



TRANSFORMASI TEATER: INTEGRASI MULTIMEDIA MENINGKATKAN PENGALAMAN PENONTON

Monita Precillia

PENDAHULUAN

The theatre berasal dari kata *theatron*, berasal dari bahasa Yunani yang mengacu pada sebuah tempat dimana aktor mementaskan lakon dan orang-orang monontonnya (Bakdi Sumanto, 2001). Teater adalah suatu bentuk kegiatan manusia yang secara sadar menggunakan tubuhnya sebagai unsur utama untuk menyatakan dirinya yang diwujudkan dalam suatu karya (seni pertunjukan) yang ditunjang dengan unsur gerak, suara, bunyi, dan rupa yang dijalin dalam cerita pergulatan tentang kehidupan manusia (Padmodarmaya, 1990). Seni teater juga dapat dikatakan sebagai seni campuran, sebab dalam seni teater terdapat unsur-unsur seni lain seperti sastra, seni rupa, arsitektur, musik, dan tari sehingga menciptakan sebuah seni yang disebut teater (Radhiah et al., 2017). Pada dasarnya dalam pertunjukan teater diwarnai oleh hadirnya tanda-tanda, tanda- tanda dihadirkan selama pertunjukan

teater itu berlangsung perlu untuk diberi makna (Sahid, 2016). Teater yang bernilai seni tinggi adalah teater yang hidup, maksudnya beradaptasi dengan lingkungan dan keadaan sekarang yang kongkret sehingga penekanan pada pentingnya komunikasi dengan penonton yang hadir saat itu (Sahrul N, 2017). Melalui tanda dan makna artistik yang dihayati yang dihadirkan sebuah seni memiliki semacam prosedur atau mekanisme tersendiri dalam melakukan kontak ataupun hubungan dengan sosial-politiknya (Dahana, 2001). Cohen (1983) menyebutkan bahwa teater merupakan wadah kerja artistik dengan aktor menghidupkan tokoh yang tidak direkam tetapi langsung dari naskah (Yudiaryani, 2002).

Teater berfungsi sebagai ruang transformatif di mana aktor menghidupkan karakter melalui peran, tidak hanya mereplikasi rekaman pertunjukan tetapi mewujudkan peran langsung dari naskah. Proses ini melibatkan interaksi yang rumit antara peran, bentuk peran, dan sandiwara yang mengaburkan batas antara kehidupan dan seni, menciptakan perpaduan dinamis antara pertunjukan dan teks (Waszkiel, 2019). Penciptaan seni peran berbasis penelitian memerlukan pendekatan yang cermat, menggabungkan metode ilmiah dan kerangka teori untuk meningkatkan kualitas karya akting (Purwanto, 2023). Teater sangat terkait dengan memori budaya, bertindak sebagai media yang mensintesis teks, pertunjukan, dan komunikasi untuk tidak hanya mewakili realitas tetapi juga menafsirkannya secara kritis (Kapushevskaya-Drakulevskaya, 2013). Hubungan emosional dengan penonton tercipta untuk mengkomunikasikan emosi dan perasaan yang mendalam kepada penonton melalui penggunaan simbol, gerakan, dialog, dan ekspresi. Proses kognitif penonton ditunjukkan dengan pemahamannya terhadap alur atau plot serta apresiasinya terhadap

sudut pandang emosional tokoh (Precillia et al., 2023). Awal kelahiran teater dapat ditelusuri kembali ke peradaban kuno, berdiri sebagai sebuah adegan keberbedaan, sebuah ruang di mana estetika sensualitas, mobilitas, dan afektifitas bertemu untuk menawarkan pengalaman yang unik dan mendalam bagi aktor dan penonton (Waldenfels, 2020).

Dalam era digital yang semakin dinamis, teater sebagai salah satu bentuk seni pertunjukan yang telah mengalami transformasi yang signifikan. Dengan hadirnya teknologi multimedia, teater telah mengintegrasikan elemen-elemen multimedia seperti gambar, suara, dan video ke dalam pertunjukan, menciptakan pengalaman teater yang lebih interaktif dan dinamis. Integrasi elemen multimedia seperti gambar, suara, dan video ke dalam pertunjukan teater telah menjadi trend yang signifikan di era modern, mencerminkan dinamika transformasi seni pertunjukan di era digital (Kim & Park, 2023). Integrasi multimedia dalam teater telah membuka peluang bagi seniman untuk mengekspresikan kreativitasnya secara lebih luas dan menarik perhatian penonton dengan cara yang lebih efektif. Dalam beberapa tahun terakhir, teater telah mengalami transformasi yang signifikan dengan adanya penggunaan teknologi multimedia. Dengan demikian, teater tidak hanya menjadi sebuah pertunjukan yang hanya terbatas pada adegan dan dialog, tetapi juga menjadi sebuah pengalaman yang lebih kompleks dan interaktif. Penggunaan multimedia dalam teater telah membuka peluang bagi seniman untuk mengekspresikan kreativitasnya secara lebih luas dan menarik perhatian penonton dengan cara yang lebih efektif.

Pergeseran penggunaan teknologi digital dalam produksi teater didorong oleh kebutuhan untuk berinteraksi dengan penonton melalui cara-cara yang inovatif, memperluas batasan artistik pertunjukan

panggung tradisional, dan beradaptasi dengan ekspektasi penonton kontemporer yang terus berkembang. Pentingnya penggunaan alat digital untuk meningkatkan pengalaman teater, memperkayanya dengan konsep dan format teknis terkini bersamaan mengeksplorasi metode baru dalam bercerita dan berekspresi. Penggunaan teknologi multimedia tidak hanya memperluas kemungkinan kreatif bagi seniman teater tetapi juga menawarkan peluang untuk menjangkau khalayak yang lebih luas dan menciptakan pengalaman teater yang mendalam dan interaktif yang sesuai dengan masyarakat modern.

Integrasi teknologi digital dalam produksi teater dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk melibatkan penonton dengan cara-cara baru, mendorong batas artistik pertunjukan panggung konvensional, dan memenuhi ekspektasi dinamis penonton modern. Para peneliti menekankan bahwa digitalisasi menawarkan peluang untuk meningkatkan jangkauan dan relevansi teater tanpa meniadakan pentingnya pertunjukan langsung (Ushkarev, 2023). Berbagai penelitian menyoroti pentingnya penggunaan alat digital untuk memperkaya praktik teater kontemporer, menjadikannya lebih menarik dan modern (Sovhura et al., 2023). Disisi lain, penggunaan media digital dalam teater mengaburkan batas-batas, meningkatkan interaktivitas, dan menambah kompleksitas pada bentuk teater, bahkan terkadang menantang kehadiran fisik para aktor (Boiko et al., 2023). Perkembangan teknologi digital dalam teater dipandang sebagai sarana untuk berevolusi dan beradaptasi terhadap perubahan lanskap preferensi penonton dan kemajuan teknologi, yang pada akhirnya memperkaya pengalaman teater bagi pencipta dan penonton.

Integrasi multimedia dalam teater telah meningkatkan pengalaman penonton dan mempengaruhi perkembangan seni pertunjukan di masa

depan. Seni teater telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia sejak zaman kuno, memainkan peran penting dalam menyampaikan cerita, membangkitkan emosi, dan mempertanyakan makna eksistensial. Dari panggung sederhana di teater Yunani kuno hingga produksi megah di Broadway dan West End, teater terus bertransformasi untuk mengikuti perkembangan zaman dan teknologi. Dalam era digital ini, transformasi teater telah menjadi semakin nyata dengan integrasi multimedia yang semakin luas. Seiring dengan kemajuan teknologi, teater tidak lagi terbatas pada panggung dan pencahayaan konvensional. Sebaliknya, penggunaan multimedia seperti proyeksi video, efek suara, dan interaksi dengan elemen virtual telah membuka pintu bagi eksplorasi baru dalam penciptaan setting, karakter, dan narasi dalam pertunjukan teater. Transformasi teater berkembang pesat juga karena didukung oleh pandemi Covid 19, Segala mobilitas dalam aspek-aspek kehidupan menjadi sangat terbatas, terutama terbatasnya interaksi sosial, sehingga pertunjukan teater bertransformasi menjadi teater virtual (Dalila & Hidajad, 2022). Namun, pemanfaatan teknologi baik itu multimedia maupun videografi sudah banyak dilakukan sebelum Covid 19.

Transformasi memiliki arti perubahan. Nurgiyantoro menyatakan, makna kunci transformasi” adalah perubahan, yaitu perubahan terhadap suatu hal atau keadaan. Ia menambahkan jika suatu “hal atau keadaan” itu adalah budaya, budaya itulah yang mengalami perubahan. Menurutnya, perubahan itu terjadi jika budaya budaya itu sendiri terdiri dari banyak.

Elemen muncul dalam kondisi dan atau lingkungan yang berbeda, misalnya karena sengaja atau dipindahkan ke dalam kondisi atau lingkungan yang berbeda tersebut (Darmawan, 2021). Namun,

transformasi yang dimaksud dalam penelitian ini bukanlah transformasi budaya ataupun pertunjukan teater virtual tetapi pemanfaatan multimedia (video proyeksi dan efek suara) dalam pertunjukan baik dalam membangun setting alur (tempat, waktu, suasana) tetapi juga bentuk serta makna yang ditafsirkan dalam pertunjukan. Multimedia adalah integrasi beberapa elemen media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, ke dalam satu platform digital (Rukmana ed al., 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana integrasi multimedia telah mengubah lanskap teater modern dan bagaimana hal tersebut meningkatkan pengalaman penonton secara keseluruhan. Menganalisis dari keterlibatan interaktif hingga penciptaan dunia yang lebih imersif, hingga menjelajahi dampak dan implikasi dari penggunaan multimedia dalam teater saat ini.

Metode

Metode penelitian adalah sebuah cara sistematis yang dilakukan peneliti dalam menguak ataupun menemukan jawaban dari rumusan masalah penelitian, pada hakikatnya penelitian merupakan usaha untuk mencari jawaban dari permasalahan yang ada (Sahid, 2017). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode penelitian kualitatif dengan pendekatan *content analysis*. Metode kualitatif berperan dalam memfasilitasi penyediaan deskripsi yang mendalam mengenai fenomena yang diamati. Pendekatan kualitatif juga memperjuangkan pemahaman yang lebih dalam terhadap esensi suatu kejadian. Dengan demikian, penelitian kualitatif tidak hanya untuk memenuhi keinginan peneliti untuk mendapatkan gambaran/ penjelasan, tetapi juga membantu untuk mendapatkan penjelasan yang lebih dalam (Ardianto, 2019).

Adapun objek dalam penelitian ini yakni pertunjukan teater. Pemilihan objek yakni penggunaan multimedia pada karya pertunjukan “Para Peri Penjaga” sutradara Wawan Sofwan dan “Under the Vulcano” sutradara Yusril Katil, pada penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan pemilihan sampel yang disesuaikan dengan masalah, kebutuhan dan keperluan peneliti dalam memperoleh data (Muhadjir, 2000). Pertunjukan- pertunjukan tersebut dapat memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian yang menyangkut pada transformasi teater dalam penggunaan multimedia, hal ini dikarenakan pertunjukan tersebut memiliki unsur pertunjukan yang kuat dengan adanya penerapan multimedia yang mengkomunikasikan pertunjukan serta menghidupkan pertunjukan sehingga pesan yang disampaikan diterima oleh penonton.

Berdasarkan hal tersebut metode penelitian yang merupakan serangkaian tahapan atau langkah-langkah sistematis yang dilalui dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan teknik analisis pertunjukan dan wawancara. Data dapat diuji validitasnya dengan teknik uji validitas teori dan sumber. Teater sebagai objek penelitian yang berupa video pertunjukan menggunakan metode pengumpulan data yakni studi pustaka. Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan secara fisik video pertunjukan, buku-buku, makalah, literatur yang berkaitan dengan objek kajian. Selain itu, juga dilakukan studi pustaka dalam jaringan dengan mengumpulkan data yang bersumber dari internet seperti artikel-artikel maupun *e-book* yang berkaitan dengan objek yang diteliti.

2. Analisis Data

Analisis data merupakan proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar (Sedyawati, 2004). Data-data yang telah terkumpul diolah, diseleksi dan diklasifikasikan berdasarkan kebutuhannya kemudian data tersebut dibandingkan dengan apa yang telah diperoleh di pustaka. Setelah menemukan hipotesa, langkah berikutnya adalah mencari kebenaran dari data yang terkumpul dengan menggabungkan kedua elemen tersebut, sehingga menghasilkan suatu kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan serta melakukan analisis melalui proses interpretasi, sehingga membentuk suatu sintesis yang memiliki signifikansi keseluruhan. Pendekatan analisis dokumen (*content analysis*) adalah pendekatan analisis yang digunakan dalam penelitian ini. Pendekatan *content analysis* Krippendorff menawarkan pendekatan yang sistematis dan reliabel untuk menilai tingkat kesepakatan antar pengamat dalam mengkategorikan dan mengkodekan data teks atau audiovisual. Metode ini mengimplikasikan bahwa fokus utama dari kegiatan intelektual adalah melakukan inferensi atau penarikan kesimpulan terhadap objek penelitiannya (Sahid, 2005). Menurut Krippendorff metode *contentanalysis* memiliki langkah kerja sebagai berikut:

- 1) Inventarisasi, yakni menginventarisasi berupa transkrip dialog, deskripsi adegan, atau cuplikan video dari pertunjukan teater yang dipilih.
- 2) Identifikasi, yaitu mengidentifikasi permasalahan yang relevan dengan penelitian harus didefinisikan dengan jelas dan operasional. Kategori-kategori ini dapat

mewakili jenis elemen multimedia yang digunakan, fungsi dan efeknya, atau dampaknya terhadap pengalaman penonton

- 3) Klasifikasi, yaitu mengklasifikasikan permasalahan-permasalahan yang berhubungan penggunaan multimedia dalam pertunjukan, dampak multimedia pada pengalaman penonton, efektifitas pemanfaatan multimedia dalam pertunjukan.
- 4) Interpretasi, yakni menginterpretasikan permasalahan dengan menghubungkannya dengan pengalaman penonton.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seni teater telah menjadi cerminan dari perkembangan budaya manusia sepanjang sejarahnya, dari pertunjukan dramatis di era klasik Yunani hingga panggung Broadway yang megah. Sepanjang sejarah, seni teater telah mencerminkan evolusi kebudayaan manusia dan asal muasal agama pada zaman dahulu (Marcu-Rementov, 2023). Serta manifestasi teater yang kompleks pada periode sejarah yang berbeda (Lumânare, 2023). Teater telah berfungsi sebagai ruang refleksi, introspeksi, dan pengembangan spiritual, menawarkan forum eksplorasi konsep moral dan sosial (Pandele, 2023). Arsitektur bangunan teater juga memiliki peran penting dalam fungsi budaya dan pendidikan, menekankan kekhasan pada pertunjukan dan peran seni dalam lanskap wilayah (Allahverdieva, 2022). Peran seniman dalam desain teater sangat penting dalam menciptakan komposisi sempurna yang meningkatkan gaya artistik keseluruhan sebuah drama,

berkontribusi terhadap daya ingat dan dampaknya pada penonton (Pankratov, 2022). Dari teater Yunani kuno hingga bangunan ikonik modern seperti Sydney Opera House, teater terus beradaptasi dan mencerminkan perubahan kesadaran dan keyakinan umat manusia, menjadikannya narasi sejarah dunia melalui ekspresi artistik.

Namun, salah satu perubahan paling signifikan yang terjadi dalam dunia teater adalah integrasi multimedia dalam pertunjukan. Penggabungan elemen multimedia telah membawa perubahan revolusioner bagi panggung modern, seperti;

1. Menghidupkan Panggung; Salah satu dampak terpenting dari integrasi multimedia adalah kemampuannya untuk memberikan kehidupan baru pada panggung teater. Dahulu, penonton hanya dapat terpesona oleh apa yang terjadi di panggung secara langsung. Namun, dengan adanya proyeksi video dan efek visual digital, panggung tidak lagi menjadi batasan, melainkan menjadi jendela ke dunia yang lebih luas. Pertunjukan tidak lagi terikat pada ruang fisik panggung, tetapi dapat membawa penonton ke lokasi yang jauh, mengembangkan imajinasi seniman maupun penonton;
2. Meningkatkan Narasi Integrasi; multimedia membuka peluang untuk penyampaian cerita yang lebih kompleks dan mendalam. Dengan memanfaatkan video, suara, dan elemen multimedia lainnya, teater dapat menambahkan dimensi baru pada cerita yang mereka sampaikan. Seperti, karakter dapat berinteraksi langsung dengan proyeksi video, menciptakan hubungan yang lebih kuat atau konflik yang lebih mendalam dengan penonton. hal tersebut memberikan dimensi baru pada pengalaman penonton, memperkaya cerita dengan cara yang sebelumnya belum terpikirkan;
3. Menciptakan Pengalaman Multi-Sensori; Ketika penonton memasuki teater modern, mereka tidak

hanya disuguhkan dengan visual saja, tetapi juga dihadapkan pada pengalaman multi-sensori yang menarik. Sistem audio surround memberikan kedalaman pada efek suara, sementara pencahayaan LED menciptakan atmosfer yang langsung memengaruhi emosi penonton. Dengan demikian, teater tidak lagi hanya tentang pertunjukan visual, melainkan pengalaman yang memperlakukan semua indera penonton; 4. Membuka Jalan Menuju Interaktivitas; Salah satu aspek paling menarik dari integrasi multimedia adalah kemampuannya untuk membawa teater ke dalam era interaktivitas. Melalui penggunaan aplikasi seluler atau teknologi interaktif lainnya, penonton dapat terlibat langsung dalam alur cerita, bahkan memengaruhi jalannya pertunjukan. Hal ini tidak hanya menciptakan pengalaman yang lebih personal, tetapi juga memperluas batas-batas antara penonton dan pertunjukan itu sendiri; 5. Menghadirkan Teater ke Dimensi Digital; Integrasi multimedia juga membuka pintu menuju teater digital. Dengan adanya streaming online dan distribusi konten digital, pertunjukan teater dapat diakses oleh penonton di seluruh dunia. Ini tidak hanya membuka peluang baru untuk kolaborasi lintas batas, tetapi juga memperluas dampak seni teater secara global.

Penggunaan video visual dalam pertunjukan teater adalah sebuah strategi artistik yang menggabungkan unsur-unsur audiovisual dengan pertunjukan teater tradisional. hal tersebut mencakup proyeksi video, rekaman pra-dibuat, atau keduanya. Penggunaan video visual dalam pertunjukan teater memberikan kesempatan kepada sutradara dan perancang panggung untuk menambahkan dimensi artistik baru ke dalam produksi. Video dapat digunakan untuk menciptakan

atmosfer tertentu, menunjukkan lokasi yang sulit direplikasi secara fisik di atas panggung, atau menyampaikan pesan visual yang kompleks yang sulit dicapai melalui elemen panggung tradisional. Video visual dapat digunakan untuk memperkuat cerita yang sedang diceritakan di atas panggung. Misalnya, video dapat digunakan untuk menampilkan latar belakang karakter, menyoroti peristiwa yang terjadi di luar ruangan, atau memberikan konteks historis yang diperlukan untuk pemahaman yang lebih baik tentang cerita. dengan kata lain penciptaan latar pertunjukan akan dimudahkan dengan hadirnya audio visual yang sesuai dengan kebutuhan. Latar menerangkan tempat terjadinya peristiwa, waktu terjadinya konflik, kondisi yang sedang berlangsung. Latar salah satu aspek yang penting untuk lebih memahami jalan cerita pada pertunjukan (Precillia, 2023).

Video visual dapat digunakan untuk menciptakan efek spesial yang sulit atau mahal untuk direplikasi secara langsung di atas panggung. kondisi tersebut bisa termasuk efek khusus seperti visualisasi mimpi, transisi cepat antarlokasi, atau representasi dunia fantasi yang berbeda. Penggunaan video visual memberikan kesempatan bagi para seniman untuk bereksperimen dengan bentuk dan gaya baru dalam pertunjukan teater. Seniman dapat menciptakan karya-karya yang tidak mungkin diwujudkan secara tradisional, dan ini memperluas batas-batas kreativitas dalam seni pertunjukan.

1. Para peri penjaga sutradara Wawan Sofwan



Gambar 1: Pertunjukan Para Peri Penjaga Sumber:
<https://www.youtube.com/watch?v=36afnMDbKvI>

"Para Peri Penjaga" merupakan sebuah pertunjukan teater multimedia yang digagas oleh Sanggar Seni Kalpasastra (Denpasar) bekerja sama dengan Stage of Wawan Sofwan (Bandung). Pertunjukan ini dipresentasikan dalam rangkaian Festival Seni Bali Jani (FSBJ) IV Tahun 2022 di Wantilan Taman Budaya Provinsi Bali (Art Center) Denpasar pada tanggal 17 Oktober 2022. Pertunjukan "Para Peri Penjaga" menceritakan tentang sebuah hutan lindung yang akan mengadakan festival pergantian musim. Namun, beberapa hari sebelum festival, terjadi kekacauan di hutan. Sumber air mendadak surut, suplai oksigen berkurang, daun-daun berguguran, dan lampion mati tertiuap angin kencang. Para peri penjaga melakukan investigasi dan menemukan bahwa kerusakan ini disebabkan oleh ulah manusia di luar kawasan hutan lindung. Manusia mengeksploitasi alam tanpa memikirkan kelestariannya. Para peri penjaga kemudian berusaha untuk mengembalikan keseimbangan alam dan mengajak manusia untuk ikut menjaga hutan. Namun, banyak manusia yang tidak peduli dan terus melakukan perusakan. Pada akhirnya, para peri penjaga harus

bekerja keras untuk memulihkan kondisi hutan dan bumi. Pemanfaatan multimedia dalam pertunjukan "Para Peri Penjaga" mempengaruhi keseluruhan pengalaman penonton. Berikut adalah beberapa contoh multimedia digunakan dalam pertunjukan tersebut;

a. Proyeksi Video dan Animasi: Dalam pertunjukan ini, Wawan Sofwan menggunakan video untuk menciptakan suasana yang imajinatif dan menarik. Video-video tersebut menampilkan gambar-gambar yang terkait dengan kehidupan para peri penjaga, seperti gambar-gambar hutan, sungai, dan gunung. Penerapan proyeksi video dan animasi dalam pertunjukan "Para Peri Penjaga" mempengaruhi keseluruhan pengalaman penonton, seperti: 1. Meningkatkan Kesadaran: Penerapan proyeksi video dan animasi dalam pertunjukan "Para Peri Penjaga" memungkinkan penonton untuk lebih mudah memahami cerita yang disampaikan dalam pertunjukan. Dengan demikian, penonton dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang terkait dengan cerita. 2. Meningkatkan Kesan: Penerapan proyeksi video dan animasi dalam pertunjukan "Para Peri Penjaga" menuntun penonton untuk lebih mudah memahami suasana yang imajinatif dan menarik. Dengan demikian, penonton dapat lebih mudah memahami suasana yang terkait dengan cerita. 3. Meningkatkan Interaksi: Penerapan proyeksi video dan animasi dalam pertunjukan "Para Peri Penjaga" menjadikan penonton untuk lebih mudah memahami cerita yang disampaikan dalam pertunjukan. Dengan demikian, penonton dapat lebih mudah memahami alur cerita yang terkait dengan cerita. Penggunaan teknologi proyeksi video dan animasi dapat meningkatkan kualitas dan kesan pertunjukan, serta mempengaruhi keseluruhan pengalaman penonton;

- b. Efek Suara dan Musik: efek suara juga digunakan dalam pertunjukan ini untuk menciptakan suasana yang imajinatif dan menarik. Suara-suara tersebut menampilkan suara-suara yang terkait dengan kehidupan para peri penjaga, seperti suara-suara hewan, suara-suara air, dan suara-suara angin. Musik memiliki kekuatan untuk memperkuat dan menggambarkan emosi yang dialami oleh karakter-karakter dalam pertunjukan. Melodi, ritme, dan jenis musik yang dipilih dapat mengkomunikasikan berbagai macam emosi, seperti kegembiraan, kesedihan, ketegangan, atau kekhawatiran, kepada penonton dengan lebih kuat. Dengan demikian, penonton dapat lebih mudah memahami alur cerita yang disampaikan dalam pertunjukan.
- c. Pencahayaan: Pencahayaan yang digunakan dalam pertunjukan ini untuk menciptakan suasana yang imajinatif dan menarik. Lampu-lampu tersebut menampilkan berbagai warna dalam satu waktu untuk menciptakan suasana kehidupan para peri penjaga, seperti warna hijau, warna biru, dan warnakuning. Pencahayaan dalam pertunjukan ini berperan dalam menciptakan atmosfer yang sesuai dengan tema dan suasana cerita. Seperti, penggunaan pencahayaan yang redup dan lembut dapat menciptakan suasana mistis dan magis yang cocok untuk adegan-adegan yang melibatkan para peri. Pencahayaan juga digunakan untuk memfokuskan perhatian penonton pada bagian-bagian penting dari panggung atau adegan tertentu. Dengan pencahayaan yang tepat, aktor dan elemen-elemen visual multimedia dapat dipertegas sebagai pusat perhatian penonton, sehingga pesan dan emosi yang ingin disampaikan dapat lebih efektif disampaikan. Kontras antara

area yang terang dan gelap dapat digunakan untuk menciptakan ketegangan visual yang mendalam. Dalam pertunjukan "Para Peri Penjaga", penggunaan kontras ini digunakan juga untuk menekankan konflik atau perubahan suasana dalam cerita.

2. Under The Volcano Sutradara Yusril Katil



Gambar 2: Pertunjukan Under The Vulcano
Sumber: Arsip komunitas Hitam Putih

“Under The Volcano” merupakan sebuah pertunjukan teater yang berangkat dari Syair karya Muhammad Saleh, syair tersebut menceritakan kewaspadaan akan bencana alam karena di kelilingi gunung merapi. Syair tersebut sangat menggambarkan Minangkabau yang dinamis dan melankolis, namun pesan yang disampaikan merupakan pesan yang universal bagi semua individu seperti “ jika hari ini adalah tahun 1883, untuk bertahan hidup dari bencana alam seseorang harus bergantung pada bantuan orang lain”.

Under The Vulcano berangkat dari seni tradisi yang ada di Minangkabau seperti; *Silek* dan *Ulu Ambek*, serta elemen-elemen video digital yang bertujuan untuk memikat daya tarik penonton. “Under the Vulcano” memvisualisasikan suasana ketika ledakan vulkanik yang besar pada letusan Gunung Krakatau tahun 1983. Sebuah gunung yang terletak di pulau Selat Sunda yang memisahkan Pulau Sumatera dengan Jawa. Ledakan yang besar tersebut dirasakan ribuan mil jauhnya, sehingga dampak letusan tersebut mengakibatkan kehancuran yang besar.

Pertunjukan "Under the Vulcano" mengangkat tema tentang kehidupan masyarakat di sekitar gunung berapi. Cerita berfokus pada konflik yang terjadi di antara warga desa yang tinggal di kaki gunung merapi dan upaya mereka untuk bertahan hidup di tengah ancaman erupsi gunung yang sewaktu-waktu dapat terjadi. Melalui pertunjukan ini, sutradara ingin menyampaikan pesan mengenai pentingnya adaptasi dan resiliensi masyarakat dalam menghadapi bencana alam, serta mempertahankan tradisi dan budaya lokal di tengah perubahan lingkungan. Pertunjukan "Under the Vulcano" karya Yusril Katil memiliki signifikansi yang cukup kuat, di antaranya: 1. Refleksi Isu Lingkungan dan Bencana Alam: Pertunjukan ini berhasil mengangkat isu-isu lingkungan dan bencana alam, khususnya ancaman erupsi gunung merapi, yang menjadi realitas yang dihadapi oleh masyarakat di sekitar gunung merapi. 2. Penguatan Identitas Budaya Lokal: Melalui pertunjukan ini, sutradara berusaha mempromosikan dan melestarikan tradisi serta budaya lokal masyarakat Minangkabau. 3. Inovasi dalam Seni Teater: Pertunjukan "Under the Vulcano" merupakan contoh inovasi dalam seni teater, dengan mengintegrasikan elemen-elemen multimedia ke dalam pementasannya secara kreatif.

Adegan pertama dalam pertunjukan memperlihatkan kedamaian dan ketentraman kehidupan masyarakat desa dengan berbagai kegiatan. Namun fokus penonton diarahkan pada penampilan seorang perempuan yang sedang mencuci piring dipinggir sungai dengan gerakan tari piring Minangkabau. Adegan ke 2, tanda-tanda akan terjadinya erupsi gunung merapi muncul seperti suara gunung, gempa bumi, abu vulkanik dan hadirnya proyeksi video daun-daun berjatuhan untuk menggambarkan kondisi gunung merapi akan meletus. Adegan ke 3 Pasca - Erupsi, menggambarkan kondisi setelah gempa Dimana para aktor rebutan tangga (property), kemudian di susun dan berlarian naik dan turun untuk menyimbolkan masyarakat memerlukan barang-barang maupun harta-harta yang masih tertinggal (hak milik). Setelah aktor sampai diatas tangga (melakukan gerakan) lalu di tampilkan proyeksi video gunung Merapi Meletus dan mengeluarkan lahar panas. Selanjutnya aktor merespon kondisi dengan 4 aktor belarian naik ketangga untuk menghindari banjir dan proyeksi video memperlihatkan air semakin naik.

Dilanjutkan aktor yang merespon kondisi yang sedang terjadi dengan kepanikan dan gerak, selanjut 3 buah tangga (property) disatukan salah satu aktor perempuan melakukan silat si atas tangga. Kemudian dua aktor masuk membawa payung hitam sebagai simbol kematian dan duka. Untuk mempertegas dampak besar dari bencana tersebut salah satunya adalah kematian hadirnya adegan dimana salah satu aktor di tandu di atas tangga mengelilingi panggung. kemudian 3 aktor berjalan menggunakan tangga (*enggrang*) dengan mengucapkan dialog kesedihan dan ketakutan terhadap bencana dan dampaknya akan terulang lagi. Kemudian seluruh aktor membuat lingkaran menggunakan tangga. Dua aktor perempuan melakukan gerak silat

kemudian tangga di lepaskan dilantai. Setelah tangga dilantai salah satu aktor melakukan gerak ulu ambek. Lalu tangga disusun dengan bentuk zig-zag, salah satu aktor perempuan naik dan melakukan gerakan silat (untuk meyimbolkan kerja sama membangun negeri/kampung dan membangun rumah). Semua aktor keluar, lalu masuk dengan adegan pertama yang menyimbolkan kehidupan damai masyarakat.

Pertunjukan "Under the Vulcano" menggunakan beragam elemen multimedia, di antaranya:

1. Proyeksi Video: Pertunjukan ini memanfaatkan proyeksi video sebagai latar belakang panggung. Video-video tersebut menampilkan pemandangan alam, seperti gunung berapi, lahar panas, daun-daun berjatuhan dan air yang semakin naik (banjir). Video- video tersebut juga digunakan untuk memvisualisasikan adegan-adegan tertentu, seperti ledakan gunung berapi.
2. Efek Pencahayaan: Pertunjukan ini juga menggunakan efek pencahayaan yang terintegrasi dengan elemen-elemen multimedia lainnya. Pencahayaan diatur sedemikian rupa untuk mendukung suasana dan emosi yang ingin dihadirkan, seperti penggunaan warna-warna hangat untuk menggambarkan suasana gunung berapi.
3. Musik dan Efek Suara: Pertunjukan ini menggunakan musik dan efek suara yang mendukung suasana dan emosi yang ingin dihadirkan. Efek suara seperti gemuruh gunung berapi, angin, dan hujan digunakan untuk menambah realisme pertunjukan.

Integrasi multimedia dalam pertunjukan "Under the Vulcano" memberikan dampak yang signifikan terhadap pengalaman penonton, antara lain:

1. Peningkatan Immersivitas: Penggunaan proyeksi video, efek pencahayaan, dan efek suara menciptakan lingkungan pertunjukan yang lebih immersif, sehingga penonton seolah-olah terlibat langsung dalam cerita yang disajikan.
2. Peningkatan Realisme dan Dramatisasi: Elemen-elemen multimedia yang digunakan mampu meningkatkan realisme dan dramatisasi pertunjukan, sehingga penonton dapat lebih mudah terhanyut dalam alur cerita.
3. Peningkatan Estetika Pertunjukan: Integrasi multimedia dalam pertunjukan "Under the Vulcano" menciptakan tampilan visual dan panggung yang estetik, sehingga menambah daya tarik pertunjukan bagi penonton.

PENUTUP

Kesimpulan

Kajian ini difokuskan pada bagaimana integrasi multimedia dalam pertunjukan teater dapat meningkatkan pengalaman penonton secara signifikan. Melalui studi kasus yang komprehensif, kajian ini membuktikan bahwa penggunaan teknologi multimedia seperti proyeksi video, efek suara, dan animasi digital mampu membawa penonton ke dalam dunia pertunjukan dengan cara yang lebih imajinatif, interaktif, dan menyeluruh. Temuan utama menunjukkan bahwa multimedia tidak hanya memperkaya aspek visual dan panggung

pertunjukan, tetapi juga meningkatkan keterlibatan emosional penonton. Penonton merasa lebih menjiwai emosi dan makna cerita, lebih mudah memahami alur, dan lebih terhubung dengan karakter-karakter. Hal ini mengindikasikan bahwa transformasi teater melalui teknologi mampu menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan mengesankan bagi penonton. Implikasi praktis dari kajian ini adalah bahwa pengelola teater dan sutradara pertunjukan harus mempertimbangkan integrasi multimedia sebagai strategi untuk meningkatkan daya tarik dan kualitas pengalaman penonton. Dengan pemanfaatan teknologi yang tepat, seni pertunjukan tradisional dapat bertransformasi menjadi bentuk yang lebih kontemporer dan menarik bagi audiens masa kini. Secara keseluruhan, kajian ini memberikan wawasan berharga tentang masa depan teater dan peran krusial multimedia dalam meningkatkan keterlibatan penonton serta membawa pertunjukan ke level yang lebih inovatif dan emosional.

REFERENSI

- Allahverdieva, H. (2022). Artistic reflection of historical and architectural monuments in theatrical and decorative art. *Молодой Вчений*, 3(103). <https://doi.org/https://doi.org/10.32839/2304-5809/2022-3-103-16>
- Ardianto, Y. (2019). *Memahami Metode Penelitian Kualitatif*. Title. Kementerian Keuangan Republik Indonesia. <https://djkn.kemenkeu.go.id>
- Arief Yanto Rukmana, Rony Sandra Yofa Zebua, Sepriano, Didik Aryanto, Indah Nur'Aini, Welly Ardiansyah, Iwan Adhichandra, Hartatik, Z. S. (2023). *DUNIA MULTIMEDIA : Pengenalan dan Penerapannya* (Issue June).

[https://www.google.co.id/books/edition/DUNIA_MULTIME
DIA_Pengenalan_dan_Penerapa/rOXAEAAAQBAJ?hl
=id&gbpv=0&authuser=0](https://www.google.co.id/books/edition/DUNIA_MULTIME
DIA_Pengenalan_dan_Penerapa/rOXAEAAAQBAJ?hl
=id&gbpv=0&authuser=0)

Bakdi Sumanto. (2001). *Jagat Teater*. Media Pressindo.

Boiko, T., Tatarenko, M., Iudova-Romanova, K., Tsyvata, Y. V., & Lanchak, Y. (2023). Digital Tools in Contemporary Theatre Practice. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 16(2), 1–9.

Dahana, R. P. (2001). *Ideologi politik dan teater modern Indonesia* (Katalog Da). Perpustakaan Nasional RI.

Dalila, S., & Hidajad, A. (2022). Transformasi Teater Panggung Menuju Videografi Teater. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, 19(1), 29–41.
<https://doi.org/10.24821/tnl.v19i1.6153>

Darmawan, P. A. (2021). *TRANSFORMASI TOKOH DALAM NOVEL MAHABARATA JAWA KARYA N. RIANTIARNO KE DALAM PEMENTASAN DRAMA MAHABARATA: ASMARAJA DEWA KARYA N. RIANTIARNO DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN SASTRA DI SMA [UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH]*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/55883/1/PutriAliffia>
Darmawan_Skripsi Watermark.pdf

Kapushevskaja-Drakulevska, L. (2013). Theatre as a Figure and a Place of Cultural Memory. *Saints Cyril and Methodius University of Skopje*, 3(4), 31–40.

Kim, G., & Park, J. (2023). A Study on the Development of Theatre Art Major Subjects from the Perspective of Scenography in the Digital

- Media Era: Focusing on Theatre Props Design. *The Korean Society of Culture and Convergence*, 315–328.
<https://scholar.kyobobook.co.kr/article/detail/4010037116096>
- LUMÂNARE, I. (2023). The theater - the sensible universe where the unspeakable is made known. *THEATRICAL COLLOQUIA*, 13(1), 37–46. <https://doi.org/10.35218/tco.2023.13.1.05>
- MARCU-REMENTOV, I. (2023). The Role of Theatre in the Development of the Modern Human. *THEATRICAL COLLOQUIA*, 13(1), 154–161.
<https://doi.org/10.35218/tco.2023.13.1.17>
- Muhadjir, N. (2000). *Metode Penelitian Kualitatif*. Rake Sarasin.
- Padmodarmaya, P. (1990). *Pendidikan Seni Teater Buku Guru Sekolah Dasar*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- PANDELE, G. S. (2023). About the timeless time in theater. *THEATRICAL COLLOQUIA*, 13(1), 175–181.
<https://doi.org/10.35218/tco.2023.13.1.20>
- Pankratov, V. M. (2022). Features of the evolution of the architecture of theater buildings. *Regional'nì Problemi Arhitekturi Ta Mistobuduvannâ*, 16, 90–98.
<https://doi.org/10.31650/2707-403X-2022-16-90-98>
- Precillia, M. (2023). Analisis Pemeranan Tokoh Nenek Dalam Pertunjukan Kereta Kencana Karya Eugene Ionesco Saduran WS Rendra Sutradara Efyuhardi. *Creativity and Research Theatre Journal*, 5(1), 108–121.
<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.26887/cartj.v5i1.3769>
- Precillia, M., Arimbi, D., & Darmadi, D. (2023). Analysis Of Verbal And Nonverbal Communication Methods In The Cast Of The Character Antigone Performance Of Sophocles ' Play

- Antigone. *Creativity And Research Theatre Journal*, 5(2), 156–169. <http://dx.doi.org/10.26887/cartj.v5i2.4115>
- Purwanto. (2023). Reformulasi Riset Penciptaan Keaktoran Teater yang Kreatif, Ilmiah, dan Terukur Berdasarkan Teks Drama. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, 2(1), 21–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/tnl.v20i1.9407>
- Radhiah, A., Kurnita, T., & Fitri, A. (2017). Pembelajaran seni teater pada materi rancangan dan persiapan pementasan teater di kelas ix smp negeri 5 kluet utara kabupaten aceh selatan. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari Dan Musik, II*, 108–116. <https://jim.usk.ac.id/sendratasik/article/view/5663>
- Sahid, N. (2005). *Tindak Kekerasan Terhadap Perempuan Dalam Empat Novel Karya Ahmad Tohari: Sebuah Kajian Sosiologi Sastra*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Sahid, N. (2016). *SEMIOTIKA untuk Teater, Tari, Wayang Purwa dan Film*. Gigih Pustaka Mandiri.
- Sahid, N. (2017). *Sosiologi Teater; Teori dan Penerapannya*. Gigih Pustaka Mandiri.
- Sahrul N. (2017). *TEATER DALAM KRITIK*. INSTITUT SENI INDONESIA PADANG PANJANG.
- Sedyawati, E. (2004). *Penelitian Seni: Jenis dan Metodenya*.
- Sovhura, T., Ivashchenko, I. I., Strelchuk, V., Pyvovarova, K., & Tykhomyrov, A. (2023). The Problem of Introduction of Digital Technologies in Performance Art. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 16(1), 1–8.
- Ushkarev, A. A. (2023). Digital Theater. Conceptualization the phenomenon. *Художественная Культура*, 2, 58–91.

<https://doi.org/10.51678/2226-0072-2023-2-58-91>

Waldenfels, B. (2020). Theatre as a Scene of Otherness. In *Contributions to Phenomenology* (109th ed.). Springer, Cham.

<https://doi.org/https://doi.org/10.1007/>

Waszkiel, H. (2019). Theatre of the Animated Form. *MOIN-MOIN:*

Revista de Estudos Sobre Teatro de Femos Animadidas, 2 (21),

222–235. <https://doi.org/10.5965/2595034702212019222>

Yudiaryani. (2002). *Panggung Teater Dunia*. Pustaka Gondhosuli.