

Peran Teknologi dalam Rancang Panggung Pertunjukan Budaya Kontemporer Studi Kasus Pertunjukan Musikal Aria

¹*Sri Rachmayanti*,²*Imam Santosa*

*Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung
Ganesha 10, Bandung 40132*

[*srirachmayanti@yahoo.com*](mailto:srirachmayanti@yahoo.com)

*Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung
Ganesha 10, Bandung 40132*

[*imamz@fsrd.itb.ac.id*](mailto:imamz@fsrd.itb.ac.id)

Abstrak

Kekuatan teknologi yang muncul pada tahun 1900-an dan berkembang sangat pesat di abad ke duapuluh mempengaruhi berbagai bidang dalam hidup masyarakat. Di kota-kota besar di Indonesia berkembang beragam komunitas masyarakat, salah satunya adalah komunitas yang memiliki minat khusus dan ketertarikan dalam menyaksikan pementasan seni pertunjukan di dalam maupun di luar negeri. Dalam komunitas teater di era globalisasi yang berkembang sangat pesat, terutama dalam bidang informasi dan teknologi, kita dapat temui segala macam penemuan baru dan informasi baru yang secara cepat tersampaikan sampai penjuru bumi dengan kemajuan di bidang teknologi dan informasi.

Pertunjukan musik merupakan suatu gabungan berbagai unsur kesenian seperti: musik, teater maupun tari. Untuk dapat mengatakan suatu pertunjukan itu indah atau memiliki estetika tinggi merupakan hal yang sangat relatif. Berbagai upaya dikerjakan oleh pelaku seni pertunjukan dengan mengerahkan kreatifitas dan untuk menghasilkan pertunjukan seni yang indah, menarik dan diminati pecinta seni pertunjukan. Dalam komunitas teater, yang pada umumnya sudah memiliki penonton yang setia tetap dituntut adanya perubahan demi kemajuan. Upaya untuk memperkenalkan seni teater kepada generasi yang lebih muda yang sudah terbiasa melihat hal berteknologi tinggi, yang dengan mudah mendapatkan informasi dan menikmati pertunjukan selain secara langsung juga terbiasa melalui gawai misalnya melalui youtube atau streaming online.

Dalam penelitian ini, akan mengungkapkan apakah desain rancang panggung pertunjukan teater, terutama di Indonesia sudah mengikuti perkembangan teknologi dan menjawab kebutuhan komunitas penggunaannya untuk mendapatkan pementasan yang berkualitas. Metode penelitian yang digunakan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan interdisiplin. Pembahasan pendekatan interdisiplin akan diulas diranah sosial, budaya dan teknis panggung. Pembahasan penelitian ini akan dibatasi dengan membahas pementasan Aria. Bagaimana pementasan Aria, mengantisipasi dengan penggunaan teknologi terkini dan tetap menarik minat komunitas pencinta seni pertunjukan. Asumsi temuan dari penelitian ini akan menjawab peranan teknologi yang tepat dapat mengangkat pertunjukan tradisi menjadi pertunjukan yang dapat diterima oleh masyarakat pada umumnya dan komunitas pencinta seni pertunjukan pada khususnya.

Kata kunci : Teknologi, seni pertunjukan, Aria.

Pendahuluan

Seni pertunjukan di Indonesia sudah ada sejak lama, seni pertunjukan asalnya dari ritual keagamaan, yang mengungkapkan hubungan antara manusia dengan dunia lain, fungsi ritual tersebut antara lain untuk mengusir roh jahat, menolak bala. Sejalan dengan perkembangan zaman, seni ritual tersebut dipraktekan untuk merayakan hajatan, pada pesta pernikahan, khitanan dan sebagainya. Di Indonesia kita kenal berbagai jenis seni pertunjukan yang biasa disebut Teater Tradisional (telah mentradisi), teater rayat (karena merakyat) atau teater daerah (berciri khas daerah), Secara konvensional, yang dimaksud teater daerah terbatas pada seni pertunjukan yang memiliki ciri khas daerah tertentu (Hafni, 2014). Selanjutnya seni pertunjukan yang berkembang di Indonesia kemudian dibagi menjadi dua, yaitu seni pertunjukan tradisional dan modern.

Dengan meningkatnya perkembangan teknologi di Indonesia yang muncul pada tahun 1900-an, seni pertunjukan modern makin mempengaruhi perilaku hidup masyarakat. Seni pertunjukan modern makin beragam jenisnya, juga dengan masuknya pengaruh seni dari luar Indonesia. Hal tersebut berkembang subur dengan didukung majunya teknologi di bidang komunikasi dan media. Sehingga seni pertunjukan mudah diakses lewat media sosial seperti youtube, instagram, dan sebagainya. Bila dilihat dari perkembangannya di Indonesia maka akan terlihat bahwa seni pertunjukan tradisi kalah berkembang dengan seni pertunjukan modern. Bila tidak diantisipasi dengan baik seni pertunjukan tradisi yang sedang menghadapi persaingan berat dalam mempertahankan eksistensinya, bukan tidak mungkin makin lama seni pertunjukan tradisional tersebut akan hilang.

Dengan alasan-alasan diatas, agar seni tradisi tetap eksis dan dikenal oleh kalangan yang lebih muda, yang sudah sangat fasih dengan dunia teknologi, maka tidak dapat dipungkiri lagi bahwa dunia seni pertunjukan agar mampu bertahan, harus mampu beradaptasi dan melakukan banyak inovasi. Salah satu inovasi dalam seni pertunjukan adalah dengan menambahkan unsur teknologi. Unsur teknologi dalam seni pertunjukan dapat dilakukan dengan banyak cara, antara lain memberikan sentuhan modern pada lighting, special effect pada rancang panggung dan lain sebagainya.

Seni pertunjukan merupakan suatu bentuk seni modern yang menggabungkan berbagai unsur kesenian seperti: musik, teater maupun tari. Penamaan dari pertunjukan berbagai unsur tersebut sering disingkat sebagai pertunjukan musikal.

Berbagai upaya dikerjakan oleh pelaku seni pertunjukan dengan mengerahkan beragam

kreatifitas untuk menghasilkan pertunjukan seni yang indah, menarik dan diminati pecinta seni pertunjukan. Munculnya beragam jenis pertunjukan memunculkan pula berbagai komunitas seni pertunjukan, setiap komunitas pada umumnya sudah memiliki penonton setia. Walau demikian untuk menghindari kebosanan, tetap dituntut adanya perubahan dan inovasi di setiap penampilannya. Seni pertunjukan yang tetap mengusung seni tradisi dengan penampilan yang modern/ kontemporer belumlah banyak yang menggarap.

Metode

Dalam penelitian ini, akan mengungkapkan apakah desain rancang panggung pertunjukan teater, terutama di Indonesia sudah mengikuti perkembangan teknologi dan menjawab kebutuhan komunitas penggunaannya untuk mendapatkan pementasan yang inovatif dan berkualitas. Metode penelitian yang digunakan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan interdisiplin. Pembahasan pendekatan interdisiplin akan mengulas pada bidang sosial, budaya dan teknis rancang panggung dengan studi kasus pertunjukan musikal Ariaah.

Penelitian ini akan mengulas apakah seniman seni pertunjukan di Indonesia sudah mengikuti perkembangan teknologi, serta apakah sudah memenuhi kebutuhan komunitas pengguna dari kalangan yang lebih muda. Serta bagaimana pementasan Ariaah, mengantisipasi penggunaan teknologi terkini dan tetap menarik bagi komunitas pencinta seni pertunjukan.

Pembahasan dan Isi

Seni pertunjukan Ariaah Pertunjukan Ariaah yang ditampilkan sebagai peringatan ulang tahun kota Jakarta ke 486 di tahun 2013, merupakan seni pertunjukan yang menggabungkan seni tradisi Betawi dengan tampilan yang lebih kontemporer. Penggagas pertunjukan akbar ini adalah gubernur kota Jakarta pada saat itu, Bapak Joko Widodo. Pertunjukan ini dipergelarkan di pelataran Monument Nasional Monas, merupakan pertunjukan kolosal dengan didukung oleh 200 penari dan 120 pemain musik.



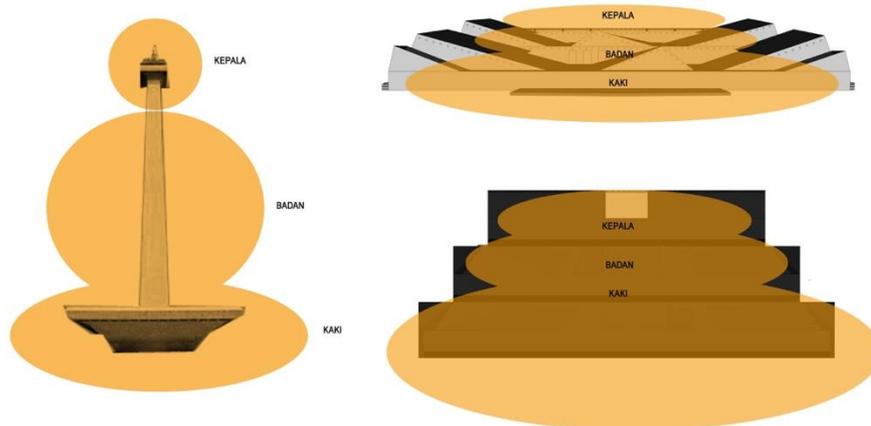
Gambar 1: Pertunjukan Ariaiah
Sumber: May, 2013

Pertunjukan seni Ariaiah mengangkat cerita rakyat Betawi. Menceritakan tentang perjuangan seorang wanita bernama Ariaiah gadis remaja yang cantik dari Paseban Kampung Sawah. Ariaiah remaja biasa meluangkan waktunya bersama teman-temannya bermain dan berlatih silat. Bang Juki seorang pemuda kampung yang mahir silat dan mengajarkan ilmu silat kepada pemuda pemudi di sekitaran kampung tempat tinggal Ariaiah. Ibu Ariaiah yang seorang janda miskin dengan dua anak gadis terpaksa menumpang ditanah mandor. Ibu Ariaiah tidak dapat menahan tekanan pak mandor yang jatuh hati pada kecantikan Ariaiah dan ingin menikahnya, walaupun dia sudah beristri. Namun Ariaiah sendiri terlanjur jatuh hati pada Bang Juki. Konflik cerita muncul akibat kecantikan Ariaiah, sehingga membuat dia diperebutkan oleh 3 orang pria, Tuan Mandor, Oey Tambah Sia seorang juragan Cina mata keranjang yang memiliki banyak centeng, serta seorang pemuda Betawi bernama Juki. Cerita Ariaiah merupakan perjuangan dalam mempertahankan martabat ditengah kekacauan moral dimasa Kolonial. Diakhir cerita Ariaiah yang telah diincar oleh centeng Oey Tambah Sia menghadangnya dalam perjalanan pulang, dengan ilmu beladiri silat yang dipelajarinya dia membela diri melawan dua centeng, tapi perkelahian tidak seimbang menyebabkan Ariaiah meninggal. Kisah Ariaiah mengambil inspirasi dari catatan sejarah pemberontakan petani di Tambun di tahun 1870. Perjuangan tokoh utama cerita Ariaiah demi mempertahankan kehormatan dan martabat.

Cerita dan ide utama dari seni pertunjukan Ariaiah ini ditulis dan disutradarai oleh Atilah Soeryadjaya. Ibu Atilah memiliki keinginan dan niatan supaya generasi muda tidak merasa takut, asing dan jauh dari sejarah, tradisi atau budaya bangsa. Karena tradisi budaya dapat dikemas dengan modernitas, mengikuti jamannya agar tidak mengalami

stagnansi. Harapan akhir dari seni pertunjukan Ariaah, agar dapat menginspirasi generasi muda untuk menjelajahi seni budaya Indonesia yang beragam (Suryajaya, 2013). Ungkapan Ibu Atilah tersebut sesuai dengan pendapat dari Virilio tentang modernitas, menurutnya kota adalah tempat magis, kota telah menjadi sumber modernitas, fokus politik, dan poros dari proses sejarah. Tanpa kota, tidak akan ada politik. Tanpa sejarah kota, tidak akan ada realitas sejarah. Kota adalah bentuk politik utama dalam sejarah (Virilio,1999).

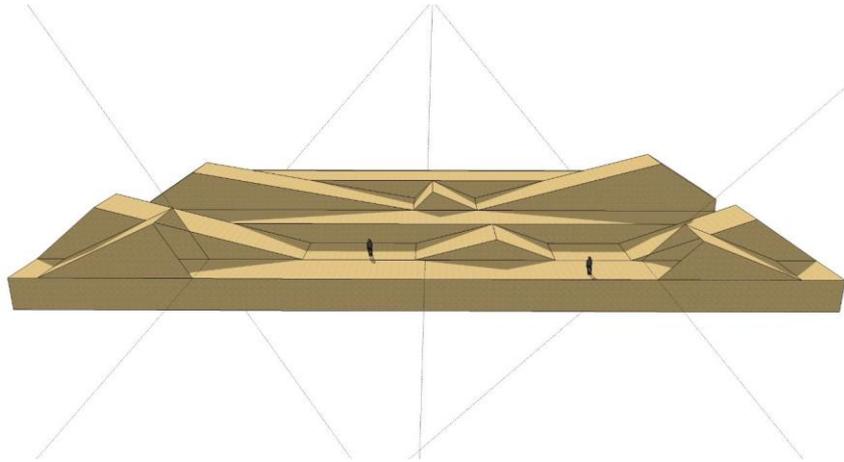
Penataan artistik Ariaah dikerjakan oleh Jay Subiyakto. Penataan panggung yang tidak biasa, berbentuk vernacular dengan banyak bidang miring. Panggung Ariaah merupakan panggung terbesar di Indonesia dengan dimensi 72 meter panjang, 48 meter lebar dan tinggi 10 meter. Ketinggiannya pun dibagi menjadi 3 layer, yang merupakan 3 bagian konsep Monumen Nasional, yang terdiri dari bagian kepala, badan dan bagian kaki.



Gambar 2: Konsep panggung Ariaah

Sumber : Jay Subiyakto, 2013

Panggung Ariaah dibuat dengan kemiringan 20 – 30 derajat kearah penonton, sehingga memberikan kedalaman pada panggung. Permainan lampu sorot dan *video mapping* diatas panggung terbuka dengan posisi center adalah Monas sendiri, sehingga menyatu dan menjadi bagian dari layar proyeksi untuk *video mapping*. Rancang panggung juga didukung permainan *pyrotechniques* (permainan kembang api dan semburan api) menjadi bagian dari atraksi panggung pertunjukan seni Ariaah. Permainan *spotlight*, *laser* dan *video mapping* membuat panggung besar karya Jay Subiyakto terlihat sebagai karya yang kolosal, megah dan spektakuler.



Gambar 3: Panggung Miring Ariah
Sumber: Jay Subiyakto, 2013

Lebih lanjut mengenai *video mapping*, kata kuncinya adalah *projection*. Yaitu suatu transformasi dari suatu bentuk ke bentuk lainnya. Pada konteks *video mapping*, yang diproyeksikan adalah *scene* pada video. Untuk membuat *video mapping* semakin menarik dan nyata, teknologi *3D projection* diterapkan untuk memunculkan ilusi kedalaman (*depth*). Perasaan akan kedalaman dan jarak yang muncul pada proyeksi tersebut merupakan hasil perubahan persepsi visual dengan menggunakan permainan cahaya dan bayangan. Bahkan tidak jarang pula pembuat video menggunakan sumber cahaya dan bayangan yang artifisial demi mendapatkan efek dan ilusi optik yang sesuai dengan ekspektasi mereka (Nadyaa, 2013).

Objek yang diproyeksikan dapat berupa *motion graphic* atau animasi 3D yang terdiri atas bidang-bidang berbentuk geometris, garis, maupun ruang. Proyektor kemudian mentransformasikan input-input tersebut menjadi lebih eksploratif dan menarik, seperti membengkokkan, merotasikan, serta memberikan penekanan (*highlight*) yang menjadikan objek proyeksi sebagai titik fokus yang diamati oleh penonton (Nadyaa, 2013).

Dapat dikatakan bahwa ilusi optik yang kemudian mengubah persepsi kita terhadap bentuk dan perspektif ini turut mempengaruhi persepsi kita terhadap suatu bangunan sebagai karya arsitektur. Fasad bangunan yang cenderung datar dan monoton menjadi terasa lebih hidup dengan bantuan teknologi proyeksi *video mapping*.



Gambar 4: Penerapan *Video Mapping*
Sumber: Veronica, 2013

Panggung terbuka dilapangan Monas, juga memungkinkan rancang panggung menggunakan efek *pyrotechniques*, efek ini menggunakan kembang api, efek nyala api berwarna setinggi enam meter dengan gas LPG. Efek ini berhasil membuat tampilan visual yang dramatis dan memukau dalam salah satu adegan di pertunjukan Ariaah.



Gambar 5: Penerapan Efek *Pyrotechniques*
Sumber: Veronica, 2013

Rancang panggung Ariaah bisa dianggap sebagai karya seni *masterpiece*, panggung besar dibuat menyatu dan berkolaborasi dengan Monumen Nasional sebagai sebuah karya arsitektur simbol kota Jakarta. Menurut Jencks, arsitektur adalah sebuah teks, teks adalah seperangkat tanda yang ditransmisikan dari seorang penerima melalui medium tertentu dengan kode-kode tertentu. Teks harus ditafsirkan, menurut Jencks, walaupun teks tersebut tidak pernah sepenuhnya berhasil dalam merekonsiliasikan keseluruhan spektrum hidup, tetapi ia selalu merupakan sebuah usaha kearah itu dalam bentuk analogi dan simbol (Jencks, 1980). Disamping melihat tanda arsitektur dalam kerangka penanda dan

petanda, Jencks juga melihat tanda arsitektur dalam kerangka indeks, ikon dan simbol seperti teori semiotika yang diungkapkan oleh C. S Pierce.

Dalam hal estetika visual, panggung Ariaah sangat kental mengusung budaya Betawi. Bagaimana Budaya Betawi diterjemahkan, pertama-tama naskah cerita Ariaah diambil dari cerita rakyat Betawi, pada masa perjuangan di jaman Kolonialisme Belanda. Tema Betawi juga diterapkan dalam dialog yang dikatakan maupun yang dinyanyikan. Kostum yang digunakan menggunakan kostum Betawi. Musik pendukung suasana dari latar belakang tarian dan nyanyian dilantunkan dengan ciri khas musik Betawi, dengan mengangkat lagu rakyat, lagu dan irama tradisi khas Betawi antara lain irama gambang kromong.

Tema besar tradisi Betawi sangat nyata diterapkan berupa tanda-tanda/ simbol budaya Betawi dalam pertunjukan Ariaah ini. Seperti yang dikemukakan dalam teori semiotika C.S. Pierce, Pierce menempatkan tanda dalam relasi segi tiga trikotomi yang terdiri dari *interpretant* (makna yang hadir di benak apresiator), *representament* (sesuatu yang bersifat kongkret yang mewakili sesuatu yang lain) dan *object* (realitas yang direpresentasikan). Bagaimana objek direpresentasikan dalam taksonomi : *icon, index, symbol* (Saidi, 2017: 47).

Simpulan

Seni pertunjukan Ariaah, sangat jelas sudah menggunakan penerapan teknologi terkini, terutama dalam mendukung rancang panggung dan menciptakan suasana dramatis di setiap babak. Inovasi teknologi dapat ditemukan pada penggunaan *video mapping*, efek *laser lighting*, efek *pyrotechniques*. Semua teknologi yang digunakan memang bersifat universal, digunakan tidak hanya dalam pertunjukan Ariaah saja, tapi juga dalam pertunjukan kontemporer lain di belahan dunia lainnya, seni yang sudah bersifat universal.

Seni di masa kini menurut pendapat dari Arthur Danto dalam *The end of Art*, disebabkan karena sudah semakin sulitnya menemukan originalitas, dalam hal ini dapat dikatakan benar bila melihatnya dari sudut penggunaan teknologi dalam seni pertunjukan.

Tetapi perlu diingat muatan tradisi Betawi yang kental telah menjadi ciri lokal bangsa Indonesia. Inovasi teknis dalam seni pertunjukan Ariaah berhasil menerapkan prinsip *think globally, act locally*. Hasil akhirnya berupa seni pertunjukan berkualitas global dengan tidak meninggalkan akar budaya bangsa Indonesia.

Dalam teori double coding Christ Jencks, dikatakan bahwa tradisi masa lalu dan keragaman budaya perlu dirangkul demi kebebasan membentuk masa depan. Imajinasi, symbol, fiksi dan dekorasi perlu dihargai dan diolah kembali (Jencks, 1986).

Tema cerita yang diangkat dari cerita rakyat Betawi, dengan seni tradisi Betawi pada kostum, musik, penampilan lenong, berhasil menjadi tema sentral dari seni pertunjukan Ariaah. Sehingga banyak warga Jakarta baik tua dan muda yang telah menyaksikan pertunjukan seni Ariaah, diperkenalkan pada bentuk budaya Betawi, hingga selanjutnya diharapkan akan dicintai dan dilestarikan oleh generasi muda.

Daftar Pustaka

- Jencks, Christ. (1986): *What is Postmodernism*, Routledge, Taylor & Francis Group, London
- Saidi, Acep Iwan.(2017): *Desain Media & Kebudayaan*, Penerbit ITB, Bandung.
- Virilio, P. (1999): *Politics of the Very Worst*, Semiotext, New York.
- Suryajaya, Atilah. (2013): *Ariah*, Buku Program, Jakarta.
- Mike, BM in Art. (2013): *Perjuangan Ariah di Tanah Betawi*, data diperoleh melalui situs internet: <http://musicalprom.com/2013/07/01/perjuangan-ariah-di-tanah-betawi/>. Diunduh pada tanggal 1 Juni 2018
- Veronica, Sandy.(2013): *Perjuangan Ariah di Tanah Betawi*, data gambar diperoleh melalui situs internet: <http://musicalprom.com/2013/07/01/perjuangan-ariah-di-tanah-betawi/>, Diunduh pada tanggal 1 Juni 2018
- Airwize. (2017). *Pyrotechnic Special Effects*, data diperoleh melalui situs internet: <http://airwize.com.au/the-importance-of-special-effects-in-movies-theater-shows-and-concerts.html>. Diunduh pada tanggal 6 Juni 2018
- Nadyaa, Dita.:(2013). *Video Mapping Projection: Mengubah Persepsi Visual pada Arsitektur*, Filed under: architecture and other arts,perception, data diperoleh melalui situs internet: <https://geometryarchitecture.wordpress.com/2013/03/24/video-mapping-projection-mengubah-persepsi-visual-pada-arsitektur/> . Diunduh pada tanggal 6 Juni 2018

Hafni. R. (2014): *Bentuk Seni Pertunjukan Yang Berkembang di Indonesia*, data diperoleh

melalui situs internet: <http://www.materisma.com/2014/09/bentuk-seni-pertunjukan-yang-berkembang.html#ixzz5I0KJIOxs>. Diunduh pada tanggal 6 Juni 2018

May, Theresia. (2013): *Jokowi Bantu Fathanah Nonton Ariah*, data diperoleh melalui situs

internet: www.metro.tempo.co/read/492039/. Diunduh pada tanggal 6 Juni 2018