

Penerimaan Teknologi Gawai dalam Menonton Pertunjukan Teater Virtual di Era Pandemi Covid 19

Gamaliel Paulus

Magister Ilmu Komunikasi Universitas Pelita Harapan
e-mail: gamaliel.paulus@student.uph.edu

Diterima	Direvisi	Disetujui
06-06-22	15-06-22	28-06-22

Abstract - The COVID-19 pandemic that has hit Indonesia since March 2020, has had a bad impact not only on the economy and health fields, but also in various fields of life. One of those is theater performing arts. The social restrictions imposed by the government have resulted in many theater groups being unable to conduct theatrical performances. People should stay at home more and use various communication technologies to interact with each other. In order to keep the theater performing arts alive, theater workers took the initiative to organize virtual theater where audience can watch theater through their various devices. The experience of watching a virtual theater is certainly different from the experience of watching live in a theater building. This study wants to see the experience of theater fans when they have to watch the theater virtually. This research uses a descriptive qualitative approach with case study method focusing on d'Art Beat theater audiences through interviews and observations. The theory used in the interview with theater audiences is Technology Acceptance Model which looks at the audience's acceptance and experience in using gadget technology as a medium for watching theater compared to watching it live in a theater building. The temporary findings shows that the experience of watching theatrical art performances virtually cannot replace the satisfaction of watching it live. This is because basically theatrical art is a stage drama performance which involves players on stage and audience watching directly in a theater building.

Keywords : covid 19 pandemic, theater arts, virtual theater

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang melanda hampir semua negara di seluruh dunia menjadi satu masa yang berat bagi negara - negara yang mengalaminya, termasuk Indonesia. Pandemi tersebut tidak hanya memberikan dampak langsung dalam aspek Kesehatan saja, melainkan juga aspek kehidupan lainnya, seperti aspek ekonomi dan sosial. Kebijakan Pemerintah dengan adanya pembatasan sosial dan karantina wilayah seperti PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) dan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) telah membatasi kegiatan masyarakat dalam melaksanakan berbagai aktivitas, terutama aktivitas yang melibatkan berkumpulnya banyak orang seperti kegiatan perkantoran, pendidikan, keagamaan, fasilitas umum, moda transportasi, sosial dan budaya.

Salah satu kegiatan budaya yang terkena dampaknya adalah dunia seni teater panggung. Pertunjukan seni teater adalah pertunjukan yang selalu melibatkan aktor di atas panggung, penonton yang menyaksikan secara langsung dan gedung teater tempat pertunjukan tersebut diselenggarakan. Eko Santosa dalam buku Seni Teater (dikutip Kompas.com, 2020) bahwa teater adalah sebuah kesenian yang

menekankan pada seni pertunjukan yang dipertontonkan di depan orang banyak, misalnya ketoprak, ludruk, wayang, wayang wong, sintren, janger, mamanda, dagelan, sulap, akrobat, dan lain sebagainya. Dengan kata lain teater adalah visualisasi dari drama atau drama yang dipentaskan di atas panggung dan disaksikan oleh penonton.

Nareswari (dikutip dari Kompas.com, 2020) mengatakan bahwa di Indonesia kesenian teater sudah sejak lama menjadi bagian dari kesenian tradisional Nusantara. Perkembangan sejarah seni teater di Indonesia dibagi menjadi tiga, yaitu pertama, Teater Tradisional. Menurut Kasim Achmad (2006) dalam buku Mengenal Teater Tradisional di Indonesia, sejarah teater tradisional di Indonesia dimulai sejak sebelum Zaman Hindu. Pada zaman tersebut, ada tanda-tanda bahwa unsur-unsur teater tradisional banyak digunakan untuk mendukung upacara ritual. Teater tradisional merupakan bagian dari suatu upacara keagamaan ataupun upacara adat istiadat dalam tata cara kehidupan masyarakat kita. Pada saat itu, yang disebut "teater", sebenarnya baru merupakan unsur-unsur teater, dan belum merupakan suatu bentuk kesatuan teater yang utuh. Setelah melepaskan diri dari kaitan upacara, unsur-unsur teater tersebut membentuk suatu seni pertunjukan

yang lahir dari spontanitas rakyat dalam masyarakat lingkungannya. Proses terjadinya atau munculnya teater tradisional di Indonesia sangat bervariasi dari satu daerah dengan daerah lainnya. Hal ini disebabkan oleh unsur-unsur pembentuk teater tradisional itu berbeda-beda, tergantung kondisi dan sikap budaya masyarakat, sumber dan tata-cara di mana teater tradisional lahir. Macam-macam teater tradisional Indonesia, seperti wayang kulit, wayang wong, ludruk, lenong, randai, drama gong, arja, ubrug, atau ketoprak.

Kemudian yang ke dua, menurut Nareswari, adalah masa teater Modern atau disebut juga teater transisi. Teater transisi adalah penamaan atas kelompok teater pada periode saat teater tradisional mulai mengalami perubahan karena pengaruh budaya lain. Kelompok teater yang masih tergolong kelompok teater tradisional dengan model garapan memasukkan unsur-unsur teknik teater barat, dinamakan teater bangsawan. Perubahan tersebut terletak pada cerita yang sudah mulai ditulis, meskipun masih dalam wujud cerita ringkas atau garis besar cerita per adegan. Cara penyajian cerita dengan menggunakan panggung dan dekorasi, mulai memperhitungkan teknik yang mendukung pertunjukan. Pada periode transisi inilah teater tradisional berkenalan dengan teater non-tradisi. Selain pengaruh dari teater bangsawan, teater tradisional berkenalan juga dengan teater Barat yang dipentaskan oleh orang-orang Belanda di Indonesia sekitar tahun 1805. Kemudian berkembang hingga di Betawi (Batavia) dan mengawali berdirinya gedung Schouwburg pada tahun 1821 (Sekarang Gedung Kesenian Jakarta). Perkembangan seni teater Nusantara berdasarkan naskah drama belum mencapai bentuk sebagai drama karena masih menekankan unsur sastra dan sulit untuk dipentaskan. Drama-drama ditulis sebagai ungkapan ketertarikan kaum intelektual pada masa itu karena penindasan pemerintahan Belanda yang amat keras sekitar tahun 1930-an. Bentuk sastra drama yang pertama kali menggunakan bahasa Indonesia dan disusun dengan model dialog antar tokoh dan berbentuk sajak.

Ke tiga adalah teater Kontemporer Indonesia. Perkembangan membanggakan dari teater kontemporer Indonesia memungkinkan ekspresi artistik bisa dikembangkan dengan gaya khas masing-masing seniman. Gerakan ini terus berkembang sejak tahun 1980-an hingga saat ini. Konsep dan gaya baru saling bermunculan, seni teater konvensional tidak pernah mati dan teater eksperimental terus juga tumbuh. Semangat kolaboratif yang terkandung dalam seni teater dimanfaatkan secara optimal dengan menggandeng beragam unsur pertunjukan yang lain.

Beberapa teater yang terkenal di Indonesia dimotori oleh tokoh teater ternama seperti Bengkel Teater yang didirikan dan dipimpin oleh tokoh teater Indonesia

yang disegani yaitu WS Rendra, Teater Populer dipimpin oleh Teguh Karya yang juga dikenal sebagai tokoh sutradara film Indonesia, Teater Koma yang disebut-sebut sebagai grup teater paling produktif di Indonesia didirikan oleh Nano Riantiarno seniman teater, sutradara, aktor serta penulis naskah yang dihormati di Indonesia bersama istrinya Ratna Riantiarno, kemudian ada Teater Kecil yang dimotori oleh Arifin C. Noor penulis naskah terkenal, juga ada Teater Mandiri yang didirikan oleh Putu Wijaya dan masih banyak lagi group teater yang menghidupkan dunia seni pertunjukan di Indonesia di era teater modern dan teater kontemporer. (pojokseni.com, 2018)

Dari penjelasan tersebut, sejak dahulu seni teater sudah menjadi sesuatu yang penting karena telah menjadi bagian dari budaya dan kehidupan masyarakat Indonesia. Ketika pandemi Covid 19 mendera Indonesia, dunia seni teater adalah salah satu dari kegiatan masyarakat yang paling terdampak karena teater merupakan pertunjukan drama di atas panggung dengan melibatkan penonton di dalam Gedung dan Pemerintah melarang pertemuan – pertemuan dengan kerumunan banyak orang di dalam Gedung. Azizah (2021) mengatakan bahwa untuk menghindari penyebaran virus Corona, Pemerintah melakukan kebijakan kepada masyarakat dimana secara sosial manusia harus berada di rumah, bekerja dari rumah, dan melakukan aktivitas dari rumah dengan tujuan untuk menghindari kerumunan. Kondisi ini tentu saja sangat berpengaruh pada kehidupan dan eksistensi pertunjukan pentas seni khususnya seni teater, terutama yang dilakukan secara langsung atau tatap muka dengan penonton.

Namun menurut Sokowati (2021), penerapan isolasi di rumah tidak berarti memutus akses kita dari dunia luar. Jika komunikasi tatap muka menjadi bagian penting aktivitas manusia, kini tergantikan dengan komunikasi yang dimediasi perangkat teknologi. Saat melakukan karantina di rumah, kita hanya berkomunikasi tatap muka dengan anggota keluarga di rumah. Selebihnya adalah komunikasi lewat dunia maya. Bekerja dari rumah, sekolah dari rumah dan kegiatan lainnya dimungkinkan lewat penggunaan berbagai aplikasi pertemuan daring, seperti Zoom, Google Meet, Skype, dan sebagainya. Termasuk kegiatan seni teater, para pekerja seni teater memikirkan cara agar seni teater dapat tetap hidup di tengah pandemi yaitu dengan melakukan pertunjukan secara virtual dimana penonton dapat menonton pertunjukan teater yang mereka selenggarakan melalui berbagai jenis gawai Hal ini ditegaskan oleh Dalila & Hidajad (2022) karena di saat pandemi penonton tidak bisa datang secara langsung di tempat pertunjukan, akibatnya media virtual menjadi sesuatu yang dominan. Media virtual dijadikan solusi untuk tetap menjaga eksistensi kesenian teater dan ruang aktualisasi diri.

Pertunjukan seni teater virtual melalui media digital di berbagai jenis gawai tidak bisa menjadi solusi yang mudah diterima oleh penonton teater. Pengalaman menonton teater adalah menonton pertunjukan drama di atas panggung secara langsung di gedung teater. Pengalaman ini tentunya berbeda dengan pengalaman menonton teater secara virtual di berbagai jenis gawai. Dalila & Hidajad (2022) menjabarkan tentang perbedaan menonton teater secara langsung dan melalui media virtual dari berbagai segi pengalaman yang dirasakan penonton :

- a. Estetika Penyajian Teater yang bersifat Audio Visual.
Pada teater panggung, estetika audio ditinjau dari teknik vokal panggung yang berjarak dengan penonton, sedangkan pada tayangan video teater, audio ditinjau dari teknik vokal yang direkam pada kamera dengan menggunakan bantuan alat perekam elektronik. Estetika visual teater panggung adalah penyajian yang hanya dapat dinikmati dari satu sisi (arah depan) secara utuh, sedangkan dalam tayangan video teater, penonton dapat menikmati bermacam sudut pengambilan gambar kamera.
- b. Tata Rias Pemain
Teater panggung menggunakan jenis tata rias karakter yang cenderung tebal untuk menyesuaikan psikologi, sosiologi, dan fisiologi tokoh, terutama dari segi usia yang tidak sesuai dengan usia aktor sebenarnya. Di sisi lain, dalam tayangan video teater, jenis tata rias para pemainnya lebih natural.
- c. Keterlibatan Penonton
Pada teater panggung, penonton tentu dapat merasa terlibat dengan pertunjukan secara langsung karena mereka menonton secara langsung namun dengan jumlah yang terbatas. Sedangkan pada tayangan video teater jumlah penontonnya bisa tidak terbatas, namun penonton tidak dapat merasa terlibat langsung dengan pertunjukan karena menyaksikan melalui media virtual pada gawai mereka.
- d. Suasana / Mood Penonton
Pada teater panggung suasana tangga dramatik dipengaruhi oleh permainan artistik (setting/properti, tata cahaya, dan tata suara), dialog aktor serta jarak aktor dan penonton. Permainan artistik yang kaya akan membuat penonton tidak bosan untuk menikmati pertunjukan. Pada tayangan video teater visualisasi permainan artistik bergantung dengan permainan pengambilan gambar oleh kamera.
- e. Ikatan Emosi Penonton dengan Aktor

Dalam teater panggung, meskipun dalam jarak terdekat atau terjauh sekalipun, penonton masih memiliki kesempatan yang sama untuk mendapatkan kesan emosi yang dekat dengan pertunjukan yang dibangun melalui interaksi langsung dengan para aktor. Dalam tayangan video teater, karena melalui proses perekaman video yang disajikan secara tidak langsung, tangga dramatik dibentuk dari kekayaan teknik pengambilan gambar dari kamera. Hasilnya, mata penonton mengikuti mata kamera.

- f. Aktif Pemain yang dirasakan Penonton
Terdapat dua pendekatan aktif yang berbeda, yakni pendekatan aktif representasi (formalisme) dan pendekatan aktif presentasi (realisme). Aktif presentasi menggambarkan kenyataan dan aktif dengan pendekatan representasi menggambarkan kembali kenyataan. Aktif teater secara langsung di atas panggung adalah aktif dengan pendekatan presentasi. Sedangkan pada tayangan video teater dapat dikategorikan sebagai representasi, yakni penggambaran kembali sebuah kenyataan melalui gambar-gambar kenyataan yang disusun menjadi sebuah video.

Dari penjabaran yang diutarakan oleh Dalila & Hidajad (2022) tersebut, pengalaman menonton teater secara langsung dan menonton teater secara virtual melalui berbagai jenis gawai, sangat berbeda. Penelitian ini akan menggunakan metode wawancara dengan para penonton teater yang sebelumnya menonton secara langsung di atas panggung, namun karena pandemi harus menonton melalui media digital pada berbagai gawai mereka.

TINJAUAN PUSTAKA

a. Seni Teater

Kata Teater berasal dari bahasa Yunani "theatron" yang memiliki arti tempat atau gedung pertunjukan. Kata "theatron" terbentuk dari kata "theamai" yang memiliki arti melihat. Awalnya teater diartikan sebagai gedung tempat untuk menyaksikan pertunjukan. Kemudian berkembang sebagai tempat Komunikasi

Komunikasi merupakan suatu aktivitas yang memiliki tujuan-tujuan dalam penyampaian pesan dan juga memiliki fungsi-fungsi yang mana dapat mempermudah segala aktivitas manusia dari bangun sampai manusia tidur kembali, dan juga komunikasi memiliki fungsi dalam perusahaan atau manajemen guna mencapai keberhasilan suatu organisasi.

pertunjukkan di depan orang banyak (Kompas.com, 2020).

Menurut Nuryanto (dikutip dari Dalila & Hidajad, 2022, hal. 4) teater dapat berarti drama, panggung, Gedung pertunjukan dan grup pemain drama, bahkan

dapat juga berarti segala bentuk tontonan yang dipentaskan di depan orang. Namun Harymawan (dikutip dari Firmansyah et al., 2020) menggambarkan teater merupakan “gedung pertunjukan” dan ada yang mengartikanya sebagai ‘panggung” (stage). Dalam arti luas teater merupakan segala tontonan yang dipertunjukan di depan orang banyak. Dalam arti sempit, teater drama ialah kisah hidup manusia yang diceritakan di atas pentas, disaksikan oleh orang banyak, dengan media, percakapan, gerak dan laku, dengan atau tanpa dekor (layar dan sebagainya), didasarkan pada naskah yang tertulis (hasil seni sastra) dengan atau tanpa musik, nyanyian dan tarian.

b. Teater Virtual

Razak & Abdullah (2021) menggambarkan teater virtual merupakan metode alternatif bagi seniman teater baik pendidik, siswa maupun seniman teater untuk mempresentasikan karya produksinya melalui media online atau disebut juga pertunjukan virtual. Ruang virtual digital merupakan pengganti ruang panggung teater dimana ruang tersebut menjadi fenomena bagi para seniman untuk menciptakan teater melalui media digital. Fenomena ini terjadi karena kecenderungan seniman teater untuk bereksplorasi dengan medium baru akibat masalah yang dihadapi di seluruh dunia, yaitu situasi pandemi Covid-19.

Azizah (2021) Pementasan virtual adalah melalui live streaming YouTube dimana penonton dapat menyaksikan pementasan secara virtual sebatas melalui layar handphone atau laptop masing – masing dari rumah.

Sementara itu Dalila & Hidajad (2022) mengatakan bahwa dalam penyajian teater dengan menggunakan media virtual (teater virtual), tentu mempertimbangkan faktor-faktor untuk mendukung tersampainya pesan atau tujuan pertunjukan tersebut. Salah satunya dengan penambahan komponen teknologi seni pengambilan gambar melalui kamera dan *editing*. Saat ini yang sedang hangat menjadi perbincangan tentang teater virtual adalah tentang kemasan yang berbentuk dokumentasi dan juga videografi.

Dari penjelasan tersebut kita dapat memahami bahwa teater virtual adalah teater yang pertunjukannya melalui media digital, ada proses pengambilan gambar dengan kamera dan disiarkan melalui live streaming di YouTube. Namun bila tayangan tunda dan dalam bentuk dokumentasi akan ada proses editing.

c. Technology Acceptance Model

Widiatmika & Sensuse (2008) menjelaskan tentang teori Technology Acceptance Model (TAM) adalah sebuah adaptasi dari TRA untuk memodelkan pengguna penerimaan sistem informasi Penerapan teknologi baru dalam organisasi akan berpengaruh terhadap keseluruhan organisasi, terutama pada sumber daya manusianya yang menjadi faktor pengendali organisasi.

Davis (dikutip dari Widiatmika & Sensuse, 2008) menyebutkan bahwa tingkat penerimaan pengguna teknologi informasi ditentukan oleh enam pembangun, yaitu: variabel dari luar (*external variable*), persepsi pengguna terhadap kemudahan (*perceived ease of use*), persepsi pengguna terhadap manfaat (*perceived usefulness*), sikap dalam menggunakan (*attitude toward using*), perilaku untuk menggunakan (*behavioral intention to use*) dan pemakaian nyata (*actual system usage*).

Technology Acceptance Model (TAM) ini diformulasikan oleh Ajzen dan Fishbein. Teori ini merupakan hasil dari penelitian mereka pada tahun 1980. Teori ini menjelaskan bahwa seseorang dalam melakukan sesuatu didorong oleh dua faktor yaitu *behavior beliefs* dan *normatif beliefs*. Faktor tersebut kemudian mendorong seseorang untuk memiliki *outcome evaluation* dan *motivation to comply*. Sehingga kedua hal tersebut akan mendorong seseorang untuk berperilaku (Attitude) dan Norma-Norma Pribadi (*Subjective Norms*). Adanya *Attitude* dan *Subjective Norms* akan mempengaruhi perhatian/fokus seseorang dalam berperilaku (*behavior intention*). Pada akhir *behavior intention* akan mempengaruhi pada perilaku seseorang (*behavior*). Davis (dikutip dari Widiatmika & Sensuse, 2008) mengembangkan TAM untuk meneliti faktor-faktor determinan dari penggunaan sistem informasi oleh pengguna. Hasil penelitian ini akan menunjukkan penggunaan berbagai jenis gawai dipengaruhi oleh minat (*Intention*) pemanfaatan gawai tersebut, yang mana minat (*Intention*) tersebut dipengaruhi oleh persepsi tentang kegunaan teknologi gawai dalam menonton pertunjukan teater virtual (*perceived usefulness*) dan persepsi tentang kemudahan penggunaan teknologi gawai dalam menonton pertunjukan teater virtual (*perceived ease of use*).

RUMUSAN MASALAH

Penelitian ini ingin melihat bagaimana pengalaman dan penerimaan teknologi bagi penonton pertunjukan teater virtual yang menonton melalui gawai, terutama saat pandemi covid 19. Penelitian ini berfokus pada bagaimana pengalaman menonton teater virtual melalui gawai mereka.

TUJUAN PENELITIAN :

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengalaman dan penerimaan penonton terhadap teknologi saat menonton pertunjukan teater virtual melalui gawai.

MANFAAT PENELITIAN :

Manfaat penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan kepada penggemar teater dan pengelola teater :

1. Bagaimana pengalaman menonton teater virtual melalui gawai.
2. Bagaimana penyelenggaraan teater di era setelah pandemi apakah sebaiknya kembali ke pertunjukan secara langsung atau juga menggunakan media virtual
3. Bagaimana penyelenggaraan pertunjukan teater virtual yang baik sehingga bagi yang menonton secara virtual bisa menikmatinya.

METODE PENELITIAN :

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dimana Gulo (dikutip dari Parani et al., 2018) menyatakan bahwa metode ini didasarkan oleh pertanyaan bagaimana. Menurut Rakhmat (dikutip dari Parani et al., 2018) metode ini akan meningkatkan pemahaman peneliti mengenai bagaimana sebuah fenomena atau peristiwa dapat terjadi. Selain itu, metode penelitian deskriptif hanya menjelaskan situasi atau peristiwa dan tidak mencari dan menjelaskan hubungan, sertatidak membuat prediksi.

Agar penelitian ini bisa mendapatkan hasil yang mendalam dan bukan hanya sekedar hal yang bersifat umum, maka penelitian ini akan mendapatkan penjelasan secara mendalam dari para penggemar dan penonton teater dari berbagai latar belakang.

1. Metode Pengambilan Data

a. Data Primer

Dalam pengumpulan data primer peneliti menggunakan metode wawancara. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah jenis wawancara *semi-structured*, dimana wawancara yang akan dilakukan diarahkan melalui *interview guidelines*. *Interview guidelines* ini sendiri akan berisikan tentang topik permasalahan bagaimana menonton teater secara virtual karena adanya pandemi covid 19. Dalam proses wawancara, pertanyaan yang akan diajukan tidak terpaku pada *interview guidelines*, melainkan pertanyaan akan mengikuti situasi wawancara dan *interview guidelines* hanya akan

mengendalikan alur wawancara.

Wawancara dilakukan dengan enam informan yang merupakan penggemar teater yaitu Ika (Ibu rumah tangga), Yessy (interior designer), Anton (konsultan sipil & arsitektur), Yanti (dosen & pelaku teater), Inri (karyawan swasta & pemain teater) dan Rio (editor & cameraman).

Pertanyaan – pertanyaan yang diajukan dengan dasar Technology Acceptance Model yaitu yang mencakup variabel – variabel apa yang mempengaruhi minat (*Intention*) pemanfaatan gawai untuk menonton pertunjukan teater virtual, apakah minat (*Intention*) tersebut dipengaruhi oleh persepsi tentang manfaat atau kegunaan gawai dalam menonton pertunjukan teater virtual (*perceived usefulness*) atau persepsi tentang kemudahan (mudahnya) penggunaan teknologi gawai dalam menonton pertunjukan teater virtual (*perceived ease of use*).

b. Data sekunder

Dalam mengumpulkan data sekunder, peneliti menggunakan studi kepustakaan dalam mengumpulkan informasi. Studi kepustakaan yang dilakukan adalah informasi tentang teater, bagaimana teater di saat pandemi covid 19 dan bagaimana teater virtual di era pandemi covid 19.

2. Analisa Data

Kemudian tahap selanjutnya dilakukan analisa data. Menurut Silalahi (dikutip dari Parani et al., hal 6, 2018) analisa data adalah proses penyederhanaan dan penyajian data dengan mengelompokkannya dalam suatu bentuk yang mudah dibaca dan diinterpretasi. Parani et al., (2018) menjabarkan tentang metode analisa data adalah dengan :

a. Reduksi Data

Data yang didapatkan dalam pengumpulan data berupa hasil wawancara dapat dikatakan cukup banyak. Oleh karena itu, akan dilakukan reduksi data dengan merangkum, memilih hal-hal pokok atau inti, memberikan fokus kepada hal yang lebih penting dan membuang yang tidak perlu. Ketika proses reduksi sudah dilakukan maka proses analisa data akan lebih mudah. Analisa data dilakukan dalam bentuk uraian singkat atau teks naratif dan pengelompokan data akan dilakukan dengan *coding*.

b. Penyajian Data

Proses penyajian data ini sendiri dapat

disajikan dalam bentuk uraian singkat, tabel, dan sebagainya. Tujuan dari penyajian data ini sendiri adalah memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, dan membantu peneliti untuk melakukan pengambilan tindakan selanjutnya dan kemudian melakukan penarikan kesimpulan.

c. Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir yang akan dilakukan adalah melakukan penarikan kesimpulan, yang mana proses ini dilakukan dengan menginterpretasikan pola pengelompokkan data yang sudah dilakukan melalui proses coding. Kesimpulan ini dilakukan dengan mencoba menemukan pola-pola yang tergambar melalui data yang terkumpulkan.

PEMBAHASAN

Azizah (2021) menggambarkan tentang teater bahwa dalam teater properti, aktor, cahaya, kata, dan musik merupakan alat untuk meneror penonton sehingga penonton berada dalam pementasan bukan berjarak dengan tontonan. Artinya, panggung adalah seluruh ruangan pementasan dan penonton terlibat dalam pementasan tersebut. Disamping itu Nuryanto (dikutip dari Dalila & Hidajad, 2022) mengutarakan bahwa teater dapat berarti drama, panggung, gedung pertunjukan dan grup pemain drama, bahkan dapat juga berarti segala bentuk tontonan yang dipentaskan di depan orang banyak.

Dari gambaran tentang teater oleh Azizah dan Nuryanto tersebut dapat dipahami bahwa menonton teater adalah menonton panggung teater secara langsung di dalam ruang pementasan teater. Namun saat pandemi covid 19, pertunjukan teater tidak dapat digelar secara langsung di dalam satu gedung pertunjukan. Para pengelola dan pelaku teater akhirnya mementaskan teater secara virtual. Penonton teater dapat menyaksikan teater melalui berbagai teknologi gawai.

Dalam wawancara dengan para informan, dari segi *perceived ease of use*, mereka merasakan kemudahan menyaksikan teater secara virtual karena mereka menonton melalui gawai mereka masing – masing yang biasa mereka gunakan sehari – hari seperti laptop, komputer dan telepon genggam.

Dari segi *perceived usefulness*, mereka merasakan manfaat yang besar dengan adanya pertunjukan teater virtual, karena selama pandemi covid 19 mereka masih dapat menikmati berbagai pertunjukan teater di tengah keterbatasan adanya larangan kerumunan. Meskipun demikian pengalaman menonton teater melalui gadget tidak dapat disamakan dengan menonton pertunjukan teater secara langsung di gedung teater. Semua informan lebih memilih untuk menonton teater secara *live* di depan panggung.

Seperti yang diutarakan oleh Ika, Anton dan Inri bahwa menonton teater secara *live* dapat merasakan reaksi penonton, dapat tertawa bersama, ada kebersamaan dengan teman dan keluarga, bisa saling mendengar komentar dan bisikan dari penonton yang lain. Yessy menyampaikan bahwa dalam teater, *social engagement* antara pemain, penonton dan crew teater yang ada di belakang panggung itu adalah tiga hal yang penting yang tidak dapat ditemukan dalam pertunjukan teater virtual. Yanti menyampaikan bahwa dalam menonton teater secara *live*, ada elemen inderawi yang terlibat di dalamnya. Pertama yang dominan adalah indera penglihatan yaitu mata, kemudian indera penglihatan telinga dan setelah itu indera penciuman dimana pertunjukan teater juga menggunakan aroma dan tiupan angin yang membuat penonton tidak hanya menyaksikan tapi juga ikut mengalami pertunjukan tersebut.

Dalam pembicaraan tentang teater virtual, ada dua pengertian yang berbeda tentang penayangan melalui media virtual. Pertama penayangan secara *live streaming* di platform YouTube dan ke dua penayangan tunda dalam bentuk dokumentasi video yang telah melalui proses editing. Yessy mengutarakan pendapatnya bahwa penayangan *live streaming* membuat orang lebih disiplin terhadap waktu daripada tayang tunda karena tayang tunda khususnya dalam bentuk dokumentasi akan membuat orang menunda untuk menonton dan akibatnya malahan tidak jadi nonton. Lain lagi pendapat Anton, dengan adanya tayang tunda membuat orang bisa menonton berulang kali apabila belum puas setelah sekali nonton.

Ketika pembahasan berkembang ke pertanyaan setelah pandemi selesai, apakah pertunjukan secara *live* menonton langsung di gedung pertunjukan perlu disertai dengan penyiaran secara virtual juga, semua informan menyetujui untuk tetap diselenggarakan pertunjukan secara virtual. Yessy menyampaikan alasannya bahwa bagi sebagian orang lebih efektif dan efisien karena terhindar dari kemacetan dan tidak perlu *effort* yang besar untuk menghabiskan waktu dan tenaga datang ke tempat pertunjukan. Yessy juga menambahkan bahwa dengan adanya pertunjukan virtual, dapat memperluas dan menambah jumlah penonton karena pertunjukan virtual tidak dibatasi dengan tempat. Bagi Ika, ibu rumah tangga, menonton teater secara virtual di rumah, keuntungannya dapat membagi waktu dengan kegiatan yang lain namun kejelekannya ada banyak aktivitas di sekitar rumah yang mengganggu konsentrasi.

Berbeda dengan Yanti yang lebih memilih untuk kembali ke pertunjukan secara *live* dan tidak disiarkan secara virtual karena menyelenggarakan pertunjukan teater membutuhkan biaya yang besar sehingga dikhawatirkan penonton yang datang akan

berkurang dan mengurangi penjualan tiket. Kalaupun disertai dengan pertunjukan virtual, tayangannya dalam bentuk dokumentasi yang ditayangkan setelah pertunjukan *live*-nya selesai.

Rio yang berprofesi sebagai editor dan cameraman melihat sudut pandang yang lain yaitu bahwasolusi, jenis peralatan kamera dan audio yang digunakan saat pengambilan gambar akan mempengaruhi kualitas suara dan gambar pada saat pertunjukan virtual. Disamping itu platform media penyiaran seperti Zoom dan YouTube juga akan mempengaruhi kualitas gambar dan audio yang ditampilkan pada layar gawai penonton teater virtual.

Namun menarik yang diutarakan oleh Inri seorang karyawan juga salah satu pelaku teater. Ia menyarankan agar penayangan teater virtual secara *live streaming* dilakukan beberapa hari setelah pertunjukan secara *live* dengan penonton di gedung pertunjukan. Hal ini karena pertunjukan teater membutuhkan biaya yang besar, karena itu pengelola teater membutuhkan adanya penjualan tiket untuk mengembalikan biaya yang dikeluarkan. Dengan adanya jeda waktu, maka pengelola teater dapat menjual tiket pertunjukan *live* di gedung pertunjukan terlebih dahulu, baru kemudian diadakan pertunjukan virtual *live streaming* beberapa hari sesudahnya untuk menjangkau penonton yang lebih luas.

Pada akhirnya pembicaraan menuju ke topik apakah teater virtual dapat membantu menarik penonton – penonton teater baru, semua informan menyatakan bahwa penonton teater baru sebaiknya diajak untuk menikmati pertunjukan teater secara langsung di gedung pertunjukan agar mereka dapat mengenal dan menikmati pengalaman menonton teater secara langsung dengan setting, property, lighting, sound, musik, aktor di atas panggung sesuai dengan esensi pertunjukan teater.

KESIMPULAN

Pertunjukan teater pada dasarnya pertunjukan dimana penonton menyaksikan secara langsung di dalam gedung pertunjukan agar mereka dapat menikmati pengalaman setting, property, lighting, musik, interaksi dengan para aktor dan kebersamaan saat tertawa, bertepuk tangan, berkomentar bersama penonton yang lain. Karena itu para informan, yang adalah penggemar teater, tetap lebih memilih untuk menonton secara *live* di gedung pertunjukan. Namun karena kondisi pandemi, mereka bersikap menerima ketika harus menonton secara virtual melalui gawai mereka.

Saat pandemi telah berlalu dan pertunjukan teater kembali dibuka, dimana penonton dapat menyaksikan langsung di gedung pertunjukan, pertunjukan secara virtual tetap perlu dilaksanakan dengan tahapan

prioritas pertama adalah pertunjukan *live* di gedung pertunjukan agar penjualan tiket lebih maksimal. Setelah itu tahap ke dua pertunjukan virtual *live streaming* di pertunjukan yang ke sekian untuk menjangkau penonton yang lebih luas. Pada tahap terakhir, pertunjukan virtual berupa tayangan tunda dengan konsep dokumentasi. Dengan adanya gabungan pertunjukan langsung di gedung dan pertunjukan secara virtual, diharapkan lebih banyak penonton yang akan menyaksikan karya – karya teater di Indonesia.

Daftar Pustaka

- Azizah, S. F. (2021). *Penyelenggaraan Sala Hatedu 2021 Secara Virtual Wujud Mempertahankan Eksistensi Event Budaya Di Era Pandemi*. 3(2). <https://doi.org/10.29408/tmm.0302.3666>
- Dalila, S., & Hidayat, A. (2022). Transformasi Teater Panggung Menuju ke Videografi Teater. *Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, XIX, No.1, 29–41.
- Firmansyah, D., Notosutanto, N., & Dhony, A. (n.d.). BESAUNG JURNAL SENI DESAIN DAN BUDAYA VOLUME 5 NO 2 MARET 2020 Penataan Artistik Pertunjukan Teater Dul Muluk Tunas Harapan di Palembang.
- Parani, R., Pramesuari, A., Maldiva, D. M., & Felicia, E. (2018). MEMPERTANYAKAN KEMBALI BHINNEKA TUNGGAL IKA DI ERA POST TRUTH MELALUI MEDIA SOSIAL. LONTAR, 6 No. 2. <https://doi.org/10.30656/lontar.v6i2> Penjelasan dan Sejarah Seni Teater Nusantara Halaman all - Kompas.com. (n.d.). Retrieved May 4, 2022, from <https://www.kompas.com/skola/read/2020/12/08/184500269/penjelasan-dan-sejarah-seni-teater-nusantara?page=all> jokseni.com. (2018, December 5). 15 Teater Modern Indonesia Terbaik Yang Wajib Kamu Ketahui.<https://www.pojokseni.com/2018/12/15-teater-modern-indonesia-terbaik-yang.html>
- Razak, R. N. A., & Abdullah, S. A. (2021). VIRTUAL TEATER: PERSEPSI DAN TANGGAPAN PENONTON TERHADAP KAEDAH BAHARU TEATER. The 8th International Seminar on Nusantara Heritage, eISBN: 978-983-2538-79-0. <https://www.researchgate.net/publication/359447287>
- Sokowati, MI. (2021). Covid 19, Teknologi Komunikasi dan Masyarakat Yang Kelelahan (Burn Out Society).
- Widiatmika, I. M. A. A., & Sensuse, D. I. (2008). PENGEMBANGAN MODEL PENERIMAAN TEKNOLOGI INTERNET OLEH PELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN KONSEP (TAM).