



DRAMATURGI MEDIA BARU PADA PERTUNJUKAN *WAKTU BATU. RUMAH YANG TERBAKAR* OLEH TEATER GARASI/GARASI PERFORMANCE INSTITUTE DI YOGYAKARTA

Ahmadul Musthofa Al-Hamdany, Surya Farid Sathotho, Hirwan Kuardhani
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Cakdol855@gmail.com, suryafarid@isi.ac.id, hirwan.kuardhani@isi.ac.id

Abstrak: Pertunjukan *Waktu Batu. Rumah yang Terbakar* merupakan versi terbaru dari proyek *Waktu Batu* yang sudah dikerjakan oleh Teater Garasi/Garasi Performance Institute sejak tahun 2000. Pada versi terbaru ini, Teater Garasi/Garasi Performance Institute bereksperimen dengan menghadirkan teknologi digital sebagai elemen penting dalam pertunjukan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis konsep dramaturgi yang diaplikasikan pada pertunjukan *Waktu Batu. Rumah yang Terbakar*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah dramaturgi media baru. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan strategi studi kasus. Berdasarkan analisis yang dilakukan penelitian ini menghasilkan temuan bahwa: dramaturgi yang diaplikasikan pada pertunjukan *Waktu Batu. Rumah yang Terbakar* merupakan dramaturgi media baru. Hal ini didasarkan pada penggunaan media digital dalam pertunjukan meliputi proyeksi digital, teknologi atmosfer, soundscape, dan video langsung (live video).

Kata kunci: Teknologi digital, dramaturgi media baru, Teater Garasi.

Abstract: *Waktu Baru. Rumah yang Terbakar* is the latest version of the *Waktu Batu* project which has been carried out by Teater Garasi/Garasi Performance Institute since 2000. In this latest version, Teater Garasi/Garasi Performance Institute experiments by presenting digital technology as an important element in performances. This research aims to analyze the dramaturgical concept applied to performance A. The theory used in this research is new media dramaturgy. This research uses qualitative methods with a case study strategy. Based on the analysis carried out, this research produces findings: that the dramaturgy applied to *Waktu Batu. Rumah yang Terbakar* performance is new media dramaturgy. This is based on the use of digital media in performances including digital projection, atmospheric technology, soundscape and live video.

Keywords: Digital technology, new media dramaturgy, Teater Garasi.

Pendahuluan

Pada tanggal 2-3 Juli 2023, Teater Garasi/Garasi Performance Institute mementaskan *Waktu Batu. Rumah yang Terbakar* (selanjutnya disingkat WBRyT) dalam program “Performa ArtJog” di area Jogja National Museum. WBRyT merupakan versi terbaru dari proyek Waktu

Batu yang sudah dikerjakan sejak tahun 2001. Sebelumnya Teater Garasi/Garasi Performance Institute (selanjutnya disingkat TG/GPI) telah mementaskan tiga versi dari proyek *Waktu Batu* dalam rentang waktu 2001-2005. Karya-karya tersebut adalah *Waktu Batu. Kisah-kisah yang Bertemu Di Ruang Tunggu* (2002), *Waktu Batu. Ritus*

Seratus Kecemasan dan Wajah Siapa yang Terbelah (2003), *Waktu Batu. Deus ex Machina dan Perasaan-perasaan Padamu*.

WBRyT diciptakan dengan berpijak pada mitologi dan sejarah akhir kejayaan Majapahit—pijakan yang sama dengan tiga karya sebelumnya. TG/GPI mengeksplorasi tiga mitologi Jawa, yaitu *Watugunung*, *Sudamala*, dan *Murwakala* (Iswantara et al., 2012: 6). Dalam buku program untuk WBRyT, Yudi Ahmad Tajudin—pada pengantarnya untuk *Waktu Batu #2*—menjelaskan mengapa TG/GPI memilih tiga mitologi tersebut sebagai titik tolak penciptaan. Ia menjelaskan bahwa *Waktu Batu* berangkat dari sebuah kegelisahan atas perubahan-perubahan yang terjadi di akhir tahun 2000-an. Ia melihat banyak yang bergeser di sekitarnya. Ada transisi yang samar arah-tujuannya. Berdasarkan hal itu, kemudian Yudi Ahmad Tajudin mencoba mencari jawaban atas kegelisahannya.

Pertunjukan WBRyT masih berpijak pada gagasan di atas. Namun, TG/GPI menafsir ulang gagasan yang telah digunakan dalam karya-karya *Waktu Batu* sebelumnya tersebut. Hal ini perlu dilakukan agar WBRyT dapat menemukan relevansinya pada situasi sekarang. Jarak yang terbentang sekitar dua puluh tahun tentunya menuntut penyesuaian dalam banyak hal. Hal ini dijelaskan juga dalam buku program WBRyT. Dalam pengantarnya, Luna Kharisma sebagai asisten sutradara, menjelaskan bahwa jarak yang terbentang antara WBRyT dengan *Waktu Batu* sebelumnya menimbulkan banyak pertanyaan, terutama bagaimana melihat *Waktu Batu* dalam situasi sekarang. Selain itu, terlibatnya seniman lintas generasi juga memancing percakapan untuk melihat lebih dalam apa yang terjadi sekarang. Untuk itu, tidak mungkin untuk tidak melakukan tafsir baru terhadap gagasan yang telah dibangun oleh tiga versi *Waktu Batu* sebelumnya.

Pertanyaan dan percakapan tersebut kemudian mengerucut pada persoalan sampah dan ruang-ruang virtual. Isu sampah, jika dilihat dengan pandangan yang lebih luas, dapat ditarik sebagai salah proses kerusakan alam. Kita bisa melihat, misalnya, bagaimana sampah-sampah berserakan di banyak tempat, polusi dari industri, bahkan pembangunan yang berjalan atas nama kesejahteraan namun justru merusak keseimbangan ekologis. Berdasarkan hal itu, persoalan ekologis sangat penting untuk dibicarakan. Di sisi lain, ruang-ruang virtual juga hadir dan memberi warna dalam kehidupan masyarakat. Banyak perubahan perilaku yang terjadi dalam ruang ini: kecenderungan-kecenderungan yang terjadi pada media sosial seperti goyangan pop yang tidak mengenal batas; dunia *game* yang mampu menghubungkan manusia dengan manusia lain dengan anonim (hanya direpresentasikan oleh avatar); dan berbagai ekspresi lain yang hadir dalam ruang-ruang tersebut. Berdasarkan hal-hal inilah WBRyT mengembangkan cara pengucapan baru.

Pengucapan baru yang cukup signifikan, yang membedakan WBRyT dengan tiga versi *Waktu Batu* sebelumnya, adalah penggunaan teknologi digital. Pada saat pertunjukan berlangsung, penonton akan disajikan pertunjukan yang ingar-bingar dengan proyeksi digital, efek auditif robotik, *game*, dan pergerakan kamera. Penggunaan teknologi digital tersebut merupakan perwujudan dan respons terhadap ruang-ruang virtual yang telah dibicarakan sebelumnya. Goyangan pop dengan musik TikTok yang sangat familiar di telinga dan mata penonton dihadirkan dalam panggung; beberapa dialog dan narasi diucapkan dengan efek suara robotik; presentasi *game* yang melibatkan penonton melalui *joystick controller*; dan kamera yang merekam untuk diproyeksikan secara langsung menggunakan proyeksi digital.

Penelitian ini hendak menyelidiki konsep dramaturgi yang diaplikasikan dalam pertunjukan WBRyT. Tetapi, penggunaan media digital mengubah paradigma dalam suatu pertunjukan teater. Oleh karena itu, diperlukan suatu bentuk pembatasan definitif sebelum melakukan analisis lebih jauh.

Teater secara definitif dapat diartikan sebagai sebuah pertunjukan yang menghadirkan aktor—baik mewartak atau terungkap di layar atau boneka—yang dipertunjukan langsung dari naskah (tidak direkam), dan dihadiri penonton, serta laku di dalamnya merupakan realitas fiktif (Kuardhani, 2021: 264). Definisi tersebut telah memasang batasan yang jelas sejak awal, yang membedakan pertunjukan teater dengan film atau televisi. Tetapi, seiring berjalannya waktu, definisi tersebut sudah tidak cukup untuk membatasi fenomena-fenomena pertunjukan teater hari ini.

Sejak akhir abad kedua puluh, pertunjukan teater memperlihatkan gejala-gejala yang melampaui definisi teater di atas. Hal ini dijelaskan oleh Dixon (2007) sebagai berikut:

During the last decade of the twentieth century, computer technologies played a dynamic and increasingly important role in live theater, dance, and performance; and new dramatic forms and performance genres emerged in interactive installations and on the internet (Dixon, 2007:1).

(Selama dekade terakhir abad kedua puluh, teknologi komputer memainkan peran yang dinamis dan peran yang semakin penting dalam teater, tari, dan pertunjukan langsung; dan bentuk dramatik baru dan genre pertunjukan muncul dalam instalasi interaktif dan di internet.)

Di Indonesia, pandemi Covid-19 menyebabkan terbatasnya ruang gerak karena pemerintah mengeluarkan aturan

untuk bekerja-dari-rumah. Hal ini memberikan dampak yang signifikan terhadap seluruh lini kehidupan, termasuk pertunjukan teater. Pada saat itulah, diskursus mengenai teater diperdebatkan. Pembicaraan membawa kesimpulan bahwa teater memerlukan perluasan definitif, dengan memasukkan proses digitalisasi. Salah satu usaha perluasan definisi dilakukan oleh Kuardhani (2021). Menurutnya, tak ada teater tanpa aktor, baik mewartak atau terungkap di layar atau boneka, langsung dari sebuah naskah, dapat direkam dan dihadiri penonton, ataupun ditonton secara digital, serta laku di dalamnya merupakan realitas fiktif (Kuardhani, 2021: 273).

Definisi tersebut memperluas batasan teater yang telah dikemukakan sebelumnya. Perluasan tersebut adalah absahnya kehadiran kamera atau proses perekaman sebagai bagian dari pertunjukan teater. Akibatnya, teater dapat ditonton langsung maupun ditonton secara digital. Akan tetapi, pembatasan ini terlalu sempit: proses digitalisasi hanya dibatasi pada proses perekaman. Oleh karena itu, perlu dipertimbangkan pula batasan yang diberikan oleh Dixon: peran teknologi komputer. Dengan demikian, term “teknologisasi” dapat mencakup keseluruhan *spesia* di bawahnya. Batasan inilah yang akan digunakan sebagai dasar pada penelitian ini.

Konsekuensi logis dari perluasan batasan definitif teater adalah perluasan batasan konsep kerja dramaturgi. Hal ini dikarenakan dramaturgi, yang memiliki asal kata Yunani *dramatergon* (*the “work” of the drama*) mencakup teks beserta semua unsur pementasan lainnya—ruang, cahaya, gerak, dan dasar sosiologi, ideologi, atau konteks sosio-politik, budaya, dan sejarah (Monaghan, 2014: 3). Melibatkan teknologi digital artinya memperluas aspek-aspek tersebut.

Berdasarkan sejarahnya, memang dramaturgi untuk pertunjukan teater tidak bisa terlepas dari perkembangan teknologi. Sejak zaman prasejarah hingga sekarang, dramaturgi pertunjukan selalu melibatkan teknologi yang berkembang di zamannya. Pada masa prasejarah misalnya, konsep dramaturgi yang digunakan adalah dramaturgi mimetik. Konsep ini melihat bagaimana kerja peniruan (mimetik) manusia prasejarah menggunakan elemen-elemen pertunjukan seperti mitos, upacara, magi, petuah, dan topeng, sebagai persembahan diri kepada tuhan mereka. Artinya, bahwa kerja peniruan membutuhkan metode, sistem, dan cara teknologi meniru (Yudiarayani et al., 2023: 9). Hal ini memperlihatkan bentuk hubungan antara teknologi dan seni pertunjukan telah terbangun sejak zaman prasejarah. Dalam konteks tersebut, teknologi yang digunakan adalah teknologi yang sederhana.

Pada pertunjukan WBRyT, dapat dilihat bahwa TG/GPI menggunakan teknologi digital sebagai pembangun pertunjukannya. Hal ini sesuai dengan keadaan zaman yang mengalami perkembangan teknologi yang canggih, yaitu teknologi digital. Praktik penggunaan media digital dalam pertunjukan teater yang dilakukan oleh TG/GPI ini tentu tidak dapat dilihat lagi dengan konsep dramaturgi mimetik. Sebab, teknologi yang digunakan dalam pertunjukannya telah mengalami perkembangan yang sangat jauh. Oleh karena itu dibutuhkan paradigma yang lebih memadai untuk melihat pertunjukan WBRyT berdasarkan teknologi digital yang digunakan dalam pertunjukannya. Maka, pada penelitian ini, konsep dramaturgi yang akan diajukan untuk menganalisis pertunjukan WBRyT adalah konsep dramaturgi media baru.

Dramaturgi media baru merupakan sebuah konsep dramaturgi yang menitikberatkan kehadiran teknologi digital

dalam pertunjukan. Dengan kehadiran teknologi digital tersebut, sebuah pertunjukan mengalami pergeseran paradigma dramaturgis. Sebagaimana yang disebutkan oleh Eckersall et al. (2017: 4), dramaturgi media baru menuntut perluasan terhadap teknik keaktoran, teknik penyutradaraan, penciptaan skenografi, bahkan kerangka kerja produksi. Sebab paradigma ini bertujuan untuk menciptakan kemungkinan objek mesin dan subjek manusia untuk terlibat dalam proses negosiasi dan refleksi yang kompleks tentang tatanan dan pengalaman baru dalam pertunjukan.

Berdasarkan paparan di atas, maka penelitian ini penting untuk dilakukan, terutama sebagai media teorisasi atas invensi kreativitas seni yang dilakukan oleh TG/GPI pada pertunjukan WBRyT di Yogyakarta. Penggunaan teknologi digital pada pertunjukan WBRyT memerlukan penjelasan lebih lanjut, terutama berkaitan dengan konsep dramaturgi yang bekerja dalam pertunjukan tersebut.

Penelitian Sebelumnya

Skripsi *Dramaturgi Media Baru Dalam Pertunjukan Virtual The Happy Family Oleh Kelompok Sakatoya Yogyakarta* oleh Dharmawan (2023). Penelitian tersebut mengajukan klaim terhadap pertunjukan virtual Happy Family oleh Kelompok Sakatoya sebagai penerapan teori dramaturgi media baru.

Penelitian tersebut dilakukan pada objek pertunjukan yang dilakukan secara daring. Temuan paling penting pada penelitian tersebut adalah proses penerapan konsep dramaturgi media baru pada pertunjukan daring. Hal ini berbeda dengan penelitian ini. Sebab pada penelitian ini, teori dramaturgi media baru digunakan untuk menyelidiki penggunaan media digital pada pertunjukan langsung di panggung.

Landasan Teori

Dramaturgi media baru dikembangkan oleh Peter Eckersall, Helena Grehan, dan Edward Scheer. Dalam bukunya *New Media Dramaturgy: Performance, Media, and New-Materialism*, Eckersall et al. (2017), memaparkan teorinya mengenai dramaturgi media baru melalui analisis kasus penggunaan teknologi digital dalam pertunjukan kontemporer. Ide tentang dramaturgi media baru pertamanya dipikirkan oleh Eckersall (2014), saat ia menganalisis karya-karya *Dumb-type*. Ia melihat adanya suatu pemikiran yang berlaku untuk konsep jalinan *performance culture* dan media baru. Pemikiran itu ia bahas dalam sebuah simposium seniman, cendekiawan, dan kritikus yang diadakan di *International Research Centre* pada bulan April 2013. Naskah yang disampaikan dalam simposium tersebut berjudul *Dumb Type – The Birth of New Media Dramaturgy*.

Dramaturgi media baru merupakan teori yang menyelidiki transformasi yang berlangsung dalam pertunjukan dalam kaitannya dengan media baru. Teori ini melihat peralihan kepada visualitas, intermedialitas (*intermediality*), dan gerak dialektik *performance* yang menunjukkan ekspresi melalui perwujudan dan visualisasi pertunjukan. Teori ini memperhatikan ungkapan-ungkapan tersebut sebagai komposisi dan dramaturgi (Eckersall, 2014: 4).

Dramaturgi media baru dibangun atas pendekatan yang bersifat dramaturgis dan secara luas berkaitan dengan teknologi yang diaplikasikan dalam karya seni sejak awal tahun 1990-an. Selain itu, teori ini juga dibangun dengan menyoroiti bagaimana praktik artistik mempertimbangkan perluasan dengan memanfaatkan aspek non-manusia (Eckersall et al., 2017: 9). Dasar pemikiran lain yang membangun teori dramaturgi media baru adalah *Vibrant*

Matter Jane Bannet. Dalam konsep tersebut, Bannet mengembangkan konsep Spinozan tentang “*conatus*”—agensi yang memiliki tujuan dan impuls aktif—yang berpotensi untuk mengatur ulang hubungan antar agensi manusia dan objek serta mengungkap seluruh dunia resonansi dan kemiripan di antara keduanya. Konsep ini digunakan untuk menyiratkan potensi performatif subjek atau objek. Pendekatan performatif Bennett terhadap ekologi politik tersebut diadopsi ke dalam konteks estetika (Scheer, 2015: 140).

Metode dan Data

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Hal ini dikarenakan data-data yang akan dicari berupa pernyataan, nilai, kualitas, dan tingkah laku yang harus tetap dipertahankan dalam wujud semula (tidak dikonversi menjadi angka) (Prasetya, 2013: 3).

Strategi yang digunakan dalam penelitian adalah dengan studi kasus. Studi kasus dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terinci, dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, dan aktivitas, baik pada tingkat perorangan, sekelompok orang, lembaga, atau organisasi untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut (Rahardjo, 2017: 3). Dalam penelitian ini, kasus yang dimaksud adalah pertunjukan WBRyT yang dilakukan oleh TG/GPI di Yogyakarta.

Tujuan penggunaan strategi studi kasus adalah untuk mengungkap kekhasan atau keunikan karakteristik yang terdapat didalam kasus yang diteliti. Kasus tersebut yang menjadi penyebab dilakukannya penelitian studi kasus, oleh karena itu tujuan dan fokus utama dari penelitian studi kasus adalah pada kasus yang menjadi objek penelitian. Fokus tersebut terutama dalam proses untuk memahami dan menjelaskan keberadaan kasus tersebut secara

menyeluruh dan komprehensif (Assyakurrohim et al., 2023: 4).

Proses pengumpulan data dalam studi kasus dapat diambil dari berbagai sumber informasi, karena studi kasus melibatkan pengumpulan data yang “kaya” untuk membangun gambaran yang mendalam dari suatu kasus (Kusmarni, 2012: 5). Yin (dalam Yohanda, 2020: 118) menjelaskan bahwa terdapat enam bentuk pengumpulan data dalam studi kasus, yaitu: 1) dokumentasi. Data ini terdiri dari surat, memorandum, agenda, laporan-laporan suatu peristiwa, proposal, hasil penelitian, hasil evaluasi, kliping, artikel; 2) rekaman arsip. Data ini terdiri dari rekaman layanan, peta, data survei, daftar nama, rekaman-rekaman pribadi seperti buku harian, kalender dsb; 3) wawancara; 4) observasi langsung; 5) observasi partisipan; dan 6) perangkat fisik atau kultural, yaitu peralatan teknologi, alat atau instrumen, pekerjaan seni, dll.

Analisis data dilakukan dengan mengategorikan data kemudian mengatur data dengan empat cara, yaitu pencocokan pola, membangun penjelasan, menemukan logika model, dan melakukan analisis time-series. Hasil akhir dari analisis tersebut adalah narasi yang menceritakan tentang kasus, yang memungkinkan pembaca sepenuhnya menjadi paham pada kasus yang terjadi (Prihatsanti & Hendriani, 2018: 131).

Terdapat beberapa langkah yang dilakukan dalam penelitian ini. Pertama, pemilihan tema, topik, dan kasus. Kedua, pembacaan literatur. Ketiga, perumusan masalah penelitian. Keempat, pengumpulan data. Kelima, analisis data. Dan terakhir, membuat simpulan penelitian (Rahardjo, 2017: 16-20).

Pada tahap pertama, peneliti menentukan kasus berdasarkan identifikasi tema dan topik penelitian. Pada tahap ini, peneliti mengamati dokumentasi WBRyT tahun 2022 yang digelar di acara Indonesia

Bertutur. Pengamatan tersebut dilakukan terutama untuk mengidentifikasi tema dan topik yang menarik. Berdasarkan pengamatan tersebut, peneliti mendapatkan tema dramaturgi media baru dan topik pertemuann tradisi dan teknologi. Dalam proses penentuan tema dan topik tersebut, dipertimbangkan juga masalah keunikan dari pertunjukan WBRyT. Sehingga, pada tahap ini, didapatkan judul penelitian berdasarkan tema, topik, dan kasus.

Pada tahap pembacaan literatur, peneliti mengumpulkan literatur dan bahan bacaan terkait teknologi media baru dan dramaturgi media baru. Topik Teknologi media baru didalami terutama pada karakteristik dan pengaruhnya terhadap kebudayaan masyarakat, termasuk terhadap seni teater. Sedangkan dramaturgi media baru didalami sebagai teori utama dalam menganalisis pertunjukan WBRyT.

Masalah penelitian dirumuskan berdasarkan tahap satu dan dua. Berdasarkan tema dan penelusuran literatur, didapatkan rumusan masalah yang bertujuan untuk menggali informasi berkaitan dengan tema, topik dan kasus. Dan berdasarkan rumusan masalah inilah objek penelitian dianalisis.

Tahap selanjutnya pengumpulan data. Tahap ini dilakukan dengan cara observasi langsung, membuat catatan, dan dokumentasi. Observasi langsung dilakukan dengan menghadiri dan menonton pertunjukan WBRyT di JNM Bloc pada tanggal 2 Juli 2023. Pada saat itu juga, peneliti membuat catatan-catatan penting yang relevan dengan rumusan masalah penelitian. Selain itu, peneliti juga membuat beberapa dokumentasi foto yang akan digunakan pada tahap analisis data.

Proses analisis data akan dilakukan dengan mengatur, mengelompokkan, dan mengategorikan data, kemudian membangun penjelasan berdasarkan proses tersebut. Pada tahap ini, peneliti membuat deskripsi tentang pertunjukan, kemudian beberapa kategori

pengelompokan, yaitu aspek tradisi, aspek teknologi, dan bentuk pertemuann keduanya. Proses ini dilakukan berdasarkan dokumentasi dan catatan yang diperoleh dari observasi langsung. Selain itu, untuk membantu mengingat garis besar pertunjukan, peneliti memanfaatkan dokumentasi WBRyT tahun 2022 yang diakses melalui media YouTube. Meskipun terdapat beberapa perbedaan, dokumentasi tersebut sangat membantu proses pendeskripsian pertunjukan. Sebab, belum ada dokumentasi pertunjukan WBRyT 2023 di Yogyakarta secara utuh, hanya ada beberapa potongan-potongan yang dapat diakses.

Terakhir, temuan-temuan yang dihasilkan dari proses analisis data akan disimpulkan. Kesimpulan penelitian akan disusun secara deskriptif untuk menjelaskan fakta-fakta yang sesuai dengan pertanyaan penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Pertunjukan WBRyT merupakan praktik dramaturgi media baru. Hal ini terlihat pada realitas pertunjukan WBRyT yang menampilkan teknologi media baru sebagai bagian penting dari kerja dramaturginya. Pertunjukan yang mempertimbangkan kehadiran teknologi media baru pada kerja dramaturginya berada dalam cakupan gagasan dramaturgi media baru.

Dramaturgi media baru adalah pendekatan teoritis dan praktis terhadap pembuatan seni dan pertunjukan yang mengeksplorasi titik temu antara teknologi dan pertunjukan. Hal ini bertujuan untuk memahami dan memanfaatkan kemungkinan-kemungkinan di mana teknologi media baru dapat membentuk dan meningkatkan kreasi dan pengalaman seni.

Secara teoritis, dramaturgi media baru mengacu pada konsep materialisme baru untuk mengkaji hubungan antara

manusia, teknologi, dan dunia non-manusia. Hal ini mempertimbangkan potensi teknologi sebagai agen dan pengaruhnya dalam pertunjukan, menantang gagasan tradisional tentang keterpusatan pada manusia dan menekankan keterhubungan semua elemen yang terlibat dalam proses artistik (Eckersall et al., 2017: 9).

Secara praktis, dramaturgi media baru melibatkan integrasi teknologi media baru ke dalam penciptaan dan presentasi karya pertunjukan. Hal ini dapat mencakup penggunaan proyeksi digital, video, proyeksi data, sistem suara, robot dan bentuk media digital lainnya. Teknologi-teknologi ini bukan sekedar alat, namun partisipan aktif dalam pertunjukan, membentuk narasi, estetika, dan keterlibatan penonton (Eckersall et al., 2017: 2-3).

Dramaturgi media baru juga mengeksplorasi cara-cara teknologi dapat mengubah elemen pertunjukan tradisional, seperti pencahayaan, skenografi, dan dramaturgi. Elemen-elemen tersebut dipertimbangkan dengan melihat bagaimana mereka dapat ditata ulang dan diperluas sebagai respons terhadap kemungkinan-kemungkinan yang ditawarkan oleh teknologi media baru.

Secara keseluruhan, dramaturgi media baru berupaya untuk mendorong batas-batas pertunjukan dengan mempertimbangkan keterlibatan dan potensi teknologi media baru. Hal ini mendorong seniman untuk mengeksplorasi hubungan dinamis antara manusia, teknologi, dan dunia non-manusia, serta menciptakan pengalaman yang mendalam dan transformatif bagi penonton.

Artinya, analisis dengan perspektif dramaturgi media baru dapat didasarkan pada batasan-batasan yang telah dipaparkan di atas. Oleh karena itu, untuk sampai kepada kesimpulan bahwa pertunjukan WBRyT merupakan praktik dramaturgi media baru adalah dengan melacak bentuk-

bentuk teknologi media baru yang digunakan pada pertunjukan dan bagaimana teknologi tersebut membangun hubungannya dengan subjek manusia dan elemen pertunjukan lain.

Secara praktis, TG/GPI menggunakan beberapa teknologi media baru pada pertunjukan WBRyT, antara lain: proyeksi digital, atmosfer, soundscapes, dan video langsung. Sedangkan analisis terhadap proses teknologi dalam membangun relasi dengan subjek manusia dan elemen pertunjukan lain akan dijelaskan satu per satu. Karena, setiap bentuk teknologi memiliki prosesnya masing-masing.

1. Proyeksi Digital

Sebagian besar pertunjukan WBRyT dibangun dengan proyeksi digital. Masing-masing bentuk proyeksi digital ini memiliki perannya sendiri-sendiri terhadap bangunan pertunjukan dan menciptakan efek yang khas pada masing-masing bagiannya. Hal itu terjadi karena dalam dramaturgi media baru, masing-masing bentuk proyeksi memobilisasi hubungannya dengan pelaku secara berbeda—bervariasi dari fokus pada penggunaan teknologi untuk mendorong batas estetika, membuat intervensi politik-estetika, hingga memperluas batas bentuk untuk tim desain, performer, dan penonton, dan pada akhirnya menantang, meresahkan, dan dalam beberapa kasus menghancurkan ketergantungan pada perbedaan objek dan subjek atau entitas mesin dan tubuh manusia—performer dan proyeksi (Eckersall et al., 2017: 49).

Untuk menciptakan hubungan tersebut, proyeksi video bekerja dengan cara menganimasikan, memperluas, menyorot, mengedepankan, atau mengaburkan berbagai elemen dalam

sebuah pertunjukan, seperti tokoh, tema, aktor, tubuh, atau gagasan. Inilah sarana yang diciptakan oleh teknologi proyeksi untuk menjadikan ruang teater lebih informatif dan ilustratif. Hal ini juga memengaruhi proses pendefinisian ruang, karena terdapat kemungkinan terjadinya bentuk-bentuk interaksi dan partisipasi penonton, juga dapat mendorong konsepsi dramaturgis/skenografis jauh ke wilayah-wilayah baru, yang belum terpetakan (Eckersall et al., 2017: 25).

Pada pertunjukan WBRyT, kita bisa melihat peran masing-masing bentuk proyeksi dengan mengelompokkannya berdasarkan cara kerja. Ini berarti setidaknya ada tiga pengelompokan berdasarkan pertimbangan tersebut, yaitu penyorotan, penganimasian, dan perluasan. Masing-masing kelompok ini menciptakan efeknya masing-masing terhadap pertunjukan.

Kelompok penyorotan menciptakan efek ruang virtual. Penyorotan pada tubuh aktor melalui kamera yang diproyeksikan langsung ke latar belakang menciptakan ruang alternatif berupa video langsung. Kelompok ini terjadi pada adegan gim, permainan kolong meja, rias Tomomi Yokosuka, perdebatan Watugunung dengan ibunya, kedatangan kapal raksasa, pidato Enji Sekar, dan permulaan konflik Watugunung dengan istri—sekaligus ibunya. Pada adegan-adegan tersebut proyeksi dapat dilihat sebagai sebuah ruang virtual di mana penonton dapat mengalami peristiwa di panggung melalui citraan. Citraan tersebut menggeser tubuh fisik aktor dan merematerialisasinya melalui media video.



Gambar 1. Penggunaan proyeksi digital pada adegan pidato (Al-hamdany, 2023).

Sedangkan kelompok penganimasian menciptakan efek penegasan teks, penggambaran dan perluasan ruang. Animasi berupa gambar-gambar digital, teks, maupun garis-garis mengambil bagian sebagai agen pembangun suasana dan pencipta ruang. Selain itu, pada beberapa bagian, penganimasian teks juga menjadi perpanjangan dari aksi performer. Kelompok ini terjadi pada adegan dunia gim, di mana animasi ruang virtual menciptakan perluasan ruang. Area bermain aktor bukan hanya di panggung, melainkan diperluas ke ruang-ruang virtual melalui imaji ruang yang diciptakan oleh animasi. Kemudian pada adegan masuknya perempuan berkostum sampah. Animasi teks yang bergerak saling kelindan, menimbulkan efek panggung berupa suasana kaotik. Lalu pada adegan makan. Animasi garis-garis hijau statis menciptakan efek ruang abstrak namun dalam. Ditambah hadirnya LCD persegi panjang yang menampilkan penyusut yang sedang berenang, membuat aktor—dan penonton—harus melakukan pendefinisian ulang terhadap ruang. Akibatnya, terutama bagi aktor, harus melihat LCD sebagai player daripada sekedar properti artistik panggung. Kemudian pada adegan pertarungan. Animasi gim bergenre pertarungan menampilkan peristiwa, latar, dan suasana. Selain itu, animasi juga

menciptakan efek citraan melalui konsep avatar, di mana Ari Dwianto dan Putu Alit Panca Nugraha mendapat pantulannya pada gambar digital. Animasi ini juga menciptakan ruang keterlibatan penonton melalui joystick. Penonton “bermain”, menjadi Ari Dwianto dan Putu Alit Panca Nugraha, melalui animasi gambar digital. Karena penonton dapat mengontrol kedua performer tersebut dengan perantara animasi dan *joystick*. Terakhir, pada adegan ruwatan. Animasi teks daftar anak sukerta menciptakan efek panggung lebih dramatis. Selain itu, animasi tersebut menciptakan sebuah penegasan teks yang dinarasikan oleh performer.

Terakhir, kelompok perluasan. Ini terutama bekerja pada proyeksi yang menampilkan latar ruang. Proses ini dengan sendirinya juga menciptakan perluasan ruang pertunjukan. Bentuk ini muncul beberapa kali, pada adegan gim, adegan ruang tamu, dan adegan pertarungan. Pada adegan-adegan tersebut, proyeksi menciptakan imaji ruang di luar batasan panggung.



Gambar 2. Proyeksi menciptakan imaji ruang gim (ArtJog, 2023).

2. Teknologi Atmosfer

Dalam konteks dramaturgi media baru, atmosfer mengacu pada perasaan atau suasana yang diciptakan oleh suatu

ruang. Hal ini bukanlah konteks pasif, melainkan medan kekuatan yang mempengaruhi baik individu maupun ruang itu sendiri. Atmosfer mempunyai hak dan kapasitas untuk mempengaruhi dan dipengaruhi. Hal ini dapat mengubah indra, menciptakan kesan potensi dan peristiwa, serta membawa perubahan pada komposisi dan ekspresi ruang. Ini juga bisa berupa perasaan umum atau kekuatan material yang memengaruhi suasana. Artinya, atmosfer dalam konteks dramaturgi media baru adalah elemen dinamis dan transformatif yang membentuk perjumpaan performatif antara individu dan ruang yang didiaminya (Eckersall et al., 2017: 81).

Atmosfer teater dibangun dengan asap, kabut atau awan, dan penyebarannya, serta visibilitas dan ketidaktampakan atmosfer bangunan atau peralatan dan lingkungan. (Eckersall et al., 2017: 102). Objek-objek ini bekerja memengaruhi pertunjukan, terutama efek yang diciptakannya, yaitu efek visual. Dengan demikian berarti kemampuan objek-objek tersebut dalam memanipulasi atau mengubah pengalaman teater, menggeser posisinya ke arah agensi, mengaburkan batas antara subjek dan objek.

Pada pertunjukan WBRyT, satu-satunya bentuk atmosfer yang diciptakan adalah pada adegan makan. Saat Putu Alit Panca Nugraha, Ari Dwianto, dan Tomomi Yokosuka sedang berdialog—dan makan—di meja makan yang terus bergerak, sebuah asap ditembakkan dari mesin *fogger*. Pada adegan tersebut, terlihat bahwa penciptaan atmosfer melalui mesin *fogger* memengaruhi lanskap pertunjukan dan pengalaman penonton—bahkan performer. Asap

tersebut secara aktif mengubah atmosfer dan visual panggung saat berkelindan dengan proyeksi digital berupa garis statis berwarna hijau dengan bentuk kotak-kotak. Asap tersebut mengubah lanskap panggung dengan mengaburkan pandangan dan menegaskan garis-garis hijau yang semula dua dimensi saat menabrak lantai maupun dinding. Garis-garis tersebut berubah menjadi garis transparan tiga dimensi di dalam panggung. Membuat kesan “terperangkap”-nya para performer dalam dunia teknologi.



Gambar 3. Penggunaan asap dan proyeksi garis menciptakan ilusi atmosfer pada panggung (Al-Hamdany, 2023).

3. Soundscapes

Soundscapes dalam dramaturgi media baru berarti pengakuan suara sebagai elemen nyata dan berpengaruh dalam lingkungan pertunjukan. Hal ini menekankan sifat fisik dan material suara, menyoroti kemampuannya untuk membentuk dan mempengaruhi pengalaman sensorik. Konsep ini juga menentang anggapan bahwa suara hanya sekedar latar belakang atau atmosfer. Justru dalam dramaturgi media baru, suara memosisikan diri sebagai aspek kunci dari ekspresi artistik dan komunikasi. Proses yang bisa dirasakan adalah dengan melihat bagaimana suara diungkapkan dan ditampilkan, mengaburkan batas antara *performance* dan instalasi, serta menciptakan dampak langsung pada

sensorik manusia (Eckersall et al., 2017: 137).

Dengan demikian, seniman dapat mengeksplorasi kemungkinan penggunaan suara dengan cara yang inovatif dalam bentuk media baru. Bentuk tersebut digunakan untuk menciptakan pengalaman yang imersif dan indrawi melalui teknologi suara. Selain itu, bentuk ini juga memanfaatkan kemampuan teknis sistem gambar dan suara untuk mendorong batas-batas persepsi manusia dan menciptakan efek yang melampaui persepsi organik (Eckersall et al., 2017: 146).

Pada pertunjukan WBRyT setidaknya terdapat dua bentuk penggunaan suara yang melampaui kemampuan tradisionalnya: suara “narator robot” (muncul di beberapa adegan) dan efek suara pertarungan (adegan lima belas). Kedua bentuk tersebut menciptakan kesan imersif dan mempengaruhi aksi performer. Selain itu, khusus pada efek suara adegan pertarungan, telah terintegrasi dengan sistem gambar. Ini artinya suara pada pertunjukan WBRyT menemukan materialitasnya melalui animasi visual.

Suara “narator robot” muncul ketika para performer mendialogkan narasi pertunjukan secara bergantian. Di sela-sela performer “manusia”, muncul sebuah narasi yang diucapkan dengan efek robotik, yang muncul dari sistem suara, bukan dari performer. Sedangkan efek suara pada adegan lima belas adalah suara yang muncul saat pertarungan Ari Dwianto dan Putu Alit Panca Nugraha. Efek suara yang dimaksud adalah perintah “tendang”, “menghindar”, dan “pukul”, yang muncul dari *joystick* yang dimainkan oleh penonton. Suara tersebut terdiri dari dua jenis warna suara, sebagai

kodifikasi masing-masing performer: satu suara untuk menggerakkan Ari Dwianto dan yang lain menggerakkan Putu Alit Panca Nugraha.

Kedua bentuk *soundscape* tersebut menciptakan efek baru terhadap pertunjukan. Pada bagian suara “narator robot”, memperlihatkan bahwa akibat dari kemunculan suara tersebut adalah para performer harus terbiasa berkelindan dengan sistem suara: mereka tidak hanya bermain dengan sesama manusia. Selain itu, pada sisi penonton, akan muncul kesadaran bahwa terdapat perluasan dimensi pertunjukan, dengan hadirnya sistem suara sebagai “pemain” dalam pertunjukan. Kedua subjek ini—performer dan penonton—harus melakukan kalibrasi sensorik, menciptakan persepsi bahwa suara tersebut merupakan subjek yang juga secara aktif membangun pertunjukan.

Efek suara pada adegan pertarungan—yang memiliki kodifikasi untuk memerintah performer dan efek visual—mengakibatkan kedudukan suara bergeser. Awalnya suara dikenal hanya sebagai latar. Namun, dengan bentuk tersebut, mengubah suara menjadi pemain aktif. Baik performer maupun penonton, harus menyerap suara sebagai agen aktif yang menggerakkan pertunjukan. Terutama bagi performer, kepekaan sensorik harus digeser menuju spektrum paling ekstrim untuk dapat merespons dengan tepat suara yang muncul. Selain itu, efek suara ini juga menciptakan efek visual berupa animasi asap melalui proyeksi digital saat performer mendapat perintah memukul dan menghindar. Ini menjadi titik di mana suara sebagai elemen yang hanya bisa diserap melalui sensor pendengaran,

mendapat bentuk materialnya melalui efek visual.

4. Video Langsung (*Live Video*)

Video langsung dalam dramaturgi media baru berarti mengeksplorasi titik temu antara media baru dan dramaturgi. Hal utama yang dilihat adalah dampak teknologi, khususnya video dan film, terhadap pengalaman teater dan pertunjukan langsung. Penggunaan teknologi video, seperti perekam, memungkinkan adanya pergeseran waktu dan memberikan kontrol lebih besar kepada penonton atas pengalaman menonton mereka. Hal ini juga memengaruhi cara pertunjukan dibuat dan disajikan, dengan menggabungkan elemen video dan kemampuan memanipulasi waktu dan perspektif. Pertemuan teater, film, dan video mencerminkan perubahan sifat penceritaan dan cara teknologi membentuk pemahaman kita tentang waktu, ruang, dan narasi (Eckersall et al., 2017: 185).

Penggunaan video langsung juga memungkinkan remediasi, runtuhnya temporalitas karena kemampuan memutar ulang dan mempercepat, dan integrasi langsung dengan efek visual dan proyeksi (Eckersall et al., 2017: 18-19). Inilah efek yang muncul pada penggunaan video langsung pada pertunjukan WBRyT.

Pertunjukan WBRyT menggunakan kamera untuk merekam dan memproyeksikannya ke latar belakang secara *real-time*. Beberapa adegan memanfaatkan teknologi ini. Pertama, pada adegan tiga. Adegan ini memperlihatkan kamera yang merekam aksi Ari Dwianto saat berlari di tempat dalam bingkai besi. Kedua, pada adegan empat dan lima. Pada adegan ini, terdapat dua kamera yang berada di panggung. Masing-masing merekam

aksi permainan Putu Alit Panca Nugraha di kolong meja dan beberapa performer perempuan di atas meja. Kemudian, pada adegan tujuh. Pada adegan ini, sebuah kamera diletakkan pada *ring-led* yang digunakan oleh Tomomi Yokosuka sebagai kaca untuk berias wajah. Meskipun demikian, kamera tersebut juga merekam aksi Tomomi Yokosuka. Keempat, pada adegan tujuh dan delapan. Pada bagian ini, kamera merekam dua titik perdebatan: perdebatan di area meja, antara Putu Alit Panca Nugraha dengan Enji Sekar dan perdebatan di area sofa, antara Ari Dwianto dengan Arsita Iswardhani. Lalu, pada adegan sembilan. Pada adegan ini, tiga kamera diletakkan di titik tertentu. Kamera-kamera tersebut masing-masing merekam wajah Wijil Rachmadhani, Arsita Iswardhani, dan Enji Sekar dengan bentuk *close-up*. Keenam, pada adegan sebelas. Pada bagian ini, tiga kamera diletakkan di tiga titik, merekam kesibukan para performer perempuan yang sedang menyiapkan masakan dan membicarakan politik dapur. Selanjutnya, pada adegan dua belas. Pada adegan ini, kamera diletakkan di depan untuk merekam pidato Enji Sekar. Dan yang terakhir, pada adegan enam belas. Kamera merekam Enji Sekar yang sedang melafalkan narasi sambil rebah di meja.



Gambar 4. Penggunaan kamera untuk memproyeksikan video secara *real-time* (Teater Garasi, 2023).

Uraian di atas memperlihatkan bahwa video langsung selalu terintegrasi dengan proyeksi digital. Ini berarti keseluruhan video langsung yang diambil melalui kamera yang berpindah-pindah posisi, lebih menekankan efek remediasi. Kamera menyorot detail-detail performer, dan menghadirkannya melalui proyeksi digital—melalui ruang virtual. Tubuh organik performer termediasi oleh video. Hal ini juga mengakibatkan hilangnya konsep waktu, terjadi keruntuhan temporalitas. Karena video diproyeksikan langsung dan apa adanya. Konsep ini mungkin akan muncul sebagai pasca-pertunjukan, di mana video yang sebelumnya telah diproyeksikan, telah menjadi dokumentasi. Di mana dengan bentuk tersebut, mungkin untuk dilakukan percepatan atau pemutaran ulang.

Simpulan

Kesimpulannya, pertunjukan WBRyT berhasil menerapkan konsep dramaturgi media baru. Hal ini, dicapai melalui penggunaan proyeksi digital, atmosfer, *soundscape*, dan video langsung. Di mana proyeksi digital tersebut menimbulkan berbagai efek karena kemampuannya untuk menciptakan hubungan dengan elemen pertunjukan lain: proyeksi—sebagai teknologi—memiliki kemampuan agensi (mampu menciptakan impuls aktif) (Eckersall et al., 2017: 10). Sedangkan penciptaan atmosfer teater yang mencapai titik agensinya saat berkelindan dengan teknologi proyeksi digital, menciptakan efek keterhubungan objek dengan subjek pertunjukan. Penggunaan sistem suara yang telah digeser menjadi “pemain aktif”. Di mana, sistem suara tersebut mampu mengubah dan membentuk hubungannya dengan performer dan penonton menjadi hubungan dua arah. Dan

penggunaan video langsung, memungkinkan tubuh performer dimediasi-ulang. Semua peran teknologi dalam pertunjukan WBRyT memperlihatkan bentuk relasi baru antara manusia dan mesin, yaitu kemampuan untuk saling mempengaruhi.

Daftar Pustaka

- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). *Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif*. 3(1), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1951>
- Dharmawan, A. (2023). *Dramaturgi Media Baru dalam Pertunjukan Virtual The Happy Family oleh Kelompok Sakatoya Yogyakarta*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Dixon, S. (2007). *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. MIT Press. <https://doi.org/10.5040/9781501355905.0012>
- Eckersall, P. (2014). *Dumb Type—The Birth of New Media Dramaturgy: Points of departure for the Interweaving Performance Cultures symposium*. 1–8. http://www.textures-platform.com/wp-content/uploads/2014/11/Peter-Eckersall_Dumb-Type-and-the-birth-of-NMD.pdf
- Eckersall, P., Grehan, H., & Scheer, E. (2017a). New media dramaturgy. In *The Routledge Companion to Dramaturgy* (hal. 375–380). <https://doi.org/10.4324/9780203075944-77>
- Eckersall, P., Grehan, H., & Scheer, E. (2017b). New Media Dramaturgy. In *New Media Dramaturgy*. <https://doi.org/10.1057/978-1-137-55604-2>
- Iswantara, N., Soemanto, C. S., Haryono, T., & Simatupang, L. L. (2012). Proses

- Kreatif Teater Garasi Yogyakarta Dalam Lakon Waktu Batu. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 13(2), 95–108.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24821/resital.v13i2.516>
- Kuardhani, H. (2021). Bukan Hanya Panggung: Transformasi Teater Panggung ke Pertunjukan Digital. In S. R. Widyastutieningrum (Ed.), *Rekayasa Budaya dalam Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni Digital* (hal. 534). ISI Press.
- Kusmarni, Y. (2012). Studi Kasus (John W. Creswell). *UGM Jurnal Edu UGM Press*, 2, 1–12.
- Monaghan, P. (2014). DRAMATURGIES AND THE DRAMATURG. *The Dramaturgies Project*, 3. http://www.realtimearts.net/downloads/RT70_dramaturgies.pdf
- Prasetya, S. H. B. (2013). *Meneliti Seni Pertunjukan*. Penerbit BP ISI Yogyakarta.
- Prihatsanti, U., & Hendriani, W. (2018). Menggunakan Studi Kasus sebagai Metode Ilmiah dalam Psikologi. *26(2)*, 126–136.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38895>
- Rahardjo, M. (2017). *Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif: Konsep dan Prosedurnya*. 28.
- Scheer, E. (2015). Robotics as New Media Dramaturgy: The Case of the Sleepy Robot. *TDR - The Drama Review - A Journal of Performance Studies*. https://doi.org/10.1162/DRAM_a_00476
- Yohanda, R. (2020). Metode Studi Kasus : Upaya-Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sma Negeri 14 Pekanbaru. *Kordinat: Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, XIX(1), 113–130.
- Yudiaryani, Kuardhani, H., & Pungkiawan, P. R. (2023). *Teknologisasi Seni Pertunjukan Dalam Kontestasi Dramaturgi Tradisi dan Modern Bagi Ketahanan Nasional*.