



Problematika seni pertunjukan di masa pandemi melalui pengalaman empirik

Roci Marciano

Program Studi Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya, Indonesia

rocimarci@gmail.com

KATA KUNCI

Teknologi
Teater
Kemanusiaan
Empiris
Pengembangan

ABSTRAK

Perkembangan umat manusia dalam sejarahnya tentunya telah mengalami proses yang panjang, namun telah terjadi perubahan, dengan ditemukannya bahasa sebagai media komunikasi dan alat ekspresi. Bahasa ini juga membedakan manusia dengan hewan dan makhluk hidup lainnya. Kata-kata dalam hal ini, akhirnya menjadi ungkapan utama dari pemikiran manusia yang mulai berkembang menuju peradaban yang lebih baik. Dalam kurun waktu kurang lebih 3000 atau 2000 tahun ditemukan teknologi yang kemudian dianggap mampu mengubah wajah peradaban agar terus menjadi lebih baik yaitu dengan ditemukannya tulisan. Melalui melatih otak manusia untuk berpikir, menelusuri sejarah kehidupan bisa dibaca dari lisan, tulisan, lalu ke jaman mesin, digital, hingga internet, seperti sekarang ini. Dari penelusuran ini, tampaknya ada proses yang panjang hingga saat ini. Perkembangan teknologi dalam kehidupan tentunya sejalan dengan perkembangan seni yang ada di dalamnya, termasuk teater. Seni teater dianggap sebagai miniatur kehidupan yang sengaja dihadirkan di atas panggung. Perubahan tempat pertunjukan seni teater mengarah pada penelitian empiris ini. Sebab, apa makna sebuah peristiwa dalam hidup jika tidak tertulis.

Performing arts problems during the pandemic through empirical experiences

KEYWORDS

Technology
Theater
Humanity
Empirical
Development

The development of humanity in its history has certainly undergone a long process. Still, there have been changes, with the discovery of language as a medium of communication and a means of expression. This language also distinguishes humans from other animals and living things. The words, in this case, finally became the main expression of human thought that began to develop towards a better civilization. In approximately 3000 or 2000 years, technology was discovered, which was then considered capable of changing the face of civilization so that it continues to be better, namely by the discovery of writing. Through training the human brain to think, tracing life history can be read from the oral, written, and then on to the machine age, digital, to the internet, as it is today. From this search, it seems that there is a long process to date. The development of technology in life is certainly in line with the development of art, including theater. Theater art is considered a miniature of life that is deliberately presented on the stage. Changes in the place where theater arts are performed have led to this empirical research. Because what is the meaning of an event in life if it is not written.

This is an open-access article under the CC-BY-SA license.



senakreasi@gmail.com

1. Pendahuluan

Pandemi adalah situasi wabah penyakit yang menyebar dan menyerang banyak korban hingga diberbagai Negara, untuk saat ini yang menyebabkan pandemi ialah, virus *corona* (covid 19) yang masih dianggap sebagai suatu fenomena yang kontekstual, untuk dibahas keterkaitannya dengan seni pertunjukan di Indonesia. Maka dari itu, saya akan menyampaikan kesan yang dialami berdasarkan pengalaman empirik. Seperti yang dikatakan oleh David Hume, (1711-1776) (Wiley 2012) yang mengembangkan filsafat empiris Locke dan Berkeley mengatakan; bahwa “pikiran tidak dapat membentuk gagasan apapun tentang kuantitas atau kualitas tanpa membentuk gagasan yang tepat tentang tingkatan masing-masing” (Russell 1948, 866). Oleh sebab itu, pengalaman yang saya tulis disini sebagai upaya untuk membentuk kualitas gagasan tersebut.

Mengalami langsung masa pandemi, saya mengakui bahwa ternyata dibeberapa lini aktivitas kehidupan yang biasanya saya jalani harus berhenti sesuai aturan-aturan yang disampaikan oleh Pemerintah. Untuk sementara waktu memang terasa sulit dan berat, akan tetapi, bagi saya sendiri, hidup dengan segala kesulitan dan kesenangannya, adalah suatu kemewahan yang tak terhingga. Sebab dengan adanya musibah dan ujian yang menimpa, hal itu pula yang bisa menumbuhkan pemahaman dan pemaknaan baru bagi saya, terutama tentang kehidupan dengan segala misterinya. Oleh sebab itu, dalam kondisi apapun, kreatifitas untuk bertahan hidup adalah suatu daya dan upaya yang harus dilakukan manusia, karena kehidupan itu sendiri adalah keindahan yang nyata. Awal mula saya diminta oleh panitia untuk menjadi Pemateri dalam acara ini melalui media *whatshap*, dan saya sambut dengan rasa terimakasih karena memberikan kepercayaan pada saya untuk berbicara di forum ini, saya merasa bersemangat, terutama tema yang coba untuk dibahas menurut saya juga sangat menarik yakni, “Potret Pandemi dalam Sudut Pandang Pegiat Seni Pertunjukan”. Karena sampai saat ini saya masih menjadi manusia seni pertunjukan, tentu saja banyak hal yang saya potret, baik itu dalam rekaman teknologi yang saya gunakan sebagai media pembantu, maupun melalui rekaman pikiran sebagai suatu pengalaman empiris. Pada bab pembahasan juga akan saya ungkapkan bagaimana sahabat-sahabat saya dalam dunia pertunjukan, mengalami hal yang sama dengan apa yang saya alami akibat pandemi. Pada dasarnya, pandemi yang terjadi sejak bulan Maret tahun 2020 melanda bumi Nusantara ini, memberikan dampak yang berarti buat saya, sepertinya juga tidak berbeda dengan sahabat-sahabat saya seniman pertunjukan lainnya, terutama “seniman swasta”.

Bagai “tamu tak diundang, perginya entah kapan”, pandemi yang tadinya berasal dari Provinsi Wuhan Tiongkok, menyebrangi lautan hingga menjangkiti orang-orang yang tidak bersalah, merasuk ketubuh-tubuh manusia tanpa pandang bulu, tidak tua, muda, kaya, miskin, pekerja dan pengangguran semua ia terjang, ia jadikan korban, ia bawa keliang lahat, bagi yang tidak mengindahkan protokoler kesehatan ia siksa terlebih dahulu dalam pengasingan, dikarantina, diisolasi dalam bahasa kedokterannya. Jika sang korban beruntung, maka ia tetap hidup, jika naas maka bersiap pula menemui ajal. Peristiwa demi peristiwa yang terjadi bagai terangkum dalam teater besar, teater realitas yang besar. Meskipun momen pandemi ini menyisakan pula “tanda tanya besar”, bahkan menyisakan konflik itu sendiri di dalam diri masing-masing individu, baik itu konflik batin sebagai saksi atas peristiwa yang terjadi, maupun konflik wacana hingga melahirkan narasi-narasi yang simpang siur, dimana masyarakat dan termasuk seniman di dalamnya, terpaku untuk sementara menjadi penonton, sebab sebelum *corona* datang seniman pertunjukan masih berjaya menjadi yang ditonton.

Lucunya perang wacana untuk mengungkap asal mula penyebaran virus *corona* ini, adapula yang mengambil sumber dari karya seni, sebab peristiwa saat *corona* ganas-ganasnya, seperti yang tersaji di dalam film *Contagion* yang dibuat sembilan tahun yang lalu, maka sempat pula muncul isu bahwa, virus *corona* berasal dari kelelawar, dan pasar hewan di Wuhan yang banyak memperjual belikan kelelawar dan hewan yang lainnya sebagai santapan, menjadi sorotan publik (panggung teater ada di Wuhan), pasar hewan Wuhan, kemudian menjadi kambing hitam dalam peristiwa ini, rakyat Tiongkok mau tidak mau sempat menjadi

ladang simpati dan empati, juga menjadi tempat bulan-bulanan dalam caci-makian. Efek yang terjadi, video-video warga Tiongkok yang memakan sup kelelawar dan hewan-hewan lainnya, menjadi santapan mata pula bagi jiwa-jiwa yang penasaran, hanya saja dokumenter yang beribu *like*, *subscribe* dan komen ini belum disebut sebagai teater virtual oleh sebagian seniman pertunjukan saat itu. Bahkan oknum yang belum menonton film *Contagion*, bila tanpa alat cerna yang baik di kepalanya, akan menerima saja informasi proses kelahiran *corona* ini yaitu, bersumber dari kelelawar. Melihat fenomena ini, tampak yang berjaya menciptakan peristiwa teatral secara global saat ini adalah Media. Media dengan segala kecanggihan teknologinya. Media dengan segala propagandanya yang bisa mengaduk-ngaduk perasaan manusia, sehingga muncullah paradoksal menghiasi jagat maya. Oleh karenanya, muncul pula pertanyaan, apakah singkatan Media yang dikatakan oleh Neil Postman dalam bukunya yang berjudul "Matinya Pendidikan, Redefinisi Nilai-nilai Sekolah" ada benarnya yaitu, Media adalah *Multy Etnic Destruction In America?* (Postman and Farida 2001).

Media bahkan menjadi suatu poros penciptaan peristiwa teatral secara global saat ini terutama teknologi komunikasi, karena bila dikalkulasi, hampir semua orang saat ini menggunakan *hand phone (hp)*. Bahkan *hp* ini termasuk menjadi kebutuhan primer bagi sebagian manusia, maka terjawablah sudah bahwa saat ini "kita adalah spesies teknologi" (Postman, 2002: 14). Semua orang bisa mengetahui berbagai macam teks melalui media yang bernama *hp*, dan berkat bantuan internet pula semua orang bisa saling berbagi bahkan saling melihat, saling berbisnis hingga begitu banyak teks-teks yang bisa dipelajari. Bila masuk ke dunia maya tersebut, maka dunia seakan menjadi riuh, keruh, bahkan jutaan sajian untuk penonton telah tersedia dengan berbagai macam judul, tema dan pilihan channel bisa dipilih oleh manusia yang bisa menggunakan internet. Tinggal klik, *download* atau hanya sekedar berwisata maya/virtual, semua sudah tersaji sesuai keinginan manusianya. Dunia dan segala perkembangannya, akhirnya bisa dilihat melalui kecanggihan internet yang terus bermetamorfosa, berevolusi bahkan berrevolusi dengan niatan agar kehidupan menjadi lebih baik. Menyaksikan perkembangan dunia melalui internet tersebut, tentu saja banyak hal yang bisa dipelajari dan dikritisi, untuk menjadi evaluasi bagi orang-orang yang menyisakan waktu untuk berbenah diri. Karena diinternet tampak dunia sedemikian majunya, orang-orang pintar begitu hebatnya, banyak yang tidak terduga telah ditemukan dan bahkan telah diciptakan oleh para ahlinya, hingga akhirnya datanglah virus *corona* dengan segala terror mentalnya. *Corona* yang juga banyak ditunggangi oleh mereka yang memiliki kepentingan, dan melahirkan aktor-aktor baru di dalam kehidupan.

Baik korban *corona*, maupun sang penyelamatnya menjadi tontonan (*actor*), ternyata politisi tidak pula mau ketinggalan, bagi mendapat kesempatan baru untuk merebut simpatisan pendukungnya. Kemudian panggung-panggung public tidak lagi dikuasai oleh actor teater ruang publik. Tetapi dikuasai oleh mereka yang ingin memanfaatkan keadaan dalam merebut kekuasaan, simpati dan popularitas. Hingga lahirlah teater DPR, teater Polisi, teater TNI, teater Mahasiswa, Teater Buruh, teater Waria, teater Wartawan, teater Ibu rumah tangga, teater Siswa-siswi, semua bahkan sudah berteater, semangat menunjukkan diri menjadi populer. Sementara sebagian orang yang masih hidup dengan daya kritis di kepalanya, memiliki tanda tanya besar hingga saat ini, mengapa orang-orang pintar di dunia ini belum juga menemukan penangkal si ? Drama *corona* bagi tersaji dalam sebuah *werewolf game*. Sebagai penonton teater , saya sempat tertegun beberapa hari, terutama berita aturan pemerintah juga sampai ke rumah, dengan penerapan pembatasan social berskala besar (PSBB). Larangan untuk berkerumun dibatasi, saya mengalami dan juga menyaksikan beberapa pementasan yang sudah terjadwal dan tiket yang sudah laku terjual, terpaksa harus dibatalkan demi menghindari kerumunan. Karena dari kerumunan tersebut dianggap sebagai salah satu proses penyebaran virus . Kerumunan akhirnya bermigrasi ke *sosmed*, meskipun *sosmed* ini bukanlah barang baru lagi di Negeri ini. Jagat sosial media (*sosmed*) akhirnya dipenuhi oleh dengan segala isunya dan peristiwanya yang berlaku. Aktor-aktor motivator amatir lalu bermunculan, silang pendapat dan perdebatan kecil-kecilan seakan menjadi

hiburan untuk mengusir sepi agar otak tidak mati. Ada pula seniman-seniaman yang mengupload video-video pertunjukan untuk saling berbagi apresiasi demi menjaga eksistensi. Hingga menjeluhkan, hampir enam bulan peristiwa ini melanda, terutama di bumi Nusantara, bahkan sampai saat inipun vaksin yang dianggap sebagai solusi mengatasi *corona* masih menimbulkan perdebatan akan keampuhannya, kita ternyata masih berada dalam dunia sandiwara *corona*.

Secara tidak langsung teater *corona* masih belum usai, sampai saat seminar ini berlangsungpun, teater *corona* masih ada, meskipun teater karantina, teater PSBB telah berakhir. Pemerintah tampak masih mencari cara untuk menciptakan ketenangan bagi para actor kehidupan di bumi Nusantara, karena kehidupan normal seperti sedia kala belum bisa dilangsungkan. Tiba-tiba teater *corona* untuk sementara waktu ditindih eksistensinya oleh teater UU Cipta Tenaga Kerja (UU Cipnaker). Teater demonstran ini lebih memacu adrenalin, sebab konfliknya jelas menimbulkan laku dramatic dan agresif, yang mengundang mata public antusias menjadi saksi. Buruh, mahasiswa, pelajar dan ibu-ibu bahkan menjadi lakonnya langsung di ruang public. Tokoh protagonis dan antagonis menjadi bias, sebab dari kedua sisi tampak saling serang dengan ancaman dan kecaman, baik verbal, maupun fisik. Sutradara dari peristiwa Omnibuslaw ini tidak pula menampakkan batang hidungnya, actor "yang lain" bahkan memanfaatkan kesempatan atas peristiwa ini demi kepentingannya, konflik di pertajam, citra ditebarkan untuk menarik simpati, *corona* seakan tidak dihiraukan lagi. Steatmen dari beberapa tokoh publik juga menambah konflik, bahkan semakin seru, semua peristiwa seakan tidak ada "rasa" apabila tanpa membawa isu *corona*. Apalagi ada pernyataan; "agar rumah sakit tidak dengan mudah memvonis pasien yang menemui ajal akibat terjangkitnya virus covid 19". Sebagai seorang jurnalis yang berkeliaran di jalanan, saya juga pernah menemui langsung peristiwa korban yang tertuduh covid ini (videonya saya simpan di *channel youtube* saya, *Roci Marciano*). Hanya saja karena keluarga korban tidak sudi diberitakan, maka pemberitaannya pun tidak saya kabarkan, peristiwa yang saya temukan tersebut juga pernah saya temukan sebelumnya di desa tempat saya tinggal yang akhirnya menjadi perenungan bagi diri saya pribadi, hingga kemudian lahirlah karya monolog ruang publik saya yang berjudul "Nama ku Waras". Karya ini diikutkan dalam perlombaan Jejak Virtual Aktor oleh kemendikbud, dan berakhir sebagai finalis.



Gambar 1. Foto Pementasan "Nama Ku Waras". Karya dan Sutradara Roci Marciano, foto diambil oleh Lintang (2020)

Teater viral dan teater *hoax* kemudian menjadi sesuatu yang paling digemari oleh beberapa penonton, bahkan penonton yang menggenggam *hp* ditangannya sekan rugi bila tidak melihat hal yang viral, ribuan apresiasi melalui komen dan *share* di social media bermunculan, bahkan aktor yang bermain, banyak bukan aktor yang didik di teater, di sanggar, apalagi di agensi-agensi, aktor yang tidak popular sebelumnya tiba-tiba muncul dan tenggelam, terus menghiasi jagat dunia maya, termasuk pula para demonstran yang memanfaatkan suasana agar eksis di dunia maya (*untuk berburu like*). Bahkan baru-baru ini seorang aktivis dari Banyuwangi yang mengatas namakan anti masker juga berkoar membantah dan menolak penggunaan masker, menjadi viral, pro dan kontra terjadi di antara penonton (videonya, cukup banyak yang menyebarkan di *facebook*). Belum lagi teater *tik-tok*, teater *Youtube*, *Instagram*, *Twitter* dan masih banyak lagi yang dirangkum dalam teater virtual menjadi semakin gencar masuk dalam peradaban seni pertunjukan. Seni yang tadinya adi luhung, yang dipuja oleh para pujangga, dan dibanggakan oleh cendikia kini mulai diserang pula oleh virus sarkas yang mulai meraja lela. Fenomena ini kemudian menjadi satu hal yang sangat menarik dalam pengamatan saya, karena banyak hal yang bisa dipelajari, dibahas meskipun sulit pula untuk menemukan kata tuntas membahasnya. Pandemi memberikan sisi yang lain dan pengaruhnya memberikan dampak yang nyata pada ekonomi, sosiologi, psikologi seni pertunjukan serta para pelakunya.

Seniman dan masyarakat luas dengan media teknologi seakan memiliki hak tersendiri untuk menjadi manusia “pertunjukan” saat ini, tentu saja bukan “manusia seni pertunjukan”. Sebab, perlu rasanya memberikan perbedaan untuk menemukan definisi, yang kemudian nantinya menjadi seni pertunjukan virtual nama populernya, atau seni teater virtual. Fenomena dalam kehidupan social kemudian banyak yang menjadi viral, dan tokohnya banyak pula yang tidak terduga, muncul meletup bagi petasan, berganti-ganti menghiasi layar kaca dalam genggaman. Baik tontonan sengaja dibuat, maupun tidak sengaja bisa menjadi viral saat ini, tergantung pula bagi siapa yang menyebarkan pertama (*buzzer*), tontonan viral berganti-ganti sesuai selera penontonnya. Bila diamati, tampak begitu cepat perubahan selera masyarakat dalam tontonan, dampaknya, viral kemudian menjadi tujuan pula bagi hamba-hamba yang ingin cepat terkenal. Segala cara bahkan segala daya dan upaya dilakukan untuk mendapatkan tujuan, saling berebut, saling sikut bahkan ada juga yang saling mendukung satu dan lainnya. Peristiwa demi peristiwa di dunia maya akhirnya, ada yang memberikan sisi positif maupun negatif, nilai-nilai bahkan menjadi resepsi dan persepsi tersendiri untuk dimaknai.

Bagi masing-masing individu saya yakin juga memiliki selera yang berbeda dalam memaknai karya seni saat ini. Namun saya melihat dan akhirnya menyimpulkan sesaat, bahwa Negara kita saat ini telah menjadi “Negara Teater” (Geertz 2000). Semua telah berteater, dan semua telah menciptakan konflik dengan narasinya masing-masing, bahkan dengan maraknya teater virtual dijagat internet, tipis pula perbedaannya antara teater virtual dan bukan teater (seperti Film dan dokumenter). Semua tergantung sudut pandang yang memaknai, tidak ada yang mutlak, karena semua telah tersaji dan masing-masing kecerdasan penonton bisa saling bertukar atau berbenturan dalam memahami, semua bagi terangkum dalam estetika paradoksal. Bagi saya hal ini menjadi problematika seni pertunjukan, dan bisa pula menjadi solusi untuk memposisikan diri sebagai manusia seni pertunjukan. Karena dalam ilmu pengetahuan, seseorang mendapatkan konsepsi abstraknya dengan cara yang cenderung semakin menuju kepada gagasan yang berlaku umum (Langer 2006, 37). Maka dari itu tetap, sikap sudah seharusnya ditancapkan di dalam diri, dan dalam kesempatan ini saya mencoba menawarkan sikap sebagai “manusia seni pertunjukan”, bukan hanya sekedar “manusia pertunjukan” (yang populer saat ini). Tapi ada kata “seni” yang membedakannya, karena saya yakin, siapa saja bisa menjadi makhluk pertunjukan tapi tidak semua orang juga bisa menjadi “manusia seni pertunjukan” (Seniman, Manusia seni pertunjukan Seniman dengan S (besar), sementara manusia pertunjukan seniman dengan s (kecil)) yang mencipta seni tontonan atau tontonan yang seni.

Dalam hal ini saya juga mengimbau, bahwa orang-orang seni pertunjukan harus kompak,

strategi kebudayaan perlu pula dirumuskan kembali. Virus akal budi melalui seni pertunjukan perlu disebarluaskan, agar peradaban baik yang telah dibangun oleh para leluhur sebagai ciri khas Nusantara tidak luntur ditelan zaman. Maju boleh saja, tetapi harapannya maju yang beridentitas dan berkarakter Nasional, tidak tercerabut dari akar, tetap percaya diri dan tidak mudah latah oleh terjangan arus globalisasi yang membawa modernisasi dengan segala pernak-perniknya. Kalimat R.A Kartini “setelah gelap terbitlah terang”, sampai saat ini belum memberi bukti, sebab selama pandemi, saya yakin seniman swasta, masih merasakan kegelapan, meskipun bukan gelap yang pekat, tapi beberapa keluh dan kesah, pandemi cukup memberikan ruang sejenak untuk melakukan intropelksi diri.

2. Hasil dan Pembahasan

Sebelum saya membahas perihal potret pandemi dalam sudut pandang pegiat seni pertunjukan, yang memberikan dampak positif dan negative, juga kebutuhan teknis yang perlu dilakukan untuk menghadapi masa-masa seperti pandemi ini. Perlu rasanya saya menjelaskan terlebih dahulu perihal teater yang maknanya juga mengalami perkembangan seiring zaman. Sejak lahirnya teater dari negeri Yunani, ternyata nama Teater juga sudah mengalami pengembangan makna; sejak masa Yunani Purba, awal mula namanya Theaomai, selanjutnya diturunkan menjadi Theatron yang artinya takjub melihat dan memandang. Kemudian seiring waktu maknanya mewakili tiga pengertian; pertama, sejak zaman Thueydides (471-395 SM) dan Plato (426-348 SM) teater artinya gedung (tempat) pertunjukan atau panggung yaitu gedung tempat sandiwara diadakan, dan tempat pertunjukan disajikan dinamai panggung (*stage* atau pentas). Kedua, pada zaman Herodotus (490/480-424) teater disebut juga Publik (audience) dan auditorium. Ketiga, dalam kitab perjanjian lama, teater disebut juga ‘karangan tonil’ (*toneel*) (Satoto 2012, 4). Jika berdasarkan pengertian teater yang terus berkembang seperti yang telah dijelaskan di atas, sebagai orang teater menyikapi, maka semua yang terhubung dan terkait dengan pengertian teater sebagai tempat melihat, tontonan, penonton, dan teks (lisan dan tulisan), semua adalah bagian dari teater. Oleh sebab itu, yang menjadi pembedanya ialah, adanya kata “seni”, maka mau tidak mau, akan ada kata “seni teater” dan “teater”. Kalimat seni yang sengaja disematkan inilah, harapannya nanti bisa memberikan suatu pembeda terhadap tontonan tersebut, jika dikaitkan dengan soal kualitas, maka kualitas ini sifatnya akan lebih pada pandangan subjektifitas. Karena, dalam perkembangannya, seni oleh Umar Kayam dalam bukunya Seni, Tradisi, Masyarakat (Kayam 1981), cukup banyak pula jenisnya, diantaranya; seni tradisi, seni modern, *modern temper*, seni pop, populer, kontemporer, klasik, *kitsch* (Kulka 2010), dan masih banyak lagi. Kemudian dari jenis seni tersebut, akan berbeda-beda pula bentuknya, dan dalam bentuk-bentuk itu akan lahir pula model-model seni yang baru.

Saya akhirnya mempersempit pembahasan seni tersebut, agar lebih efektif dan efisiens, oleh sebab itu seni yang kemudian saya pilih disini ialah, ada tiga yaitu; *kitsch*, seni tinggi dan seni massa. Tiga serangkai seni ini saling berkaitan dan juga bisa ditemukan benang merahnya. *Kitsch* adalah seni komersial bagi massa dimana-mana, bahkan satu macam seni hiburan yang penting, ia memiliki tempat dihati masyarakatnya, tidak dapat dicegah, bahkan konsekuensi wajar dari pertumbuhan kota-kota besar. Kesenian tinggi adalah kesenian kaum elit yang tumbuh dan berkembang bersama penghalusan nilai-nilai social-budaya istana. Kesenian ini berfungsi mengikat solidaritas terhadap kelangsungan hidup dari istana sebagai pusat kekuasaan. Lingkaran ini lebih kecil dari kesenian rakyat, lebih khusus, lebih intens, lebih detil dan cenderung untuk lebih perfeksionis. Pada masa kerajaan hilang, tradisi kesenian elit ini diteruskan oleh kaum terpelajar dan kelas menengah atas yang menghuni kota-kota. Kesenian massa yaitu; kesenian yang cepat diraih, dibayar dan dikonsumsi oleh massa kota yang tidak lagi punya ikatan dengan kesenian rakyat (desa) dan belum menjangkau kesenian elit di gedung-gedung opera, balet, konser serta museum. Massa hanya membutuhkan pelarian sejenak dari monoton kehidupan mereka sehari-hari. Maka apa yang disebut dengan kesenian massa akan sangat beragam sekali, mulai dari kesusastraan “picisan”, populer yang disajikan

di supermarket dan stasiun kereta api, musik pop, film dll (Kayam 1981, 96–141).

Berdasarkan penjelasan di atas, tentu saja akan memunculkan pertanyaan kembali, sebenarnya apa itu seni? (Roci Marciano 2020). Dalam bahasa Sansekerta, seni dari kata “sani’ yang artinya pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan atau pencarian dengan hormat dan jujur. Bahasa Belanda yaitu “genie” yang artinya jenius, lain halnya dalam bahasa Melayu yang artinya kecil atau halus (Marciano 2019). Mengapa tiga asal-asul kata itu yang saya gunakan sebagai sumber pelacakan arti kata seni, sebab tiga bahasa tersebut sangat banyak memberi pengaruh terhadap bahasa di Indonesia sampai saat ini. Oleh sebab itu, keterkaitan jenis seni dalam kutipan tentu saja berhubungan dengan arti seni secara langsung misalnya; seni *kitsch*, maka makna dari asal kata Sansekerta, Melayu dan Belanda menyesuaikan contoh; kedalaman, pemujaan, kejeniusan dalam kemasannya kurang halus, sehingga seninya demi keutamaan *kitsch* saja. Selanjutnya, mengapa istilah actor saat ini maknanya juga menjadi “jamak”, dan bukan hanya penanda seseorang yang berprofesi memerankah tokoh di panggung dan di film saja, juga untuk menjawab pernyataan yang telah disampaikan pada pendahuluan, bahwa siapa saja manusia yang tampil ke ruang public sebagai objek tontonan, maka dia bisa disebut sebagai aktor karena, actor dalam hal ini disebut juga sebagai *agency* budaya, disatu sisi merupakan penerus nilai-nilai budaya politik yang tumbuh dan berkembang di ranah local. Namun disisi lain juga merupakan produsen (*creator*) budaya, dimana prilaku politik mempengaruhi perubahan kesinambungan nilai-nilai budaya (Zuhro 2009, 2). Fenomena ini juga memberi pengaruh terhadap dunia kesenian teater, sehingga actor-aktor teater maupun film, mendapatkan tantangan baru dalam mengisi dunia hiburan di tanah air Indonesia saat ini. Sebab di era media teknologi saat sekarang ini, siapapun bisa saja muncul menjadi actor berkat bantuan media virtual.

Teater virtual yang tiba-tiba populer pada masa pandemi *corona* di Indonesia, akhirnya memberikan peluang bagi setiap orang untuk turut pula berpartisipasi tampil berteater. Teater virtual terdiri dari komponen performatif, yaitu unik dalam waktu, dan komponen yang diperbaiki, yang kurang lebih permanen. Ini berarti bahwa teater virtual berlangsung melalui internet “Kinerja” pemirsa dari pekerjaan dan menghilangnya ke dalam memori (baik dari penonton dan kadang-kadang, karya itu sendiri (Giannachi 2004, 6). Teater virtual menjadi media baru dan memberikan tantangan yang baru pula. Dalam catatan ini, Saya akan mencoba memberikan solusi dalam penyikapan teater virtual ini, tentu saja sifatnya tidak mutlak. Sebab berdasarkan dialog virtual yang dilakukan bersama Whani Dharmawan dan Garin Nugroho, yang diselenggarakan oleh Taman Budaya Jawa Timur (Dialog virtual yang di selenggarakan oleh Taman Budaya Provinsi Jawa Timur (Cak Durasim) pada tanggal 08 September 2020. Pukul 15.00 – 17.00 WIB, saya menjadi Moderator, dialog dapat disaksikan di Chanel Youtube Cak Durasim). Di Indonesia sendiri belum ada standar khusus yang bisa dijadikan sebagai acuan dalam pengemasan teater virtual. Solusi yang bisa dilakukan ialah adanya workshop dan studi kasus untuk dicatat sebagai kajian dalam penelitian. Artinya masih diperlukan penelitian khusus untuk menemukan satu kesepakatan dalam pengemasan seni teater virtual yang layak dijadikan standar di Indonesia. Garin Nugroho dalam dialognya mengatakan bahwa kita dipaksa untuk beralih wahana, dan Whani Dharmawan mengatakan bahwa esensi teater perlu tetap eksis meskipun panggungnya beralih pada virtual. Saya mencatat mengapa kemudian perlu ada tinjauan khusus untuk menciptakan estetika dalam seni teater virtual, agar tampak perbedaan garapan dari Seniman (S besar) dan seniman (s kecil). Persoalan teknis memang penting untuk dibahas, tetapi masih ada yang lebih penting lagi pada masa pandemi ini yang perlu dicatat sebagai bentuk kesaksian atas peristiwa yang telah dialami yaitu dampak dari dalam dan dari luar itu sendiri. Dampak yang dibahas ini ialah, berdasarkan pengalaman pribadi dan juga orang lain, data empiris inilah yang kemudian saya bentuk untuk menjadi gagasan sebagai suatu sumber pengetahuan.

2.1. Dampak Dari Dalam

Pandemi dalam sudut pandang pegiat seni pertunjukan tentu saja memberikan dampak positif dan negatif bagi seniman. Dampak nyata yang terutama dirasakan ialah, secara

psikologi, sosiologi dan ekonomi. Tetapi sebelum saya menyampaikan dampak yang telah saya jelaskan secara nyata tersebut, perlu rasanya saya bagi terlebih dahulu seniman yang terdampak ini dalam "kategori". Di dunia ini, seni dengan segala perjalannya tentu saja mengalami perkembangan, sehingga hampir disemua lini sudah tersentuh dengan yang namanya unsur seni, terutama yang berkaitan dengan pertunjukan atau tontonan. Maka saya akan per sempit bahwa seni yang akan saya bahas dalam tulisan ini ialah "seni pertunjukan teater". Sehingga pegiat seni yang akan saya bahas juga seniman teater bukan "orang teater", (Saya sengaja mempertegas, karena Seniman telah menjadi profesi di Negeri ini, derajatnya sama dengan profesi seorang dokter, polisi, dosen dll) baik itu seniman teater tradisi, maupun seniman teater modern, yang kemudian saya per sempit lagi adalah seniman yang saya kenal. Seniman dalam hal ini juga saya bagi menjadi dua yaitu; "seniman Negeri (berstatus Pegawai Negeri) dan "seniman swasta" (Non Pegawai Negeri). Saya akan membahas pada seniman swasta, sebab seniman negeri menurut saya, ketika masa pandemi berlangsung adalah, seniman yang paling aman, karena "dapur masih bisa mengepul". Jujur atau tidak, bahwa dampak utama yang paling mempengaruhi ketika masa pandemi melanda ialah, soal "dapur mengepul" ini. Bahkan ibarat pepatah yang biasa berlaku di dunia kesenian, "Logika tanpa Logistik, tidak akan jalan". Oleh sebab itu, seniman swasta inilah yang benar-benar merasakan dampak secara psikologi, ekonomi dan sosiologi, hingga sangat berpengaruh terhadap karya seni pertunjukan itu sendiri. Beradaptasi ke media baru tentu saja membutuhkan waktu, curahan hati ini langsung disampaikan pada saya waktu itu, sementara ruang untuk menafkahi keluarga terputus dan dikarantina oleh keadaan.

Jelaslah psikologi sudah tidak nyaman dirasakan, karena tuntutan ekonomi menjadi teror di dalam kehidupan. Dampak pada kehidupan sosial juga akhirnya turut berpengaruh, bahwa ketika realitas sosial dibatasi dengan aturan PSBB dan karantina, seni teater tampak "seperti lumpuh". Beberapa kelompok teater yang terlihat bahkan, ada yang membuka ruang donasi dan tali asih untuk peningkatan kreativitasnya, ada juga seniman yang beralih profesi sementara waktu, berdagang kue, menjadi *juragan laundry*, menjual televisi Rp. 500.000,- demi makan, meminta sumbangan untuk bertahan hidup melalui sosial media *facebook*, bertani, ber hutang dengan janji yang tidak ditepati (saya tidak mencantumkan nama-nama sahabat yang mengalami peristiwa dalam catatan ini, demi menjaga privasi mereka biarlah nama mereka saya simpan di dalam hati). Tapi kejadian alih profesi tersebut, benar-benar saya bersaksi), menciptakan sensasi dengan siap menghirup corona dari pasien yang terdampak, mengeluarkan teks bahwa corona adalah hoax, serta berburu bantuan Pemerintah dengan syarat yang cukup rumit bagi sebagian seniman (terutama seniman tradisi yang tua-tua). Ada pula seniman yang bekerja sama dengan sponsor dan Pemerintah, bagi-bagi masker di pasar, pentas di rumah dan masih banyak lagi. Di kehidupan social, saya juga sempat menyaksikan bahwa, profesi Seniman ini di pandang pesimis oleh sebagian masyarakat awam karena pada masa pandemi, ruang untuk menghasilkan dapur mengepul dianggap "tumpul".

Namun ada juga Seniman yang merasa masih "gagah dalam kemiskinannya" kegagahan ini pun akhirnya mendekati kata "sombong", seakan pandemi bukanlah suatu musibah, tetapi berdasarkan informasi dari sahabat yang berada di sekitar seniman yang "gagah dalam kemiskinan" ini, ia banyak ber hutang dan cukup rumit juga hidupnya, ada juga yang merasa untung karena salah satu penopang dalam keluarga seorang Pegawai Negeri Sipil (PNS), seniman yang masih terbilang aman ini, jarang berkoar provokatif di sosmed. Saya juga membuka dialog setiap hari Senin di Instagram pribadi, untuk saling ber dialog dengan kawan-kawan seniman saya se-Indonesia, tentu saja jawaban dari masing-masing sahabat tersebut sama, pandemi memang memberikan kesulitan, oleh sebab itu mau tidak mau, media virtual akhirnya menjadi solusi untuk tetap menghidupkan ekspresi dan mengeluarkan segala *uneg-uneg* di kepala, agar imajinasi tidak tumpul. Meskipun belum tentu mendapatkan hasil dalam bentuk finansial, setidaknya ada hasrat yang tersalur agar bisa kembali berpikiran jernih dan berakal sehat serta tidak frustasi, dengan berkarya Seniman tetap bisa menjaga *self-esteem* nya. Mengapa *frustasi* dan *self-esteem* ini muncul? Tentu saja salah satunya akibat adanya

pelarangan tanpa solusi.

Sebab berdasarkan penelitian, orang sering kali mengalami frustrasi tanpa memperlihatkan respon agresif, apa yang kerap memunculkan agresi, adalah sesuatu yang diartikan sebagai frustrasi. Frustrasi ini juga ditentukan oleh karakter seseorang, dan perilaku agresi juga biasanya timbul karena adanya pelarangan dan penguasaan terhadap hak individu, sehingga actor merasa tidak mendapatkan keadilan dan merasakan penolakan di dalam situasi (Fromm 2004, 84). Oleh sebab itu, saya memuji Pemerintah yang tidak terlalu lama menciptakan aturan yang menyebabkan perilaku agresi seperti yang telah dijelaskan (Saya menduga, bahwa meledaknya demonstrasi pada masa penulisan makalah ini, adalah bentuk pelampiasan massa dalam menyalurkan rasa frustrasi). Sebab keadaan dan beralih ekspresi dengan media baru tentu saja menimbulkan rasa frustrasi yang baru meskipun dampaknya masih "kecil". Sehingga dengan adanya kesempatan seniman berkarya, maka *self-esteem*nya juga terjaga (*Self-esteem* ialah "harga diri"), karena rendahnya *self-esteem* akan memicu perilaku agresif, bahwa perasaan negative mengenai "diri" akan membuat orang lebih berkemungkinan menyerang orang lain (Krahe 2005, 95). Jika Pemerintah menyadari, justru pada momen seperti pandemi saat sekarang inilah, seniman seharusnya diberikan ruang, bantuan dan kemudahan dalam berkarya dan berkreasi, karena seni pertunjukan bisa mencairkan suasana agar rakyat dan Seniman tidak frustrasi. Tetapi sayembara yang diciptakan Pemerintah bagi peserta yang tidak lolos, justru menimbulkan rasa frustrasi baru, meskipun dampak yang terlihat adalah provokasi dalam bentuk status di *social media*.

Kesaksian yang saya alami, serta peristiwa yang saya potret pada masa pandemi ini, tentu saja tidak bisa dikatakan mutlak, tetapi begitulah kenyataannya. Namun pada kesempatan ini saya mengucapkan rasa salut pada semua Seniman atas segala ketabahan dan kesetiaannya yang masih berjalan di dunia kesenian. Meskipun media baru harus ditempuh (*online*), tetapi saya pribadi tetap optimis, bahwa suatu saat keadaan akan membaik dan teater akan kembali ke kampung halamannya yaitu, *stage proscenium*, arena (*outdoor dan indoor*) yang sifatnya tontonan secara langsung, (saya menyebutnya "ritual bersama seni teater antara penonton dan tontonan"). Untuk selanjutnya, saya akan menyingkapkan dampak dari luar beserta solusi dalam pengemasan seni teater virtual.

2.2. Dampak Dari Luar

Saya mencoba membahas dampak dari luar ini berkaitan dengan perihal teknis, karena pada masa terjadinya pandemi, hal teknis inilah yang kemudian mengambil peran penting dalam kelestarian seni pertunjukan seperti seni teater, sebab bila "ia" tak ada, esensi seni teater sebagai peristiwa pertemuan antara penonton dan tontonan akan berkurang jadinya. Adapun "ia" yang dimaksud ialah teknologi. Pada hakikatnya teknologi ialah kegiatan manusia yang dapat dibedakan dalam dua jenis yaitu, membuat dan menggunakan. Membuat adalah kegiatan merancang dan menciptakan suatu barang buatan, sedangkan menggunakan adalah melakukan suatu kegiatan sesuai dengan fungsi suatu barang buatan yang telah dibuat (Santosa and Carolina 2000, 80). Secara etimologi teknologi ialah "*tekhne*" yang menunjukkan bahwa teknologi juga merupakan seni, kerajinan, dan menunjukkan betapa dalamnya seni dan teknologi saling terhubung (Giannachi 2004, 1).

Teknologi juga penerapan pengetahuan teoritis pada masalah-masalah praktis, maka dari itu, setiap zaman pasti memiliki teknologinya masing-masing, karena berkat teknologi yang terus ber-evolusi ini pula, kehidupan berjalan sampai saat sekarang ini. Bahkan revolusi industry juga ditandai dengan kecanggihan teknologi yang hadir di muka bumi. Missal revolusi industry pertama yang ditandai bahwa tenaga manusia diganti dengan tenaga mesin, revolusi industry kedua masuknya computer sebagai otak cadangan manusia, revolusi industry ketiga masuknya dunia digital, (internet sebagai jembatan menuju keempat) dan revolusi industri keempat dengan kode 4.0 adalah yang sama-sama kita rasakan saat sekarang ini, internet yang terus berkembang dan kita dipaksa untuk beradaptasi (Kalimat Garin Nugroho Dalam dialog virtual Parade Teater Jatim Cak Durasim, tanggal 08-10-2020, pukul 15.00-17.00 WIB). Media virtual akhirnya menjadi solusi untuk lestarianya seni teater yang telah dihidupi dan

menghidupi selama ini.

Namun tidak semudah yang dibayangkan pula, meskipun kita telah siap untuk belajar kembali dengan memasuki era virtual, ternyata fasilitas dan infrastruktur sinyal di Negeri ini juga belum merata, harga kuota juga cukup menyulitkan bagi Seniman swasta, jika menggunakan Wi-fi di rumah, tanggungan setiap bulannya ikut serta menambah kerut kepala. Belum lagi standar jumlah kamera, demi menunjang keindahan karya seni pertunjukan virtual, minimal tiga kamera dengan kualitas gambar *high definition* (HD). Gambar HD yang dimaksud dianjurkan pula tidak pakai kamera *hp*, minimal *handycam*. Maka bertambah-tambahlah kerut dahi dengan segala keruwetan memasuki media baru ini, oleh sebab itu, saya kemudian mengajak seluruh creator seni di Indonesia ini, untuk tidak ikut pula merasa terbebani atas apa yang telah saya catatkan di atas. Sebab apa yang saya nyatakan itu adalah sebagai standarisasi yang juga harus dibuktikan, karena porsi tontonan yang diharapkan bisa sama untuk dapatkan oleh penonton, karena tiga kamera yang dimaksud dengan harapan, semoga pertunjukan virtual yang disajikan, benar-benar bisa memberikan tampilan menarik untuk disaksikan penonton.

Mengapa tiga kamera minimalnya? Karena satu kamera untuk master dan dua kamera yang lain untuk mengambil gambar-gambar penting disisi kiri dan kanan panggung, agar karya seni teater, bisa berkomunikasi dengan baik terhadap penonton. Dalam hal ini cameramen yang biasanya hanya menjadi tim documenter di dalam teater, di era virtual sang cameramen adalah seorang creator. Sudah semestinya pula, sejak awal proses latihan, semua tim dan sang kameran sudah hadir untuk bekerjasama dengan sutradara dan actor demi mendapatkan dan menyajikan gambar-gambar terbaik. Mata kamera akhirnya dipinjam sebagai perwakilan mata penonton, media virtual sebagai panggung penyajiannya, sebelum karya seni tersebut ditampilkan secara virtual, maka sudah semestinya sutradara dan seluruh tim yang bertugas diharapkan menonton karya tersebut terlebih dahulu, sebagai suatu studi banding untuk mengetahui psikologi penonton. Jika sebagai penonton secara psikologi tontonan dirasakan keindahannya, maka karya yang dikerjakan siap untuk disajikan ke hadapan penonton melalui media virtual.

Solusi yang telah diberikan di atas, akan saya lengkapi dengan beberapa teknis pengambilan gambar, karena ketika karya virtual ini tersaji, tetap saja penonton menyaksikannya dibatasi oleh layar yang memancarkan sinar *electro magnetic*. Media penonton seperti *hp*, *laptop*, *tablet* dan *notebook*, serta tempat, situasi dan kondisi penonton yang akan bertindak sebagai saksi, juga akan memberikan pengaruh pada psikologi penonton. Oleh sebab itu tim pengkarya idealnya, mengapresiasi karyanya sendiri dengan berbagai macam media dan berbagai macam situasi dan kondisi. Karena di era virtual, penonton yang menyaksikan pertunjukan bisa dimana saja. Salah satu keuntungan dalam meng-alih wahanakan sajian seni pertunjukan teater ini dengan media ialah, karya bisa disaksikan oleh public yang lebih luas, panggung creator bahkan bisa ditampilkan dengan multi tanda, baik dengan bantuan artistik digital, maupun perubahan pengambilan sudut pandang gambar yang akan memberikan pemaknaan baru. Media dan ideologi membawa kembali perhatian akan peran yang dimainkan media dalam menyebarluaskan dan membuat aman berbagai definisi dan representasi ideologis *dominan* kedalam agenda pembicaraan (Hall et al. 2011, 195). Media virtual juga sangat berhubungan terhadap perubahan social historis yang lebih luas. Multi tafsir dan multi teks tidak menutup kemungkinan akan saling mengisi melalui media ini.

Adapun teknik pengambilan gambar untuk kebutuhan teater virtual yang bisa saya sumbangkan berdasarkan penelitian dan hasil eksplorasi ini ialah, meminjam teknik pengambilan gambar dalam bahasa sinematik atau bahasa film. Dulu film banyak terinspirasi dari teater, maka saat ini, sudah saatnya pula teater yang mengambil inspirasi dari film. Sebagai sutradara dan cameramen, saya menganjurkan untuk mencoba membayangkan kembali ketika menjadi penonton teater yang duduk di bangku penonton. Ketika layar dibuka, apakah yang pertama kali ingin dilihat oleh penonton? Kemudian mencoba mengeksplorasi pandangan mata tersebut dengan kamera. Sutradara dan cameramen juga perlu mengukur pengambilan

gambar, apakah cukup longshot, medium atau pengambilan gambar secara ekstream shot dll.

Biasanya dalam pertunjukan teater, pertama kali yang dilihat penonton adalah yang menjadi focusing cahaya, dimana cahaya menyala, maka disitu pula tatapan penonton. Begitu pula ketika ada yang hidup atau bergerak di atas panggung, bisa dipastikan tatapan penonton akan tertuju pula padanya. Hal ini sebagai permulaan agar sutradara dan cameramen sama-sama menyadari, dalam fenomena tersebut, bagaimanakah sudut pandang gambar pada kamera mengambilnya? Semua ini butuh eksplorasi, oleh sebab itu saya sepakat adanya workshop dan studi kasus terhadap karya seni virtual yang sudah-sudah untuk dijadikan sebagai penonton. Pentingnya hal ini diperhitungkan berkaitan terhadap psikologi penonton untuk menyaksikan pertunjukan. Karena meskipun teater sebagai tontonan langsung, tetap saja kecerdasan optic penonton tidak bisa menyimpan semua data yang dilihatnya, focusing yang ada di dalam pertunjukan juga menjadi montase dalam tatapan penonton.

Artinya ketika menyaksikan pertunjukan teater, sebagai penonton lebih banyak menyaksikan tontonan juga berdasarkan montase, misalnya menyaksikan actor berdialog, atau berdebat, maka focus penonton pada aktornya, begitu juga ketika actor memainkan bisnis acting, focus penonton juga mengarah pada bisnis acting tersebut, artinya ketika menggarap pertunjukan teater virtual, teknik pengambilan gambar montase ini rasanya juga perlu diperhitungkan. Montase biasanya dilihat sebagai sebuah cara menghasilkan potongan-potongan film, shot-shot individual yang terputus, dari fragmen-fragmen *the real*, sebuah efek 'ruang sinematis' (*cinematic space*), yakni; sebuah realitas sinematis khusus. Artinya, secara universal sudah diakui bahwa 'ruang sinematis' tidak pernah menjadi imitasi atau pengulangan sederhana dari realitas efektif, eksternal, tetapi sebuah efek montase (Ali, 2010: 150). Dalam teater virtual, efek gambarlah yang kemudian berbicara terhadap penonton, itulah sebabnya, keterangan yang bisa saya sampaikan dalam catatan ini ialah, berupa teori yang masih banyak ruang untuk mengembangkannya. Sebab pada akhirnya, ketika berbicara teater, tidak bisa hanya sebatas pemahaman teori saja. Ruang praktik menjadi penentu untuk menemukan bentuk-bentuk baru, bahkan bisa menjadi kesepakatan sementara dalam perkembangan teater virtual selanjutnya. Saya berharap ada ruang workshop dan studi kasus untuk menemukan metode dan standar khusus terhadap pengambilan gambar dalam bentuk teater virtual. Agar bisa ditemukan perbedaan bentuk sajian film, documenter dan seni teater. Begitu juga dengan jenis sudut pandang dalam pengambilan gambar, misalnya teater realis apa saja gambar yang dibutuhkan, teater tubuh dan teater non realis lainnya, tentu membutuhkan sudut gambarnya masing-masing. Semoga dikesempatan praktik dalam bentuk penelitian, saya bisa menemukan standarisasi gambar sebagai panduan untuk penggarapan teater virtual.

3. Kesimpulan

Berdasarkan apa yang telah diuraikan di atas, akhirnya saya mencoba menyimpulkan, bahwa pada masa terjadinya pandemi melanda Negeri, seniman swastalah yang paling banyak tersudutkan, hal ini didasari oleh tuntutan kehidupan. Sehingga dampaknya pada wilayah kreatifitas penciptaan menjadi *mandeg* sesaat, sebab seniman masih sibuk menata diri dan menyiapkan amunisi. Kualitas seni pertunjukan memang terasa menjadi canggung sebab ada tuntutan beradaptasi dengan media baru. Meskipun saya optimis situasi dan kondisi seperti saat sekarang ini hanya sementara waktu, tetapi tetap, momen saat ini akhirnya membuka pintu pengetahuan baru untuk saya kembali belajar. Pulihnya keadaan juga belum menjadi jaminan gejala teater virtual ini hilang, sebab situasi dan kondisi tidak terduga seperti saat sekarang ini, setidaknya membuat saya kembali belajar, bahwa teater tidak pernah usai. Seni Teater akan terus bertumbuh dan hidup sesuai dengan keadaan kehidupan, seiring zaman ia bahkan akan terus hidup, baik itu di dalam diri sang seniman, maupun di dalam jiwa penonton, tidak menutup kemungkinan pula melalui seni pertunjukan teater, sang Seniman bisa meramalkan kehidupan tentang masa depan. Artinya kondisi seperti saat sekarang ini menjadi catatan sejarah tersendiri bagi seniman teater dan seni pertunjukan Indonesia. Nampak nyata bahwa situasi dan kondisi apapun tidak menyurutkan seniman teater di negeri ini untuk terus

bertumbuh dan berkreasi dengan karyanya. Keterbatasan bahkan tidak lagi menjadi penghalang, meskipun standarisasi itu ada, tetapi tetap; berkarya adalah panggilan jiwa, berkarya adalah ritus untuk membersihkan diri. Teater virtual yang menjadi trend ketika gejala pandemi melanda, seiring waktu juga akan menjadi hal yang biasa.

Untuk sementara waktu memang bisa dirasakan kurangnya greget dalam penggarapan teater virtual, karena pertemuan yang diwakili dengan internet, gadget, dan layar, memberikan rasa tidak puas untuk penonton dan awak pertunjukan. Tetapi tantangan ini justru sebagai peluang untuk mengasah kekuatan imajinasi diantara penonton dan awak panggung. Bawa silaturahmi yang terjadi dalam ritus teater yang biasanya terjadi, semoga tetap bisa tersambung dengan kekuatan imajinasi dari masing-masing pihak. Maka secara tidak langsung penonton dan awak panggung tetap masih bisa bertemu di dunia virtual, dengan harapan ketika dipertemukan kembali di panggung nyata, rasa keakraban dan persaudaraan semakin terjalin dengan mesra. Belum adanya standarisasi terhadap pengambilan gambar dalam penggarapan teater virtual, tentu saja membuka peluang baru bagi seluruh seniman teater untuk bereksplorasi, tawar menawar dalam menghadapi media baru ini, masih bisa dilakukan, apalagi media ada dalam genggaman. Pemerintah dalam hal melindungi seniman juga belum maksimal, bantuan yang diberikan bagi diicrit-icrit entah kapan cairnya, banyak seniman yang merasakan bosan menunggu. Padahal suatu bentuk Negara itu maju, dilihat dari kemajuan para senimannya di dalam berkehidupan. Kemajuan yang dimaksud ialah, Pemerintah turut membantu rejeki seniman ketika masa pandemi penuh larangan. Bukankah selama kehidupan normal banyak seniman yang membantu Pemerintah dalam mencerdaskan generasi? Sungguh disayangkan apabila Pemerintah baik Pusat dan Daerah tidak sampai memikirkan hal itu. Seniman juga berperan serta mencerdaskan bangsa, sudah seharusnya dibantu untuk memenuhi kebutuhannya ketika pandemi melanda. Saya juga mengimbau kepada seluruh saudara-saudara senasib yaitu, seniman swasta untuk terus semangat berproses, karena ketika virus *corona* telah usai, kita akan bertemu kembali di panggung yang sama-sama kita rindukan. Akhirnya saya mengucapkan terimakasih atas segala saran terkait dengan tulisan saya ini. Wassallam, salam sehat untuk kita semua.

Daftar Pustaka

- Fromm, Erich. 2004. *Akar Kekerasan: Analisis Sosio-Psikologis Atas Watak Manusia, Terj Imam Muttaqin*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Geertz, Clifford. 2000. *Negara Teater: Kerajaan-Kerajaan Di Bali Abad Kesembilan Belas*. Yogyakarta: Bentang Budaya.
- Giannachi, Gabriella. 2004. *Virtual Theatres: An Introduction*. London and New York: Routledge.
- Hall, Stuart, Dorothy Hobson, Andrew Lowe, and Paul Willis. 2011. *Budaya Media Bahasa: Teks Utama Pencanang Cultural Studies 1972-1979*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Kayam, Umar. 1981. *Seni, Tradisi, Masyarakat*. Jakarta: Penerbit Sinar Harapan.
- Krahe, Barbara. 2005. *Buku Panduan Psikologi Sosial: Perilaku Agresif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kulka, Tomas. 2010. *Kitsch and Art*. Penn State Press.
- Langer, Suzanne K. 2006. *Problematika Seni*. Bandung: STSI Bandung.
- Marciano, Roci. 2019. "Pengembangan Teknik Peran Seorang Aktor Untuk Pementasan Monolog Melalui Sistem Stanislavski Dalam Buku an Actor Prepares and Building a Character." *Jurnal Satwika* 3 (1): 69–86.
- Postman, Neil, and Siti Farida. 2001. *Matinya Pendidikan: Redefinisi Nilai-Nilai Sekolah*. Yogyakarta: Jendela.

- Roci Marciano. 2020. *Menjadi Aktor Monolog, Pengembangan Teknik Peran Seorang Aktor Untuk Persiapan Monolog Berdasarkan Metode Stanislavski*. Tuban Jawa Timur: Caraka Publishing.
- Russell, Bertrand. 1948. *Corrigendum: A History of Western Philosophy, and Its Connection with Political and Social Circumstances from the Earliest Times to the Present Day*. London: Allen & Unwin.
- Santosa, Heru, and Sinta Carolina. 2000. *Landasan Etis Bagi Perkembangan Teknologi*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Satoto, Soediro. 2012. "Analisis Drama Dan Teater Bagian Satu." Yogyakarta: Ombak.
- Wiley, James. 2012. *Theory and Practice in the Philosophy of David Hume*. Palgrave Macmillan.
- Zuhro, R Siti. 2009. *Demokrasi Lokal: Peran Aktor Dalam Demokratisasi*. Penerbit Ombak.