunjukan dalam suatu peristiwa intermedia (Le Grice, 2011). Di sini penonton hanya diajak larut dalam duka, tidak didorong untuk merefleksikan relevansi sejarah kolonial Banten dengan kondisi kontemporer. Temuan semacam ini penting dan bisa dielaborasi lebih lanjut agar pertunjukan tidak hanya menjadi permainan medium, melainkan juga sarana refleksi sosial-politik yang lebih luas.

Setidaknya medium yang hadir, digunakan, bahkan diperbesar dalam pertunjukan ini perlu diperhitungkan eksistensinya. Sebagai sebuah sistem operasi intermedia, ruang-ruang terhadap media ini perlu dibuka dan ditempatkan dengan efektif. Sayangnya medium sejarah dan kepenontonan lepas dari ruang lingkup intermedia. Sejarah hanya menjadi narasi tunggal sementara penonton hanya menjadi penikmat tanpa adanya ruang-ruang lain.

KESIMPULAN

Pertunjukan *Ibunda Suri* karya Solid Art Indonesia sudah mengupayakan konsep intermedia. Karya ini diciptakan berkat tersedianya sumber daya manusia di Solid Art Indonesia. Sumber daya ini meliputi berbagai disiplin seni yang kemudian dijahit dalam kerja-kerja skenografi. Terlihat jelas bagaimana media-media ditata dalam pertunjukan ini sehingga menghasilkan tata permainan yang menggunakan 3 panggung yaitu atas, tengah (kain vitras), dan bawah.

Media-media hadir sebagai kendaraan naratif untuk menceritakan kisah sejarah dari Kesultanan Banten. Narasi sejarah membingkai kerja

intermedia di mana penciptaannya berangkat dari kerja skenografi. Musik menjaga plot dan dinamika permainan. Sementara aktor manusia dan non manusia menggunakan cara penyampaian tari, akting, boneka dengan wujud simbolik, dan proyeksi visual.

Namun, konsep perluasan sejarah dan kepenontonan tidak terwadahi. Perluasan sejarah tidak menjadi refleksi atas keadaan sosial-politik Banten hari ini. Sementara kepenontonan hanya sebuah narasi 1 arah tanpa adanya ruang untuk produksi makna dari penonton. Sehingga pada bagian ini menjadi salah satu temuan mengenai media yang terpisah dari konsep intermedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (2007). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theories and Methods*. Pearson.
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (Third Edition). SAGE Publication.
- Denzin, N. K. (1978). *The Research Act: A Theoretical Introduction to Sociological Methods*. McGraw-Hill.
- Eckersall, Peter., Grehan, H., & Scheer, E. (2017). *New Media Dramaturgy: Performance, Media and New-Materialism*. Palgrave Macmillan.
- Higgins, D. (1966). Statement on Intermedia. *Dé-Coll/Age (Décollage)*, 6. <http://www.artpool.hu/Fluxus/Higgins/intermedia2.html>
- Higgins, D. (2007). *Horizons*. Ubu Edition.
- Huizche, P. S. (2018). *Teater Banten di Festival Seni Multatuli*. <https://faktabanten.co.id/leba-k/teater-banten-di-festival-seni-multatuli/>
- Kayam, U. (1981). *Seni, Tradisi, Masyarakat*. Sinar Harapan.
- Kvale, S., & Brinkmann, S. (2009). *InterViews: Learning the Craft of Qualitative Research Interviewing* (2nd ed.). Sage.
- Le Grice, M. (2011). Time and the Spectator Experience of Expanded Cinema. In A. L. Rees, D. White, S. Ball, & D. Curtis (Eds.), *Expanded Cinema: Art, Performance, Film*. Bloomsbury.
- Lehmann, H.-T. (2006). *Postdramatic Theatre*. Routledge.
- Pramayoza, D. (2019). *Dramaturgi Keempat: Teater Kontemporer Indonesia dalam Kolaborasi Lintas-Budaya*. <http://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/180327>
- Riana, I., & Putra, Y. S. (2024). An Analysis of Aesthetic Communication on Wayang Tavip's Performance to Influence Public Understanding. *Jomantara: Indonesian Journal of Art and Culture*, 4(2), 165–176.
- Surya, I. A. (2021). A Review on Herry Dim's Creative Process in Creating the Motekar Puppet: Case Study on Indonesia. *Review of International Geographical Education*, 11(1), 443–455. <https://doi.org/10.48047/rigeo.11.1.29>
- Tohir, M. (2025). *Dorong Kepercayaan Diri, Teater Boneka Jadi Sarana Berekspresi Difabel di Provinsi Banten*. <https://www.bantenraya.com/daerah/14585734/dorong-kepercayaan-diri-teater-boneka-jadi-sarana->

- berekspresi-difabel-di-provinsi-banten
- Tuchmann, K. (2022). *Postdramatic Dramaturgies* (1st ed.).
- Wiyanto, H. (1999). *Esai Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yayasan Seni Cemeti.
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods* (6th ed.). Sage.
- Yudiaryani. (2002). *Panggung Teater Dunia*. Jalasutra.
- Yudiaryani. (2016). *Panggung Teater Kontemporer Indonesia*. Jalasutra.