

## PANGGUNG TEATER DAN HEGEMONI VIRTUAL PENYESUAIAN ATAU PENCAPAIAN ESTETIK

Philipus Nugroho Hari Wibowo  
*Institut Seni Indonesia Yogyakarta*  
Philipus.bowo@isi.ac.id

**Abstrak:** Kajian ini membicarakan tentang fenomena teater Virtual yang kembali marak di era covid-19. Apakah ini suatu bentuk penyesuaian, atau murni sebuah pencapaian estetis. Sebagian pelaku teater masih merasa bahwa teater virtual bukan merupakan pertunjukan teater. Karena teater virtual yang dihadirkan tidak menghadirkan pertunjukan secara *live/langsung* seperti halnya teater di panggung dengan sudut pandang penonton yang bisa melihat ke seluruh penjuru panggung. Metode yang digunakan dalam melakukan kajian ini adalah penelitian kepustakaan (*library research*) yaitu serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Konvensi-konvensi pada pemanggungan teater dari tradisional, modern, kontemporer hingga virtual terus mengalami pergeseran, dalam pandangan Pierre Bourdieu yang disebut *doxa* kemudian bergeser menjadi *heterodoxa*. Penggunaan kamera 360 pada pertunjukan virtual *live* menjadi sebuah tawaran solutif untuk menghadirkan pertunjukan virtual yang estetis.

**Kata kunci:** Teater, Panggung, Teater Virtual, Bourdieu

**Abstrak:** This study discusses the phenomenon of Virtual theater that has become popular again in the Covid-19 era. Is this a form of adjustment, or is it purely an aesthetic achievement? Some theater actors still feel that virtual theater is not a theater performance. Because the virtual theater that is presented does not present a live performance like theater on stage with the audience's point of view who can see all corners of the stage. The method used in conducting this study is library research, namely a series of activities related to data collection by conducting a review study of books, literature, notes, and reports that are related to the problem being solved. Conventions in theater performances from traditional, modern, contemporary to virtual continue to shift, in Pierre Bourdieu's view it is called *doxa* then shifts to *heterodoxa*. The use of a 360 camera in live virtual performances is an solution offering to present an aesthetic virtual performance.

**Kata kunci:** Theatre, Stage, Virtual Theatre, Pierre Bourdieu

### Pendahuluan

Panggung merupakan salah satu unsur pendukung dalam pertunjukan teater. Panggung bisa diartikan tempat yang digunakan untuk melaksanakan sebuah pertunjukan dimana terjadi interaksi antara kerja aktor, sutradara, penulis lakon, semuanya ditampilkan di hadapan penonton

(Leitermann, 2017). Panggung menjadi media sutradara dan aktor untuk menyampaikan gagasan penulis dalam sebuah pertunjukan teater. Tidak dipungkiri dalam catatan kesejarahan teater Indonesia dari era teater tradisional, teater modern hingga era teater kontemporer bahwa panggung ikut berperan dalam

perkembangan teater di Indonesia, baik langsung maupun tidak langsung.

Pertama diawali dari kemunculan teater tradisional yang lekat dengan aktivitas masyarakat, upacara-upacara keagamaan, ataupun adat istiadat dimasyarakat. Panggung pada pertunjukan-pertunjukan teater tradisional berupa tanah lapang, halaman dan tempat-tempat terbuka (Achmad, 2006). Kemudian dilanjutkan dengan kemunculan teater modern di Indonesia dengan Miss Riboet's Orion dan kelompok Dardanella sebagai cikal bakalnya (Fitriyani & Fauzia, 2022). Era pendudukan Jepang tahun 1942-1945 dengan politik propagandanya ikut berperan dalam perkembangan teater modern dan melandasi bentuk konvensi teater modern di Indonesia, salah satunya pentingnya naskah sebagai *guide*/landasan pementasan (Wibowo & Burhan, 2023).

Panggung pada era teater modern ini identik dengan gedung pertunjukan, dan memiliki konvensi yang berbeda dengan panggung teater tradisional. Apabila pada panggung teater tradisional, penonton bisa menonton pertunjukan dengan bebas sambil menikmati makanan, mengobrol, bersenda gurau dan merespons pertunjukan. Konvensi barat membuat teater modern memiliki aturan baru yang berbeda dengan teater tradisional, bahwa penonton di gedung pertunjukan terbelenggu dengan aturan-aturan yang bertentangan dengan teater tradisional, seperti permasalahan aturan makan, kebebasan berbicara, pakaian yang digunakan saat menonton. Teater modern menciptakan batas (estetik) yang jelas antara panggung dengan penonton yang tidak bisa ditembus yang tidak ditemukan di teater tradisional. Berdasarkan bentuknya, gedung pertunjukan teater modern di Indonesia diklasifikasikan menjadi 3; prosenium, arena dan *thrust* (campuran arena dan prosenium (Cintha & Bachrun, 2016).

Teater kontemporer hadir dari bentuk-bentuk kritis dan pembacaan baru tentang teater modern maupun teater tradisi oleh pelaku-pelaku teater itu sendiri. Teater kontemporer merupakan sebuah konsep aktualisasi diri manusia dan penghargaan atas manusia lebih dari sekedar obyek kehidupan agar dapat kembali berdaya secara kreatif dan lebih cerdas. (Afriani, 1998). Teater kontemporer ini identik dengan hal yang dinamik, energik, bebas dan tidak mempunyai bentuk. Panggung pada teater kontemporer tidak terbatas pada gedung pertunjukan saja, akan tetapi semua tempat yang representatif dan secara konseptual bisa mewakili ide seorang sutradara.



Gambar 01 Candi sebagai tempat pertunjukan  
(Sumber : <https://hurahura.wordpress.com/wp-content>)



Gambar 02 Tepian sungai sebagai tempat pertunjukan  
(Sumber : Tempo.com)

Panggung teater kontemporer bisa mengakomodir konsep panggung teater tradisional, bisa berupa *site* spesifik seperti pelataran candi, museum, pinggir kali ataupun tempat-tempat lainnya bahkan panggung yang digunakan bisa juga berupa instalasi art.

Hingga saat ini teater tradisional, modern dan kontemporer masih terus tumbuh saling berdampingan di Indonesia,

meskipun tidak dipungkiri ada hegemoni antar ketiganya. Hegemoni ini tidak hanya tentang dominasi satu bentuk teater terhadap bentuk teater yang lain. Tetapi juga tentang bagaimana ketiganya saling berinteraksi, mempengaruhi dan saling beradaptasi. Meskipun pelaku-pelaku teaternya bisa di lacak dan diidentifikasi, akan tetapi sangat mungkin terjadinya perlintasan-perlintasan dari satu bentuk ke bentuk yang lain sesuai dengan ekspresi berkesenian pekerja teater itu sendiri.

### **Problematisasi**

Kehadiran covid-19 berimbas pada semua lapisan masyarakat, juga para pekerja/seniman teater. Covid-19 membuat pekerja seni/seniman menjadi dibatasi/terbatas untuk berkesenian dan berkarya, apalagi pekerja seni teater lekat dengan kolektivitas, mereka tidak bisa bekerja sendiri dan selalu bekerja sama dengan orang lain. Menghadapi keterbatasan ini, dengan segala kreativitasnya, seniman kemudian menghadirkan kegelisahan/ide-ide mereka dengan merespons teknologi virtual, begitu juga dengan pekerja teater.

Pertunjukan virtual menjadi pilihan alternatif seniman-seniman dalam berkarya dengan memanfaatkan media digital, dan teknologi internet. Hal ini membuat seniman-seniman tetap berkarya dengan ruang yang terbatas. Penggunaan teknologi virtual (Giannachi, 2004) merupakan hal yang sangat mungkin dalam kondisi pandemi covid-19. Diranah seni pertunjukan khususnya teater, virtual seakan terlahir kembali, meskipun sebenarnya konsep virtual sudah ada jauh sebelum covid-19 hadir.

Teater virtual bukanlah hal baru di teater. Pertunjukan virtual dan pertunjukan yang menggunakan multi media sudah banyak dihadirkan pada masa-masa sebelumnya, apalagi beberapa tokoh teater seperti Berthold Brecht, Peter Brook dan

juga Robert Wilson yang memiliki kedekatan dengan film, dan media sering menggunakan multimedia dan film dalam konsep-konsep pertunjukannya. Hal ini kemudian menginspirasi pekerja teater untuk membuat karya-karya virtual (sineprak, teatronik, teater by rikues)

Kehadiran pertunjukan virtual ini tentu menghadirkan konvensi baru khususnya panggung/tempat pertunjukan. Panggung yang selama ini hadir secara fisik dan harus dihadiri oleh penonton, berubah menjadi virtual yang bisa ditonton dimanapun dan mungkin kapan pun. Secara filosofis, virtual berarti menangkap kegiatan dan objek alamiah yang ada namun tidak berwujud, tidak konkret, virtual adalah sesuatu yang nyata tapi tidak konkret. (Shields, 2011). Teater virtual atau teater multimedia memiliki bentuk umum yang menurut Chapple dan Kattenbelt berupa penggabungan teknologi digital ke dalam praktik teater, dan kehadiran media lain dalam produksi teater (Chapple & Kattenbelt, 2006). Teater multimedia pada dasarnya adalah bentuk seni hibrida yang mencakup teater, film, pertunjukan langsung (*live*), realitas virtual yang dihasilkan dari komputer, teknologi komunikasi, dan sebagainya (Sathotho, 2022). Medium utama dalam mengalihkan pertunjukan langsung ke dunia virtual adalah kamera. Kamera menjadi wakil mata penonton tanpa harus membuat pertunjukan di atas panggung menjadi film. Pemahaman konsep pementasan di atas panggung maupun secara virtual dapat dijembatani dengan konsep *mise en scène* (Sathotho, 2022).

### **Metode**

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan studi literatur yang disebut juga dengan penelitian kepustakaan (*library research*). Penelitian ini fokus pada pengumpulan dan Analisa data yang bersifat deskriptif dan interpretatif

dari berbagai sumber kepustakaan. Menurut M. Nazir, studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan (Nazir, 2003).

Penelitian Kepustakaan terdiri dari empat tahapan. Tahap Pertama, mengumpulkan bahan-bahan penelitian, berupa informasi data empiris yang bersumber dari buku-buku, jurnal, hasil laporan penelitian resmi maupun ilmiah dan literatur lain yang mendukung tema penelitian. Kedua, membaca bahan kepustakaan dan menggantinya secara mendalam sehingga menemukan ide-ide baru yang terkait dengan judul penelitian. Ketiga, membuat catatan penelitian. Keempat, mengolah catatan penelitian. Semua bahan yang telah dibaca kemudian diolah atau dianalisis untuk mendapatkan suatu kesimpulan yang disusun dalam bentuk laporan penelitian.

### Tinjauan Sumber

Fenomena pertunjukan teater virtual banyak direspons oleh sanggar-sanggar teater ataupun para pekerja teater. Mereka melakukan penyesuaian dan adaptif dengan keadaan, sehingga bisa terus berkarya. *Paperrmoon Puppet Theatre* merupakan salah satu yang merespon pertunjukan virtual. Mereka membuat *Story Tailor* yang konsepnya mengundang penonton untuk mengirimkan tiga buah kata. Ketiga kata tersebut kemudian akan menjadi *guide* dasar pertunjukan yang dibuat, kemudian direkam. Hasil rekaman pertunjukan tersebut kemudian dikirimkan kembali kepada pemesan melalui video *WhatsApp*. Mereka akan mendapatkan kiriman pertunjukan sesuai dengan pesanan mereka. Jika *Paperrmoon* memanfaatkan *WhatsApp* sebagai media virtual, lain lagi dengan pementasan berjudul *Rumah Kenangan*

yang tayang di *Web Indonesia Kaya*. Pertunjukan berdurasi satu jam ini disutradara oleh Agus Noor yang berperan ganda menjadi penulis naskah. Pada pementasan ini Agus Noor melibatkan Butet Kertarejasa, Susilo Nugroho, Ratna Riantiarno, Happy Slama, Wulan Guritna dan juga Reza Rahardian.



Gambar 03 pertunjukan *Rumah Kenangan*  
(sumber: Instagram@titimangsaafoundation)

Media virtual *youtube* juga di gunakan oleh beberapa kelompok dan seniman teater untuk menghadirkan pertunjukannya, beberapa diantaranya Teater Koma dengan konsep *Pentas di sanggar*. Salah satunya adalah pementasan *Siti Seroja* (Mona, 2021) yang disutradarai oleh Rita Matu Mona. Pementasan dihadirkan secara virtual, dan tetap mempertimbangkan tata cara pengambilan gambar (*angle*), komposisi gambar layaknya sebuah film. Begitu juga dengan pertunjukan Musikal *Nurbaya* (Anindita & Yoshianthini, 2021) karya sutradara Venytha Yoshiantini dan Naya Anindita yang menggunakan *youtube* sebagai media penyampaian. Produksi musikal *Nurbaya* ini disponsori oleh Indonesia Kaya dan melibatkan Garin Nugroho sebagai produser eksekutif.



Gambar 05 Pertunjukan *Siti Seroja*  
(Capture : Philipus 2025)



Gambar 06 Pertunjukan musical *Nurbaya*  
(Capture : Phiiipus 2025)

Musikal *Nurbaya* dikemas dengan menarik dengan memperhatikan berbagai unsur seperti musik, koreografi, panggung, pencahayaan, kostum, dan juga sett. Kamera bergerak dinamis sehingga membentuk pengalaman visual yang berbeda. Naya Anindita selaku sutradara film menyebut bahwa ini adalah *cinematic experience*, bukan teater yang didokumentasikan.

Selain beberapa contoh tersebut masih banyak karya-karya virtual lainnya yang hadir di era Pandemi covid-19. Pertunjukan teater virtual banyak sekali bermunculan dan menghegemoni panggung karena begitu banyaknya, apalagi dengan *smart phone* yang sudah hampir dimiliki semua lapisan masyarakat. *Smart phone* dengan teknologi memudahkan dalam menonton pertunjukan teater virtual (Paulus, 2022). Kemunculan pertunjukan teater virtual ini sangat paradoks. Hal ini disebabkan karena selain memberikan dampak yang positif bagi pekerja seni teater untuk terus berkarya, akan tetapi

pertunjukan teater virtual juga mendapatkan banyak pertentangan dari beberapa pekerja teater itu sendiri, meskipun jumlahnya tidak banyak. Bagi pekerja teater yang mempunyai pandangan ortodoks, mereka menganggap bahwa pertunjukan teater yang tidak dilakukan secara langsung (*live*), bukanlah pertunjukan teater. Apalagi jika sudut pandang penonton digiring melalui sudut pandang kamera.

Pertunjukan teater virtual membuka ruang kolaborasi antara film dan panggung. Mau tidak mau pekerja teater harus segera beradaptasi dengan keadaan dan membuka ruang pada film/multimedia untuk berkolaborasi. Pertunjukan yang dihadirkan sejauh ini tampaknya dilakukan dengan menampilkan pertunjukan yang sudah direkam dengan kamera sebelumnya, baik melalui proses editing ataupun apa adanya (Chatzichristodoulou, 2022). Selain itu pertunjukan yang ditampilkan bisa berupa pertunjukan *live*, dengan menggunakan beberapa kamera yang ditempatkan pada beberapa bagian dengan pertimbangan, perpindahan kamera satu dengan yang lainnya diarahkan oleh seorang pengarah (sutradara *live*), ini seperti halnya tayangan televisi yang disiarkan secara *online* di sebuah studio. Kamera yang digunakan bisa juga hanya berjumlah satu yang diletakkan di tempat yang paling strategis sehingga pandangannya bisa mencakup seluruh ruangan. Sebagian dari pekerja seni teater ada yang mengatakan, bahwa pola *streaming/virtual* seperti itu tidak ada bedanya seperti menonton sebuah dokumentasi teater, bukanlah menonton pertunjukan teater.

Syina Dalila pada tulisan berjudul *Transfosmasi teater Panggung menuju Videografi Teater* (Dalila, 2022) mengatakan bahwa videografi teater menjadi solusi alternatif dan *trend* saat ini sebagai aktualisasi disosial media. Henry Purnomo dalam kajian yang berjudul *Pemberdayaan*

*Komunitas Teater Tradisi Melalui Karya Virtual Untuk Meningkatkan kemampuan Informasi and Technology (IT)* (Purnomo et al., 2023) mengatakan bahwa karya virtual dapat meningkatkan kemampuan IT komunitas teater tradisi dalam menghadapi bentuk *transformasi* penonton, dan dapat memanfaatkan “sosmed elektronik” sebagai *wadah baru* dalam menyajikan pertunjukan seni melalui karya virtual.

Gamallel dalam kajian yang berjudul *Teknologi Gawai Untuk Mendukung Pertunjukan Teater Virtual Semasa Pandemi* (Paulus, 2022) mengatakan bahwa pengalaman menonton teater secara virtual dengan gawai dan langsung sangat berbeda. Pengalaman menonton pertunjukan seni teater secara virtual tidak dapat menggantikan kepuasan apabila menonton secara langsung. Hal ini karena pada dasarnya seni teater adalah pertunjukan drama panggung yang melibatkan pemain di atas panggung, dengan penonton yang menonton secara langsung di dalam gedung.

Surya Farid S dalam kajian yang berjudul *Konvensi Teater Panggung Dalam Pementasan Teater Virtual Siti Seroja Oleh Teater Koma* (Sathotho, 2022) ingin membuktikan bahwa pertunjukan *Siti Seroja* merupakan pertunjukan teater, meskipun karya Siti Seroja berbentuk Virtual. Tekstur pementasan Siti Seroja memiliki kecenderungan sebagaimana sebuah pementasan teater di atas panggung. *Mood*, dialog dan spektakel terbangun dengan idiom-idiom panggung. Gaya berperan, tata panggung dan tata cahaya menunjukkan konsep pertunjukan di atas panggung. Penggunaan kamera sebagai media perantara tidak dimaksudkan untuk menghilangkan citra panggung

Merespons fenomena tentang pemaknaan teater virtual dan bukan teater virtual, perkumpulan Nasional Teater Indonesia (Penastri) membuat disuksi yang bertajuk *Teater: Pandemi dan Digitalisasi*

melalui link zoom yang disiarkan secara *streaming* di chanel *youtube* perkumpulan Nasional Teater Indonesia. Diskusi ini dimoderatori oleh Ibed Surgana Yuga dan dihadirkan tokoh-tokoh muda teater sebagai pembicara, beberapa diantaranya adalah Silvester Petara Hurit (Flores Timur), Nurul Inayah (makasar), Eka Nusa Pertiwi (Yogyakarta), Elyda K Rara (Malang), Faizal Maedzoeki (Yogyakarta) dan I Wayan Sumahardika (Bali). Yudi Ahmad Tajudin di hadirkan sebagai penanggap.

Diskusi ini tercatat dihadiri lebih dari 100 orang peserta yang tergabung secara *streaming* dalam zoom. Pada diskusi ini topik pertunjukan di era pandemi yang berlabel pertunjukan teater virtual didiskusikan dengan hangat. Pandangan bahwa pertunjukan teater harus dilakukan secara langsung (*live*) disampaikan oleh beberapa pembicara. Bahkan seorang pembicara yang merupakan seorang aktor menolak untuk berkarya dalam ruang virtual. Ini terkesan menjadi semacam bentuk politisasi pekerja seni teater. Diskusi berlanjut tentang pemahaman bahwa pementasan teater virtual ini hanyalah perpindahan panggung dari yang tadinya bersifat fisik menjadi virtual dan hanya merupakan sebuah penyiasatan semata terhadap covid-19. Yudi Ahmad Tajudin menolak dan tidak bisa menerima bahwa kamera yang dihadirkan pada pertunjukan teater virtual sebagai representasi penonton. Bagi Yudi Ahmad Tajudin pergerakan kamera sudah dikuasai oleh si kreator (penata kamera/Sutradara), sehingga sisi demokratis penonton dihegemoni oleh kreator.

## Hasil dan Pembahasan

Fenomena kemunculan pertunjukan teater virtual membuat pekerja seni teater terbagi menjadi dua, antara yang setuju dan menolak. Meskipun terjadi penolakan, fenomena kemunculan pementasan teater

virtual ini jelas menggeser konvensi panggung dari yang sebelumnya sudah ada. Panggung yang selama ini berbentuk real/nyata menjadi panggung virtual, meskipun pemahaman akan makna panggung masihlah sama, dan panggung secara fisik sebetulnya juga tetap hadir. Baik itu gedung pertunjukan ataupun tempat pertunjukan. Hanya saja ada pergeseran dalam hal cara menonton.

Dibalik idealisme tentang pemahaman dan pemaknaan teater dan fenomena pertunjukan teater virtual ini, terdapat beberapa hal yang menarik untuk dikupas dan dicermati. Pertama, dengan hadirnya teater di ruang virtual memberikan keluasaan jangkauan penonton. Hal ini mengindikasikan bahwa siapa pun bisa mengakses pertunjukan. Penonton teater yang biasanya sangat terbatas, kini dimungkinkan akan menjadi lebih banyak.

Kedua, pertunjukan teater virtual menawarkan keluasaan cara bagi para kreator teater dalam menemui penontonnya. Melalui virtual, penonton dimanapun berada (tempat) akan bisa mengakses pertunjukan tersebut. Penonton teater yang biasanya harus datang ke gedung/tempat pertunjukan, kini bisa menonton pertunjukan teater dimanapun. Pemahaman tempat di sini, bahkan bisa memasuki ruang-ruang yang bersifat privasi.

Ketiga, penonton pementasan teater virtual dihadapkan dengan *multilayer*, kenyataan virtual dan aktual. Kondisi seperti ini membuat mereka bisa menonton pertunjukan teater virtual sambil melakukan aktivitas lain, baik aktivitas yang berhubungan dengan dunia maya maupun dunia nyata.

Keempat, pertunjukan teater virtual bisa ditonton lebih lama dan bisa ditonton diulang berkali-kali. Sangat memungkinkan adanya jeda di saat menonton pertunjukan teater virtual karena satu dan lain hal,

kemudian dilanjutkan lagi apabila kegiatan tersebut sudah selesai.

Perdebatan pemahaman tentang teater virtual selain menitik beratkan sudut pandang penonton juga berdampak tentang pergeseran konvensi panggung. Pierre Bourdieu memaknai *doxa* sebagai perangkat aturan, nilai, konvensi dan wacana yang mengatur arena secara keseluruhan dan berpengaruh sejak lama atau disajikan sebagai akal sehat (Bourdieu, 1996). *Doxa* adalah kepercayaan dan nilai-nilai tak sadar, berakar mendalam, mendasar, yang dipelajari (*learned*), yang dianggap sebagai universal-universal yang terbukti dengan sendirinya (*self-evident*), yang menginformasikan tindakan-tindakan dan pikiran-pikiran seorang agen dalam ranah (*fields*) tertentu.

| Era                             | Panggung                                                                                                                            | Konsepsi penonton                                       | Keterangan |
|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|------------|
| Teater Tradisional              | Fisik<br>Ruang terbuka, halaman, tanah lapang                                                                                       | Bebas berkafitas lain selama menyaksikan hadir dilokasi | Doxa       |
| Teater Modern                   | Fisik<br>Gedung<br>Pertunjukan<br>Prosenium, Arena, Thrust                                                                          | Terikat konvensi Panggung<br>Hadir di panggung          | Heterodoxa |
| Teater Kontemporer              | Fisik<br>Bentuk apapun<br>Sesuai konsep sutradara<br>Ruang terbuka<br>Halaman, tanah lapang, Gedung pertunjukan, site spesifik, dll | Bebas, hadir di panggung                                | Heterodoxa |
| Teater kontemporer era covid-19 | Virtual<br>Hadir diruang-ruang privasi                                                                                              | Bebas, tak perlu hadir dipanggung.                      | Heterodoxa |

Table perkembangan panggung Teater dan konsepsi penonton dari era ke era

*Doxa* adalah kekuatan yang kuat dalam masyarakat yang membentuk keyakinan, nilai, dan perilaku kita. Penting untuk menyadari *doxa* dan pengaruhnya untuk memahami struktur sosial dan dinamika kekuasaan yang ada dalam masyarakat kita. Jika di lihat dari sudut pandang Pierre Bourdieu, kesejarahan konvensi panggung dari teater tradisional,

teater modern, teater kontemporer hingga. Teater kontemporer era pandemic covid-19 terus mengalami perubahan. Perubahan tersebut adalah perubahan dari doxa menjadi heterodoxa (Bourdieu, 2012). Heterodoxa adalah hal-hal yang sifatnya kontra dengan doxa, berusaha untuk menggulingkan wacana dominan dengan membawa wacana yang baru (Latiar, 2019). Berpijak dari pengertian doxa dan heterodoxa, maka akan selalu muncul heterodoxa-heterodoxa baru. Dari doxa yang sudah ada sebelumnya.

### Simpulan Refleksi Kritis

Tidak bisa dipungkiri bahwa era pertunjukan teater virtual telah berlalu, seiring endemi covid-19. Hal ini bukan mengindikasikan bahwa pertunjukan teater virtual kemudian berhenti, mengingat kebebasan berkesenian kembali didapatkan oleh pekerja-pekerja teater. Sampai saat ini, pertunjukan teater virtual masih banyak ditemui, terlepas ada sebagian pihak yang meyakini bahwa pertunjukan teater virtual tersebut bukanlah pertunjukan teater. Hal itu terjadi karena pengaruh teknologi yang terus berdampingan dengan kehidupan manusia.

Untuk menyikapi dan merespons teknologi yang terus berkembang, sudah layaknya pertunjukan teater virtual tetap harus hadir di ruang-ruang kreatif teater dan tercatat dalam sejarah perkembangan teater Indonesia berikutnya. Hal ini sebagai penanda zaman. Idealisme tentang pemahaman bahwa pertunjukan teater harus dilakukan secara langsung (*live*) tanpa ada rekayasa potongan-potongan adegan seperti halnya film dan kebebasan mata penonton dalam melihat pertunjukan yang tidak bisa diwakili oleh sudut pandang kamera perlu dikritisi sehingga ditemukan solusinya. Bisa jadi hal tersebut akan melahirkan heterodoxa baru seperti yang diungkapkan Bourdieu.

Untuk menyikapi hal tersebut sebetulnya ada dua hal yang bisa ditawarkan menjadi solusi, meskipun tentunya hal

tersebut butuh konsekuensi lain. Harapannya pertunjukan teater virtual bisa terus berkembang hingga mencapai *establish*.

Pertama, teknik pengambilan gambar dalam film yang dilakukan tanpa terputus, yang sering disebut dengan *long take/no cutting*. *Longtake* dengan perekaman gambar tanpa terputus bisa menjadi solusi untuk menghadirkan pertunjukan teater yang dilakukan langsung/*live*. Bahkan pencapaian estetis aktor yang melakukan adegan tanpa terputus bisa dicapai dengan konsep *longtake*, totalitas aktor dalam bermain dengan emosi dan karakter yang terus konsisten tanpa adanya jeda emosi menjadi pencapaian estetis sendiri bagi aktor. Konsekuensinya tentu butuh latihan lebih intens dengan pemain dan crew teknis. Pembekalan pengetahuan tentang sinematografi yang meliputi *Angle*, *Komposisi* dan *type shot* perlu diberikan kepada seluruh pemain dan crew-crew yang terlibat. Dengan *longtake* sangat memungkinkan terjadinya pergantian kostum, dan *setting* dengan cepat.

Kedua, digunakannya Kamera 360 dalam pengambilan gambarnya, kelebihan kamera 360 adalah bisa menghadirkan sudut pandang sejauh 360 derajat. Dengan teknologi kamera 360 ini, penonton bisa bebas melihat ke segala arah, bahkan hingga bagian atas sekalipun. Penggabungan kamera 360 dan teknik *longtake* merupakan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Medium utama dalam mengalihkan pertunjukan langsung ke dunia virtual adalah kamera. Kamera menjadi wakil mata penonton tanpa harus membuat pertunjukan di atas panggung menjadi film. Akan tetapi tetap bisa mewakili mata penonton.

Pertunjukan teater virtual akan benar-benar berjalan secara langsung tanpa terputus dengan teknik *longtake* dan sudut pandang penonton diwakilkan dari kamera 360 yang bisa mengakses ruangan dengan ukuran 360 derajat. Semua berjalan seperti

halnya menonton pertunjukan teater di panggung, mungkin hanya media layar (*hand phone*) yang menjadi penyekat dan kestabilan jaringan internet yang harus diperhatikan. Nampaknya ini bisa diartikan juga sebagai Doxa. Saat ini *youtube* sudah menyediakan fasilitas 360 derajat yang bisa diakses, baik hanya menggunakan *hand phone* atau VR (*Virtual Reality*).

Untuk mencapai titik establish dengan konsep ini, perlu dilakukan berbagai eksperimen maupun uji coba, sehingga bisa mendapatkan kesempurnaan. Pertunjukan teater virtual seharusnya tidak hanya sebuah tindakan penyesuaian (adaptif), atau sekedar seni kolaboratif antara film dan teater yang bermakna tentang kesetaraan, akan tetapi memiliki pencapaian estetis.

## Daftar Pustaka

- Achmad, K. (2006). *Mengenal Teater Tradisional di Indonesia*. Dewan Kesenian Jakarta.
- Afriani, T. (1998). *GEDUNG PERTUNJUKAN TEATER KONTEMPORER DI YOGYAKARTA*. Universitas Islam Indonesia.
- Anindita, N., & Yoshianthini, V. (2021). *Serial Musikal NURBAYA Episode 1*. IndonesiaKaya.  
<https://www.youtube.com/watch?v=WzFZket20EI>
- Bourdieu, P. (1996). *The Rule of Art, Genesis and Structure of the Literary Field*. (E. Susan (trans.)). Cambridge: Polity Press.
- Bourdieu, P. (2012). *Arena Produksi Kultural Sebuah Kajian Sosiologi Budaya* (Y. Santoso (trans.); 2nd ed.). Kreasi Wacan.
- Chapple, F., & Kattenbelt, C. (2006). *Intermediality in Theatre and Performance*. Rodopi.
- Chatzichristodoulou, M. (2022). Covid-19: theatre goes digital – provocations. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, Volume 18(1).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/14794713.2022.2040095>
- Cintha, A., & Bachrun, A. S. (2016). Kajian Terhadap Ruang Tata Panggung Teater Tradisional. *Jurnal Arsitektur, Bangunan, & Lingkungan*, 5, 75–82.  
<https://media.neliti.com/media/publications/265295-kajian-terhadap-ruang-tata-panggung-teat-235dedf4.pdf>
- Dalila, S. (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>
- Fitriyani, F., & Fauzia, A. (2022). Modernisasi Pertunjukan di Hindia Belanda: Komedi Stamboel Grup Miss Riboet's Orion dan Dardanella, 1925-1935. *Socio Historica: Journal of Islamic Social History*, 1(1), 15–35.  
<https://doi.org/10.15408/sh.v1i1.25293>
- Giannachi, G. (2004). *Virtual theatres: An introduction*. (1st ed.). Routledge Taylor & Francis Group.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9780203500033>
- Latiar, H. (2019). Penerapan Logika Berpikir Pierre Bordieu Bagi Pustakawan. *Jurnal Pustaka Budaya*, 6(2), 50–54.  
<https://doi.org/10.31849/pb.v6i2.3175>
- Leitermann, G. (2017). *Theater Planning Facilities for Performing Arts and Live Entertainment* (1st ed.). Routledge.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781315713069>
- Mona, R. M. (2021). *SITI SEROJA - Perempuan Berkarya - Teater Koma Pentas Di Sanggar*. Teater Koma.  
<https://www.youtube.com/watch?v=Ri3AhMJoCRc>
- Nazir, M. (2003). *Metode Penelitian*. Ghalia

- Indonesia.
- Paulus, G. (2022). Teknologi Gawai Untuk Mendukung Pertunjukan Teater Virtual Semasa Pandemi. *Noctis*, 01(01), 1–23.
- Purnomo, H., Ningsih, T. R., & Putri, R. M. (2023). Pemberdayaan Komunitas Teater Tradisi Melalui Karya Virtual Untuk Meningkatkan Kemampuan Information and Technology (IT). *Gayatri : Jurnal Pengabdian Seni Dan Budaya*, 1(2), 70–81.  
<https://doi.org/10.20111/gayatri.v1i2.27>
- Sathotho, S. F. (2022). Konvensi Teater Panggung Dalam Pementasan Teater Virtual Siti Seroja Oleh Teater Koma. *Repository Universitas HKBP Nommensen*, 13(1), 70–79.  
<http://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/7020>
- Shields, R. (2011). *Virtual sebuah pengantar komprehensif* (H. Oktaviani (trans.); 1st ed.). Jelasutra.
- Wibowo, P. N. H., & Burhan, M. A. (2023). Politik Propaganda Jepang dan Sejarah Kelahiran Teater Modern Indonesia Pendahuluan. *Tonil Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, 20(2), 150–158.