

KONVENSI TATA ARTISTIK TEATER PANGGUNG DALAM PEMENTASAN TEATER VIRTUAL *SITI SEROJA* OLEH TEATER KOMA

Surya Farid Sathotho¹, Avril Ailsa Suha Maharani²

¹Jurusan Teater
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

²Jurusan Tata Kelola Seni
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

e-mail: suryafarid@isi.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa tata artistik dari pertunjukan virtual *Siti Seroja* oleh Teater Koma mengacu pada hukum pementasan teater di atas panggung. Sebagai sebuah pementasan teater, *Siti Seroja* merupakan sebuah bentuk seni yang dibentuk dari gabungan berbagai ekspresi seni termasuk rupa. Meskipun pertunjukan ini menggunakan media daring, penyesuaian-penyesuaian tertentu dilakukan agar tetap sesuai dengan konvensi pementasan teater. Kajian dramaturgi digunakan untuk memastikan bahwa pementasan ini tetap dapat dianggap sebagai sebuah pementasan teater dan bukan film meskipun menggunakan kamera sebagai media presentasinya. Dalam penelitian ini, unsur-unsur teknis seperti tata pentas, tata busana, tata rias, dan tata cahaya juga menjadi pertimbangan penting untuk menunjukkan perbedaan antara pementasan teater dan film. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tata artistik pementasan *Siti Seroja* masih mengikuti konsep tata artistik panggung dengan penataan panggung, tata cahaya, dan tata rias serta busana yang sesuai dengan pertunjukan teater di atas panggung. Meskipun menggunakan kamera sebagai media perantara, citra panggung tetap tidak hilang dalam pementasan virtual ini. Penelitian ini juga dapat mewakili jenis pertunjukan teater daring lainnya yang populer selama pandemi COVID-19. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa tata artistik pementasan *Siti Seroja* merupakan sebuah manifestasi dari konsep tata artistik panggung. Hal tersebut dapat dilihat dari bentuk, bahan maupun penataan panggung serta tata cahaya panggung, tata rias dan busana yang dilakukan sebagaimana sebuah pementasan teater di atas panggung. Penggunaan kamera sebagai media perantara tidak dimaksudkan untuk menghilangkan citra panggung

Key word: *virtual, Siti Seroja, Teater Koma, covid-19*

Abstract

The aim of this study is to demonstrate that the artistic production of Teater Koma's virtual performance of Siti Seroja adheres to the laws of theatrical performance on stage. Siti Seroja is a form of art that combines various art forms including visual art, as a theatrical performance. However, as a virtual performance, Siti Seroja required adjustments to be in line with the medium used. The use of cameras is unavoidable in a virtual performance. Through dramaturgical analysis, the study will investigate whether the virtual performance of Siti Seroja remains a theatrical performance and not a film. Realism convention is employed to further examine the stage art idiom in the performance. Technical aspects of theatrical performance such as set design, costume design, makeup, and lighting are also taken into consideration. These elements are scrutinized to distinguish them from film. The study is conducted with the understanding that as a virtual production by Teater Koma, Siti Seroja represents various types of virtual theatrical performances that have become prevalent during the Covid-19 pandemic. The results indicate that the artistic production of Siti Seroja is a manifestation of the concept of stage art. This is evident in the form, material, and arrangement of the stage, as well as the lighting, makeup, and costume design, which are done as in a theatrical performance on stage. The use of cameras as a medium of mediation is not intended to eliminate the image of the stage.

Keywords: *virtual, Siti Seroja, Teater Koma, covid-19*

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah memunculkan banyak inovasi baru dalam berbagai bidang, termasuk seni pertunjukan. Pertunjukan teater yang biasanya dilakukan secara langsung di depan penonton harus menyesuaikan diri dengan situasi saat ini. Penggunaan teknologi virtual (Giannachi, 2004, hal. 9) menjadi keharusan di masa pandemi Covid-19. Teater Koma, yang telah aktif tampil selama lebih dari empat puluh tahun, tidak ketinggalan dalam berinovasi dengan memproduksi pertunjukan virtual. Dalam rangka perayaan ulang tahun ke-44 mereka, saluran resmi Teater Koma menyiarkan beberapa karya dengan judul *TeaterKomaPentasDiSanggar* (Riantiarno, 2021).

Dengan judul *TeaterKomaPentasDiSanggar*, pertunjukan tidak lagi hanya difilmkan sebagai dokumentasi tetapi sebagai pertunjukan virtual yang sebenarnya. Semua aspek artistik dan teknis yang terkait dengan konsep pertunjukan virtual dipersiapkan dengan teliti (Savini et al., 2020, hal. 93). Penggunaan beberapa kamera dipertimbangkan dengan hati-hati seperti dalam produksi film. Pergantian adegan tidak lagi dilakukan dengan menggunakan tirai, seperti yang biasa dilakukan pada pertunjukan teater konvensional (Carlson & Shafar, 1990, hal. 330). Kanal YouTube resmi Teater Koma memiliki enam belas pertunjukan virtual dalam daftar putar, empat di antaranya adalah *Perempuan Berkarya*. Salah satunya adalah *Siti Seroja*, karya Nano Riantiarno yang disutradarai oleh Rita Matu Mona (Mona, 2021) dan diperankan oleh Sekar Dewantari, Zulfi Ramdoni, dan Suntea Sisca sebagai *Siti Seroja*, Pargimin, dan Padjio. Idries Pulungan bertanggung jawab atas penataan artistik pertunjukan tersebut.

Salah satu alasan *Siti Seroja* dipilih sebagai objek penelitian karena dianggap merepresentasikan bentuk ideal dari pertunjukan virtual yang dihasilkan oleh Teater Koma. Cerita ini mengambil latar pada tahun 70-an dan mengisahkan tentang impian seorang wanita untuk menjadi bintang film. *Siti Seroja*, atau biasa dipanggil Oja (diperankan oleh Sekar Dewantari), adalah seorang ibu rumah tangga dan istri seorang juru tulis bernama Pargimin (diperankan oleh Zulfi Ramdoni). Oja memiliki kegemaran membaca novel yang ia beli dengan menghemat uang belanja, dan mimpi untuk menjadi bintang film agar bisa memerankan karakter-karakter dalam novel yang ia baca. Impian Oja didukung oleh Padjio (diperankan oleh Suntea Sisca), seorang pemimpi yang tidak memiliki pekerjaan tetap. Namun, konflik muncul ketika Oja menyadari bahwa semua janji-janji kosong yang diberikan oleh Padjio.

Sebagai sebuah seni pertunjukan, pertunjukan konvensional maupun virtual, teater merupakan sebuah seni hibrida yang mengandung unsur-unsur seni lainnya. Sebagai teater dramatis, seni teater mengandung unsur sastra dalam naskahnya. Unsur lain yang menonjol dalam sebuah pertunjukan teater adalah unsur rupa. Sebagai pertunjukan yang dilihat dengan indera mata, maka pertimbangan-pertimbangan yang bersifat visual menjadi aspek yang sangat menonjol dalam sebuah pertunjukan teater. Oleh karena itu, tinjauan terhadap aspek rupa dalam sebuah pertunjukan teater sangat dimungkinkan.

Untuk pertunjukan virtual *Siti Seroja*, Teater Koma mengedepankan tata artistik seperti busana, rias, dan pencahayaan yang mempertimbangkan konvensi teater panggung konvensional (Simpson, 2021). Penataan panggung dalam pertunjukan virtual tersebut juga memperhitungkan hukum dinding keempat, yang membuat kesan seakan-akan penonton turut hadir di dalam adegan (Bowskill, 1973; Kernodle et al., 1988). Oleh karena itu, pertunjukan virtual *Siti Seroja* yang dipentaskan oleh Teater Koma menarik untuk diteliti karena memperlihatkan bagaimana konvensi teater panggung dapat diterapkan dalam pertunjukan teater virtual, sebagaimana *mise en scène* pertunjukan teater di atas panggung (Savini et al., 2020).

METODE

Pertunjukan virtual *Siti Seroja* oleh Teater Koma pertama kali dipentaskan pada 8 Desember 2021 dan hingga saat ini, belum ada penelitian sebelumnya yang membahas pertunjukan tersebut. Karena pertunjukan ini masih baru, maka penelitian baru tentang pertunjukan ini masih sangat penting dan menarik. Meski begitu, ada beberapa penelitian terkini yang membahas tentang teater virtual, seperti *Live and Life in Virtual Theatre: Adapting traditional theatre processes to engage creatives in digital immersive technologies* (Simpson, 2021) dan *Presence in virtual theater* (Reeve, 2000), namun keduanya tidak secara langsung berkaitan dengan pertunjukan teater virtual oleh Teater Koma. Simson menekankan bagaimana seorang actor harus beradaptasi dalam pertunjukan virtual, sedangkan Reeve membahas pola pelatihan secara virtual. Oleh karena itu, penelitian tentang pertunjukan virtual *Siti Seroja* oleh Teater Koma masih relevan dan penting untuk dilakukan.

Pergelaran teater secara langsung memiliki konvensi yang harus dipatuhi (Novianto, 2019, hal. 191–202; Simpson, 2021, hal. 110). Secara konvensional, pertunjukan teater terjadi dan menempati ruang di gedung teater. Pertunjukan teater selalu membutuhkan panggung (Carlson & Shafar, 1990) Pertunjukan virtual merupakan salah satu inovasi yang semakin mengemuka saat pandemi Covid-19 melanda. Ketidakmungkinan orang untuk saling berinteraksi secara langsung menyebabkan perkembangan konsep virtual dalam seni pertunjukan menjadi sesuatu yang harus dilakukan. Mengacu pada pendapat Giannachi, realitas virtual telah didefinisikan sebagai merujuk pada teknologi atau lingkungan yang memberikan isyarat realistis untuk beberapa atau semua indra, cukup untuk menimbulkan peserta penanggungan ketidakpercayaan (Giannachi, 2004, hal. 9).

Dalam konteks ini, disampaikan bahwa ada suatu teknologi yang memungkinkan individu atau kelompok merasakan sesuatu seakan-akan mereka berada di tempat tersebut. Dalam pertunjukan virtual, teknologi tersebut dapat menciptakan sensasi seolah-olah pertunjukan sedang berlangsung di depan mata mereka secara langsung. Oleh karena itu, pertunjukan virtual perlu melakukan beberapa penyesuaian teknis agar sensasi yang dirasakan saat menonton pertunjukan virtual sama atau setidaknya mirip dengan sensasi saat menonton pertunjukan secara langsung.

Teater multimedia merupakan bentuk seni hibrida yang melibatkan berbagai elemen seperti teater, film, pertunjukan langsung, realitas virtual yang dihasilkan komputer, dan teknologi komunikasi (Woycicki, 2014, hal. 1). Dalam teater virtual atau teater multimedia, teknologi digital dan media lainnya digunakan dalam praktik produksi teater (Chapple & Kattenbelt, 2006, hal. 11). Kamera merupakan medium utama dalam mentransfer pertunjukan langsung ke dalam dunia virtual, sehingga penonton dapat melihat pertunjukan tanpa harus berada di atas panggung seperti dalam teater konvensional. Pengertian mengenai pementasan di atas panggung maupun virtual dapat dijelaskan melalui konsep *mise en scène* atau meletakkan sesuatu pada tempatnya (Prastita, 2008), yang merujuk pada aspek visual dalam produksi film atau pertunjukan teater seperti setting, properti, aktor, kostum, pencahayaan, dan lainnya.

Pada penelitian Konvensi Tata Artistik Teater Panggung dalam Pementasan Virtual *Siti Seroja* oleh Teater Koma, metode penelitian kualitatif dipergunakan karena mampu menggambarkan, menjelaskan dan membangun hubungan dari berbagai kategori data yang ada. Data dimaksud berkaitan dengan Pementasan Virtual *Siti Seroja* oleh Teater Koma yang diasumsikan sebagai sebuah pementasan dengan gaya realisme. Dengan demikian metode ini mampu menjelaskan konteks dari suatu gejala. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Bogdan & Taylor bahwa penelitian kualitatif merupakan prosedur untuk memproduksi data deskriptif (Bogdan & Taylor, 1993). Analisis data kualitatif tidak hanya menekankan pada analisis berdasar pada hubungan statistik pada berbagai variabel (Dobscha & Alasuutari, 1997). Suwardi Endraswara juga menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif memiliki beberapa keunggulan, yaitu: penyesuaian metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan peneliti, menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dan responden, serta lebih peka dan dapat menyesuaikan diri dengan

banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi (Endraswara, 2006).

HASIL DAN PEMBAHASAN

TATA PENTAS



Gambar 1 Panggung terlihat dari atas pada saat opening screen (Sumber: tangkapan layar kanal YouTube Teater Koma)

Pertunjukan Virtual *Siti Seroja* oleh Teater Koma dibuka dengan gambar yang menunjukkan area permainan secara keseluruhan (gambar 1). Sekilas, dengan teknik *panning*, penonton diajak menelusuri sudut-sudut *playing area*. Meski teknik *panning* menjadi salah satu teknik pengambilan gambar dalam dunia sinemotografi, hal tersebut justru memperlihatkan secara jelas detail *playing area* yang identik dengan panggung teater. *Panning* justru dipergunakan untuk memberi penekanan bahwa set yang dipergunakan merupakan set panggung. Detil set dan properti dengan sentuhan khas panggung terlihat jelas. Idries Pulungan sebagai penata panggung membiarkan lantai yang terbuat dari *vinnyl* tidak disamarkan. Sumur yang menjadi salah satu bagian set, tidak dibuat menjadi seperti sumur sungguhan. Hal ini karena memang dikenal adanya realitas panggung yang berbeda dengan realitas keseharian (Kernodle et al., 1988). Demikian juga dengan bagian-bagian panggung lainnya.

Beberapa bagian setting tampak *finishing* menggunakan cat yang tidak terlalu rata. Terlihat *setting* sumur tampak sekali kesan panggungnya (gambar 2). Goresan kuas sebagai *finishing* terlihat jelas. Bagi sesiapa yang paham terhadap konsep pemanggungan, tentu akan mahfum dengan hal seperti itu. Hal ini sangat wajar pada tata artistik panggung yang dibantu dengan tata cahaya dan jarak penonton yang relatif jauh. Detil-detil yang tampak tidak terlalu sempurna, tidak akan terlihat dari jangkauan mata penonton.

Meskipun *Siti Seroja* merupakan pertunjukan virtual, penempatan *set* dan *property* dibuat seolah mempertimbangkan posisi penonton yang berhadapan dengan area permainan. Oleh karena itu, tata panggung dalam pertunjukan virtual *Siti Seroja* oleh teater Koma mengikuti kaidah tata panggung teater. Idries Pulungan merancang *setting* dengan mempertimbangkan hukum dinding ke empat dalam pertunjukan teater (Suhanjoyo, 2018, hal. 313) Tiga kursi yang ditempatkan dalam posisi segitiga menunjukkan bahwa penataan kursi mempertimbangkan posisi penonton. Dengan tiga kursi yang ditempatkan secara segitiga, diasumsikan bahwa penonton menghadap ke kursi kedua. Demikian juga, penempatan televisi yang miring ke arah penonton didasarkan pada posisi penonton agar dapat melihat layar televisi. Namun, penempatan ini mungkin tidak ideal bagi pemain yang duduk di kursi dan melihat siaran televisi. Posisi kursi, televisi, dan perabotan lainnya

tidak menghadap ke belakang penonton. Perhitungan tersebut mempertimbangkan seolah-olah ada dinding ke empat yang dihilangkan (Tagareva, 2018, hal. 146).

Konsep keberadaan dinding ke empat ini tidak hanya mempengaruhi penataan *setting*, tetapi juga berpengaruh terhadap semua aspek pertunjukan. Termasuk di dalamnya pola *acting*, *blocking*, proyeksi suara, maupun *movement* pemain. Hal tersebut terjadi karena harus memperhitungkan posisi penonton (Conventions, 2015). Seorang aktor, penata panggung dan semua yang terlibat dalam sebuah pertunjukan teater, pasti akan memiliki kesadaran bahwa apa yang mereka lakukan harus dapat dinikmati secara maksimal oleh penonton yang ada dihadapan mereka, sesuai dengan bentuk panggung. Film memiliki pertimbangan sendiri terkait keberadaan kamera yang bisa selalu bergerak dan berubah sudut pandangnya sesuai pertimbangan artistik sinematografi.



Gambar 2. *Finishing* pada sumur terlihat tidak rata dibantu dengan tata cahaya yang kuat (Sumber: tangkapan layar kanal YouTube Teater Koma)

Setting juga memperlihatkan ruangan yang seolah-olah terpotong pada sisi kiri panggung semakin menegaskan konvensi teater panggung dalam pementasan virtual *Siti Seroja* oleh Teater Koma. Gambar 1 dan 3 memperlihatkan bahwa potongan bangunan/ruangan dalam adegan *Siti Seroja* sudah mewakili bangunan/ruangan secara keseluruhan. Demikian juga dengan pintu dan jendela yang hanya berupa kerangka (Conventions, 2015). Meski terpotong, bukan berarti bahwa konsep tata artistik tidak menganut pakem realisme. Dalam dunia panggung, realisme bukan berarti sekedar memindahkan apa yang ada di kehidupan sehari-hari ke atas panggung, tetapi harus dilakukan penyesuaian. Dalam kaidah pemanggungan, pembuatan set sesuai kehidupan nyata justru akan menyulitkan. Apabila tembok ruang tamu dan pintu serta jendela dibuat secara utuh, akan banyak sekali adegan yang tak terlihat penonton. Hal ini tentunya sangat bertolak belakang dengan realitas sinema. Dalam sinematografi, pandangan penonton bisa diwakili oleh kamera bahkan dalam sebuah ruang tertutup tanpa pintu sekalipun.

Gambar 3 memperlihatkan adanya level atau trap untuk menaikkan area permainan. Pada pertunjukan di atas panggung, penggunaan level seperti ini sangat lazim dilakukan. Hal ini untuk membantu penonton fokus terhadap suatu adegan. Dengan bantuan pencahayaan tertentu, perbedaan level ini memberikan dapat kesan close up seperti pada film. Pada konteks lainnya, level juga berfungsi untuk membuat seorang pemain tetap terlihat saat yang bersangkutan berada di panggung bagian belakang.

Pada *Siti Seroja*, bagian ruang tamu menjadi pusat area permainan. Untuk memperlihatkan hal tersebut, area permainan ditinggikan dibanding tempat lain yang dianggap kurang penting. Selain itu, level juga menjadi penanda batas wilayah ruang tamu dan wilayah lainnya. Meski terlihat tidak wajar dalam kehidupan nyata, tetapi hal tersebut merupakan bagian dari konvensi pemanggungan realisme. Apabila dicermati lebih lanjut, gambar 1 memperlihatkan bagaimana bagian halaman untuk jemuran, ruang tamu dan sumur, terletak secara memanjang dan sejajar satu sama lain. Dalam logika keseharian, hal ini tidak lazim terjadi. Tetapi sekali lagi, dalam konteks panggung

teater, ini adalah hal yang harus dilakukan agar semua adegan bisa secara maksimal dinikmati penonton. Dengan bantuan tata cahaya, daerah permainan tersebut akan ditonjolkan sesuai kebutuhan.



Gambar 3 Level untuk menaikkan area permainan kuat (Sumber: tangkapan layar kanal YouTube Teater Koma)

TATA CAHAYA



Gambar 4 Penggunaa PAR LED pada pementasa Siti Seroja (Sumber: tangkapan layar kanal YouTube Teater Koma)

Tata cahaya panggung dan film memiliki perbedaan signifikan. Tata cahaya film memiliki kecenderungan untuk memberikan kesan serealistis mungkin dengan kehidupan nyata, sementara tata cahaya panggung lebih menekankan pada aspek artistik yang memberi kesan emosi sesuai keinginan sutradara (Shen et al., 2020). Oleh karena itu, penggunaan warna-warna yang kuat lazim digunakan dalam pementasan di atas panggung untuk mencapai efek dimaksudkan (Zezulka, 2019). Hal tersebut karena jarak penonton yang relatif jauh dan tidak ada kemungkinan *zooming* seperti pada film (Wibowo & Sathotho, 2021). Kecenderungan tersebut terlihat nyata pada pertunjukan virtual *Siti Seroja* oleh Teater Koma.

Meskipun pada pertunjukan virtual *Siti Seroja* oleh Teater Koma pada banyak kesempatan menggunakan teknik *panning*, *zoom in* maupun *zoom out* (Prastita, 2008), tetapi tata cahaya yang digunakan adalah tata cahaya panggung. Sekilas terlihat jelas bahwa lampu yang digunakan adalah jenis *Parabolic LED* dengan berbagai warna dan persentase penerangan yang kuat dan disorot

langsung ke subjek. Hal ini relatif berbeda dengan teknik sinematografi yang kebanyakan menggunakan teknik *bouncing* atau dengan *soft reflector*. Citra panggung dalam pertunjukan *Siti Seroja* oleh Teater Koma semakin kuat saat lampu-lampu yang dipergunakan adalah jenis lampu panggung. Apalagi saat lampu tersebut tidak benar-benar disembunyikan. Dalam banyak kesempatan, lampu terlihat menggantung di atas panggung. Pada pertunjukan panggung, lampu yang menggantung di atas panggung adalah hal yang jamak terlihat oleh penonton. Bahkan saat ini penonton akan maklum saat melihat para pemain teater menggunakan microphone yang ditempel di pipi para pemain. Adanya lampu yang terlihat oleh penonton merupakan suatu hal yang tidak diinginkan oleh sebuah karya sinematograf



Gambar 5 Tokoh Pargimin (Sumber: tangkapan layar kanal YouTube Teater Koma)

Pada gambar 5, penggunaan lampu secara menyilang terlihat jelas pada wajah tokoh Pargimin yang meninggalkan bayangan di bawah dagu. Dari bayangan yang muncul terlihat bahwa ada satu lampu utama untuk menerangi dan satu lampu lagi berfungsi sebagai *wash lamp* untuk menghilangkan bayangan hitam. Teknik pencahayaan seperti ini merupakan ciri khas pencahayaan panggung (Zezulka, 2019).



Gambar 6 Tokoh Padjio dan Oja dibawah sorotan lampu PAR LED (Sumber: tangkapan layar kanal YouTube Teater Koma)

Gambar 6 memperlihatkan bagaimana pencahayaan dipergunakan untuk menonjolkan tokoh Seroja dan Padjio. Dengan intensitas lampu hanya menyorot pada dua tokoh, membuat perhatian penonton terpusat pada mereka saja orang saja. Dalam kaidah pencahayaan panggung, selain untuk menerangi subjek, tata cahaya juga berfungsi untuk menciptakan ruang. Hal ini tentu berbeda

dengan teknik yang dipergunakan dalam film. Dalam film, untuk menimbulkan efek yang sama, di antaranya dapat dilakukan dengan menggunakan teknik *close up* atau fokus gambar hanya pada tokoh dan latar depan ataupun latar belakang ditampilkan secara samar atau *blur*.

TATA RIAS DAN BUSANA



Gambar 7 Rias korektif pada tokoh Pargimin dan Oja (Sumber: tangkapan layar kanal YouTube Teater Koma)

Sekilas tidak ada yang menarik pada tata rias pada gambar 7. Tetapi apabila diperhatikan lebih lanjut, terlihat bahwa riasan kedua tokoh tersebut sangat kuat dan akan terlihat berlebihan pada kehidupan sehari-hari. Garis-garis karakter wajah tokoh dipertegas dengan garis. Bedak juga dipertebal untuk membendung keringat agar tidak memantulkan cahaya berlebih selama permainan. Ini dapat dimaklumi karena tata rias yang dipergunakan dalam pertunjukan ini merupakan tata rias panggung. Jadi meski menganut pakem realisme, bukan berarti sama sepenuhnya dengan kehidupan keseharian. Pertimbangan artistik pemanggungan tetap menjadi pertimbangan utama. Apabila gaya tata rias tersebut diaplikasikan pada film, maka tidak akan sesuai dengan karakter yang dimainkan.



Gambar 8 Suasana hingar bingar dengan bantuan kostum dan tata cahaya (Sumber: tangkapan layar kanal YouTube Teater Koma)

Adapun tata busana yang dipergunakan cenderung memiliki kesamaan dengan konsep keseharian maupun film. Hal ini wajar karena aspek ini menjadi salah satu bagian yang paling mendekati kenyataan keseharian. Meski demikian, pada beberapa bagian ditampilkan hal yang berlebihan untuk menggambarkan keadaan tertentu. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar 8. Untuk menggambarkan keadaan hingar bingar, kostum yang digunakan agak berlebihan jika mengacu kehidupan keseharian. Tetapi hal tersebut ditempuh oleh sutradara untuk memberikan

kesan gaduh. Dalam film, hal tersebut bisa dilakukan dengan mengubah latar peristiwa, dipindahkan ke diskotik ataupun bar. Pada pementasan di atas panggung, hal tersebut relatif sulit dilakukan.

PENUTUP

Pertunjukan Virtual *Siti Seroja* oleh Teater Koma merupakan salah satu bentuk pertunjukan teater. Meski menggunakan media virtual dan kamera dalam prosesnya, tetapi unsur-unsur teater tampak nyata. Penelitian terhadap aspek tata artistik memperlihatkan bahwa kaidah yang dipergunakan merujuk pada kaidah pemanggungan. Penataan *setting* yang memperhitungkan hukum dinding ke empat membuktikan *Siti Seroja* adalah pertunjukan teater. Secara bersamaan, bentuk tata artistik tersebut akan mempengaruhi pola akting, adegan, *blocking*, maupun proyeksi suara.

Dalam konteks tata cahaya, dari pola pencahayaan, jenis lampu, warna dan intensitasnya menunjukkan bahwa *Siti Seroja* adalah pertunjukan teater. Berbeda dengan film meski sama-sama menggunakan kamera pada prosesnya, *Siti Seroja* tetap menggunakan konsep pencahayaan teater. Penggunaan jenis lampu, pola lampu dan intensitasnya memperlihatkan hal tersebut. Timbulnya bayangan pada wajah para pemain menjadi hal jamak dalam pertunjukan teater tetapi tidak pada film.

Tata rias dan busana dalam *Siti Seroja* menganut konsep teater aliran realisme. Hal tersebut dapat terlihat bahwa riasan yang dipergunakan meski terkesan realistis, tetapi apabila dicermati lebih lanjut akan memperlihatkan detail khas tata rias panggung. Apabila tata rias ini diaplikasikan pada kehidupan keseharian maupun film, maka akan terlihat berlebihan.

Tata busana menjadi bagian paling mendekati kehidupan nyata ataupun film. Meski demikian, ada beberapa bagian yang akan terlihat berlebihan dalam konteks kehidupan keseharian ataupun film. Hal tersebut dilakukan oleh sutradara untuk mewakili beberapa bagian yang sulit direalisasikan secara realistik di atas panggung

Dari beberapa aspek yang diteliti, tata pentas, tata cahaya serta tata rias dan busana, dapat disimpulkan bahwa *Siti Seroja* oleh Teater Koma merupakan sebuah pertunjukan teater virtual. Hal tersebut dibuktikan bahwa meskipun pertunjukan ini ditayangkan secara tidak langsung dan melalui proses editing dalam perekamannya, tetapi sebagian besar aspek panggungnya mengacu pada hukum teater konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Bogdan, & Taylor. (1993). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Alfabeta.
- Bowdler, D. (1973). *Acting and Stagecraft: Made Simple*. W.H.Allen & Co. Ltd.
- Carlson, M., & Shafar, Y. (1990). *The Play's The Thing, An Introduction To Theatre*. Library of congress.
- Chapple, F., & Kattenbelt, C. (2006). *Intermediality in Theatre and Performance*. Rodopi.
- Conventions, N. T. (2015). Realism and Naturalism Theatre Conventions. *Realism and Naturalism Theatre conventions*.
- Dobscha, S., & Alasuutari, P. (1997). Researching Culture: Qualitative Method and Cultural Studies. *Journal of Marketing Research*, 34(2), 303. <https://doi.org/10.2307/3151870>
- Endraswara, S. (2006). *Metode, Teori, Teknik Penelitian Kebudayaan; Ideologi, Epistemologi, dan Aplikasi*. Pustaka Widyatama.
- Giannachi, G. (2004). Virtual theatres: An introduction. In *Virtual Theatres: An Introduction*. Routledge Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.4324/9780203500033>
- Kernodle, G., Kernodle, P., & Pixley, E. (1988). *Invitation to the Theatre* (3rd ed.). HBJ.

- Mona, R. M. (2021). *Siti Seroja*. <https://www.youtube.com/watch?v=Ri3AhMJoCRc&t=1400s>
- Novianto, W. (2019). Dramaturgi Teater Realisme Siasat Dramatik dan Artistik Mencipta Illusi Realitas. *Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya*, 10(2).
<https://doi.org/10.33153/acy.v10i2.2282>
- Prastita, H. (2008). *Memahami Film*. Homerian Pustaka.
- Reeve, C. (2000). Presence in Virtual Theater. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 9(2), 209–213. <https://doi.org/10.1162/105474600566727>
- Riantiarno, N. (2021). *TeaterKomaPentasDiSanggar*.
<https://www.youtube.com/channel/UCBbvCVNbfkTKJC-IUWPlEg>
- Savini, N. A., Sathotho, S. F., & Wibowo, P. N. H. (2020). *Mise en scène* Film Nyai Karya Garin Nugroho. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*, 17, 89–97.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24821/tnl.v17i2.4444>
- Shen, Y., Li, L., & Chen, G. (2020). Research on the effect of stage lighting on visual color sense of costumes. *Journal of Silk*, 57(1).
- Simpson, J. (2021). Live and Life in Virtual Theatre: Adapting traditional theatre processes to engage creatives in digital immersive technologies. *Proceedings of EVA London 2021*, 109–116. <https://doi.org/10.14236/ewic/EVA2021.17>
- Suhanjoyo, S. N. (2018). Kajian Ruang Dan Cahaya Sebagai Tanda Pada Peristiwa Teater Realis. *Serat Rupa Journal of Design*, 1(2). <https://doi.org/10.28932/srjd.v1i2.455>
- Tagareva, A. (2018). Socialist realism in the Bulgarian National Theatre's Stage design: processes, influences, concepts. *Theatralia*, 21(2), 141–160. <https://doi.org/10.5817/TY2018-2-10>
- Wibowo, P. N. H., & Sathotho, S. F. (2021). The Imaginary Lacan Sebagai Inspirasi Penciptaan Skenario Film Pendek Sekuel Kedua Film Koper Gendis Mencari Jawab Menakar Tanya. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*, 18(1).
<https://doi.org/10.24821/tnl.v18i1.4446>
- Woycicki, P. (2014). *The Post-Cinematic Landscape*. 2010, 1–2.
- Zeulka, K. (2019). Performance lighting design: how to light for the stage, concerts and live events. *Theatre and Performance Design*, 5(1–2), 158–160.
<https://doi.org/10.1080/23322551.2019.1595066>