

WELCOME TO THE SIMULATION WORLD

Muhamad Faozi Yunanda

Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
ozzyyunan@gmail.com

Abstrak: Konsumsi telah menjadi basis pokok dalam tatanan sosial. Masyarakat mengonsumsi sesuatu tanpa mempedulikan klasifikasi kebutuhan yaitu: primer, sekunder dan tersier. Betapa tidak absurd, jika dalam membeli sebuah produk, logika yang kita pakai tidak lagi terikat pada nilai utilitas, fungsi, dan kebutuhan, melainkan pada apa yang disebut sebagai logika tanda dan logika citra. Aktivitas konsumsi secara aktual dinilai sebagai aktivitas konsumsi yang non-utilitarian. Penciptaan Teater kontemporer berjudul *Welcome To The Simulation World* sebagai perwujudan dari pembacaan terhadap realitas tersebut. Sudut pandang teater kontemporer memposisikan individu tidak menjadi objek melainkan sebagai subjek. Hal tersebut membuka ruang eksplorasi yang luas dalam proses penciptaan karya ini. Membuka peluang-peluang untuk dapat bertautan dengan disiplin-disiplin keilmuan yang lain dalam rangka mengartikulasikan karya. Untuk itu teater kontemporer menjadi pilihan yang ideal sebagai medium seni untuk menangkap realitas konsumsi secara aktual.

Kata kunci: konsumsi, tatanan sosial, non utilitarian, logika tanda, logika citra, tetater kontemporer

PENDAHULUAN

Budaya Konsumsi Dalam Masyarakat Transisi

Manusia dalam hidupnya tidak hanya berusaha untuk memenuhi kebutuhan biologis dan fungsional semata. Manusia juga berusaha untuk memaknai berbagai hal yang ada di dalam kehidupannya. Hal-hal yang tadinya bersifat biologis dan pemenuhan kebutuhan dasar, di dalam perkembangannya, bergeser menjadi suatu hal yang lebih kompleks. Pengertian awal, mengonsumsi adalah proses apropriasi atau memusnahkan nilai dari suatu objek atau komoditas (fungsi, penggunaan, kegunaan). Konsumsi adalah proses menghabiskan bahan dan fungsional di alam, untuk menghancurkan material atau menggunakan fungsinya. Sebagai aktivitas historis-primordial, konsumsi dimaknai secara beragam, baik makna yang luas maupun

sempit. Mary Douglas dan Baron Isherwood, misalnya mendefinisikan konsumsi sebagai penggunaan hak milik material, yaitu menghabiskan nilai material itu sendiri. Akan tetapi, definisi itu tentunya kurang melingkupi bila dikaitkan dengan kenyataan sekarang ini, bahwa orang juga mengonsumsi sesuatu yang non-material, seperti pemikiran, ide, atau tanda. Oleh sebab itu dalam pengertian yang lebih luas, konsumsi juga mencakup hal-hal yang non-material, seperti konsumsi konsep di balik sebuah tanda (*consumption of sign*) (Pilliang, 2018, pp. 191-192).

Masyarakat Indonesia sekarang ini sedang berada dalam keadaan transisi. Masyarakat sedang bergerak dari masyarakat agraris tradisional yang penuh dengan nuansa spiritualistik menuju masyarakat industri moderen yang materialistik. Dalam kondisi seperti ini, kemungkinan akan muncul

fenomena transisional budaya pada tingkat individu dan tingkat sosial. Ketika berbicara masalah industri maka masyarakat akan dikondisikan dalam perilaku konsumsi untuk melancarkan jalannya proses produksi. Terutama dizaman yang super maju dalam konteks teknologi dan sarana prasarana, yang menjadi senjata utamanya untuk merangsang budaya konsumsi adalah iklan. Iklan menjadi monster yang siap melahap apabila masyarakat terbuai di dalamnya. Jelas sekali dalam iklan membentuk perilaku masyarakat kini yang hanya berorientasi kepada proses pemakaian atau proses konsumsi. Masyarakat mengkonsumsi sesuatu tanpa mempedulikan klasifikasi kebutuhan yaitu: primer, sekunder dan tersier. Segalanya dapat dibeli tanpa memikirkan sesuatu itu perlu apa tidak. Nilai guna tidak lagi penting di sini, nilai tanda sebagai identitas sosial sangat dinomor satukan.

Iklan dicipta bukan tanpa alasan. Iklan adalah umpan yang memancing hasrat konsumsi kita untuk makin “menggila”. Dengan kata lain, iklan menjadi semacam mesin ekonomi yang memicu selera dan memacu gairah kita untuk terus membeli dan mengkonsumsi. Iklan tidak saja muncul secara sewenang-wenang di hadapan kita dan menyedot seluruh perhatian sadar kita, tapi juga menjajah alam bawah sadar kita untuk terus memimpikan, mengingini, dan mengkonsumsi produk iklan sampai di luar batas daya beli. Seperti yang dikomentari Gillian Dyer, dalam *Advertising as Communication* (Myers, 2012, p. xii),

“Semakin barang-barang tersebut melimpah, semakin jauh barang-barang tersebut dari kebutuhan fisik dan sosial dasar, semakin kita terbuka terhadap berbagai ketertarikan yang memiliki landasan psikologis, alasan bahwa kita harus dibujuk secara magis untuk membeli barang melalui berbagai kepuasan dan situasi fantasi adalah karena para pemasang iklan tidak dapat mengandalkan argumen rasional untuk menjual barang-

barang mereka dalam jumlah yang memadai.”

Kehadiran iklan yang sedemikian massif dan agitatif itu pada akhirnya meruntuhkan seluruh bangunan logika pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari menjadi logika konsumsi yang amat absurd. Betapa tidak absurd, jika dalam membeli sebuah produk, logika yang kita pakai tidak lagi terikat pada nilai utilitas, fungsi, dan kebutuhan, melainkan pada apa yang disebut sebagai logika tanda dan logika citra (Pilliang, 2003, p. 286). Logika tanda menempatkan iklan sebagai komoditi simbolik di mana sebuah produk dibeli melulu karena makna-makna simbolik yang direpresentasikan di dalamnya, misalnya: kecantikan, kejantanan, kemewahan, dan sebagainya. Sementara, logika citra mendudukan iklan sebagai pendefinisi posisi seseorang dalam jejaring relasi sosial, misalnya: status, kelas, dan prestise sosial (Pilliang, 2003, p. 287). Rangkaian tanda dan citra dalam iklan pun tak bisa dihindari menjadi faktor penentu pembentuk identitas personal dan sosial kita. Yasraf Amir Pilliang (2003, p. 16) menyebut demikian: “Citra adalah sesuatu yang tampak oleh indera, tapi tidak memiliki eksistensi substansial.”

Dapat kita cermati, dalam praktik industri, iklan tidaklah tampil sebagai sesuatu yang netral demikian adanya, melainkan hadir menanamkan, membentuk, dan mengatur hasrat konsumsi menjadi pola pikir yang membentuk identitas diri untuk gaya hidup. Iklan adalah bentuk komunikasi yang disalahgunakan, yang tidak selalu menyampaikan kebenaran dalam usahanya untuk memaksimalkan laba perusahaan dan mengeluarkan barang dari rak. Seperti yang dikatkan Dyer dengan skeptis: “fungsi utama periklanan adalah memperkenalkan banyak ragam barang konsumen ke publik sehingga mendukung ekonomi pasar bebas, tetapi itu jelas bukan satu-satunya peran. Selama bertahun-tahun periklanan makin terlibat

dalam manipulasi berbagai sikap dan nilai sosial dan kurang memerhatikan komunikasi layanan dan informasi mendasar” (Myers, 2012, p. xiii).

Menurut Baudrillard, di zaman ini konsumsi telah menjadi basis pokok dalam tatanan sosial. Iklan telah mengambil alih tanggung jawab moral masyarakat menggantikannya dengan moralitas hedonistik yang melulu megacu pada kesenangan. Kita hidup di dunia yang penuh dengan simulasi, tidak ada yang nyata diluar simulasi, tidak ada yang asli yang dapat ditiru. Bukan lagi dunia yang nyata *versus* dunia tiruan atau mimikri, tapi sebuah dunia dimana yang ada hanya simulasi (Aziz, 2001, p.3). Kita hidup dalam ekstasi komunikasi, kita berada dalam semesta dimana informasi semakin bertambah banyak dan makna semakin sedikit. Kita dibombardir dengan citra-citra yang kaya informasi dalam setiap momen kehidupan kita, dan satu satunya cara mengatasi meluapnya informasi ini, satu-satunya cara melawan kekuasaan informasi ini agar kita dapat mengambil alih kendali atas hidup kita adalah dengan memahami citra-citra itu sekedar sebagai penanda, hanya sebagai penampakan, dan menolak makna, petandanya (Sarup, 2008, p. 259).

Refleksi Diri Atas Pertarungan Nilai Guna Dengan Nilai Tanda

Logika seduksi mengambil peranan, adanya manipulasi di tingkat persepsi dan kesadaran, bahwa ada kekuatan atau rangsangan untuk membuat seseorang mengkonsumsi, sebuah sistem rayuan yang digunakan untuk mengontrol preferensi konsumen (Pilliang, 2018, p. 197). Realitas sudah disimulasikan sedemikian rupa sehingga batasan antara yang riil dan tidak riil menjadi bercampur. Pertarungan antara nilai guna dan nilai tanda komoditas. Bagaimana jika pemaparan diatas diwujudkan dalam bentuk kesenian. Seni memang tidak dapat dipisahkan dari

kehidupan sosial. Gagasan yang sama telah dinyatakan Chernyshevsky dalam disertasinya, Hubungan Estetik Seni Dengan Realitas. Seni tidak hanya mereproduksi kehidupan, melainkan menjelaskan dan memberikan penilaian atas gejala-gejalanya (Plekanov, 2006, p. 2). Seni adalah salah satu medium komunikasi sosial. Teater adalah salah satu medium seni. Untuk itu jelas sekali seni teater memiliki peran untuk menafsir dan merespon gejala-gejala dari kondisi sosial yang kemudian akan dikemas dan diwujudkan dalam sebuah karya seni pertunjukan.

Fenomena Konsumsi Dalam Gagasan Teater Kontemporer

Pembacaan terhadap realitas hari ini tentang konsumsi adalah bahwa aktivitas konsumsi manusia sekarang tidak lagi terikat pada nilai fungsi (utilitas) objek material melainkan pada nilai tanda atau citra yang melekat pada objek konsumsi. Fenomena konsumsi secara aktual dinilai sebagai aktivitas konsumsi yang non-utilitarian (Lubis, 2014, p. 173). Berbicara tentang aktual tentu akan mengacu pada realitas sekarang ini, dan jika didekatkan dengan konsep kekinian maka akan muncul istilah kontemporer. Istilah kontemporer dalam Kamus besar bahasa Indonesia adalah pada waktu yang sama; semasa; sewaktu; pada masa kini; dewasa ini. Untuk itu fenomena konsumsi yang aktual tersebut akan ditangkap sekaligus diwujudkan dalam gagasan seni teater kontemporer. Teater tidak bisa lepas dari lingkungan sosialnya. Lingkungan sosial sangat berpengaruh atas terjadinya sebuah konflik yang melahirkan cerita. Jakob Sumardjo mengatakan bahwa teater itu, seperti karya seni yang lain, terikat oleh kelas sosial, latar belakang sejarah, tingkat pendidikan, tingkat apresiasi seni, tingkat usia, kondisi sosial politik sezaman, agar dapat berdialog dengan konsumennya (Sumardjo, 1993, p. 8).

Melihat kondisi hari ini, mengacu pada zaman *postmodern*, memang bukan zaman yang cocok bagi rasionalitas yang terlau serius memburu kebenaran. Pertunjukan teater *Welcome To The Simulation World* bukanlah sebuah pertunjukan teater yang akan membawa penonton larut masuk ke sebuah drama yang sangat dalam. Teater bukan sebagai tempat pelarian tetapi sebagai tempat seseorang untuk mengenal persoalan, dan kemudian mampu menguraikannya setelah menonton teater. Dalam pertunjukan kali ini saya tidak menginginkan penonton menyaksikan tontonan dengan penyelesaian fiktif di atas panggung.

KONSEP PENCIPTAAN

Selama ini pembahasan tentang persoalan konsumsi dan budaya konsumerisme cenderung hanya berdasarkan salah satu sudut pandang saja, sehingga tidak menghasilkan jawaban dan solusi yang memadai terhadap persoalan tersebut. Konsumsi pada awalnya muncul dalam kegiatan ekonomi, sehingga menjadi bagian dari pokok bahasan penting dalam bidang ilmu ekonomi, yaitu ekonomi konsumsi. Namun dalam perkembangannya hingga abad kontemporer persoalan konsumsi dan budaya konsumerisme menjadi sorotan dari berbagai perspektif, baik dari perspektif ilmu ekonomi, sosial, seni-budaya, filsafat, bahkan politik. Salah satu tokoh yang membahas masalah konsumsi dan budaya konsumerisme secara komprehensif (multi dimensi) adalah Jean Baudrillard. Seorang filsuf Prancis dan teoritikus sosial-budaya. Jean Baudrillard dalam bukunya, *La Societe de Consommation*, menyatakan bahwa keajaiban fungsi konsumsi menyebabkan subjek konsumsi (individu sosial) tunduk terhadap pihak lain, merupakan fungsi konsumsi sebagai institusi kelas yang bersumber pada logika sosial otonom dan rasional yang memiliki kemampuan magis.

Baudrillard menganalogikan logika sosial konsumsi sama dengan logika pemuja jimat, sebagaimana dalam pernyataannya: “*this fetishistic logic is, strictly, the ideology of consumption*” (Baudrillard, 1998, p. 59) bahwa inilah logika pemuja jimat sebagai ideologi konsumsi yang sebenarnya. Sifat fetis, dimana mengagungkan benda-benda. Hal tersebut terjadi karena adanya manipulasi tanda yang terjadi dalam praktek konsumsi.

Yasraf Amir Pilliang dalam bukunya, *Teori Budaya Kontemporer* menjelaskan sudut pandang Jean Baudrillard terhadap manipulasi tersebut. Menurut Jean Baudrillard, manipulasi perilaku konsumen dilakukan melalui setiap aspek pemasaran dan komunikasi, dari harga sampai kemasan, dari presentasi penjualan sampai iklan. Konsumsi adalah manipulasi tanda untuk menandai perbedaan sosial (status, kelas, *prestise*). Hal yang sangat penting dalam konsumsi adalah konsep kebutuhan (*need*) dan keinginan (*desire*). Konsumsi pada masyarakat lebih mementingkan keinginan daripada kebutuhan. Kebutuhan lebih bersifat material dan biologis dalam karakternya, dimana pemenuhannya membatalkan kebutuhan. Sementara itu keinginan lebih psikologis (bawah sadar). Pemenuhan keinginan menghasilkan satu keinginan (mesin hasrat). Ia tidak dapat dipenuhi. Ketika satu keinginan terpenuhi maka akan muncul keinginan yang lain. Hal ini akan terjadi terus menerus, sehingga keinginan tidak akan menemui akhir. (2018, p. 195)

Menurut pemahaman Baudrillard terdapat keajaiban konsumsi, bahwa mentalitas konsumen bersifat individu dan kolektif (Baudrillard, 2009, p. 13). Hal ini sesuai dengan eksistensi diri manusia, yaitu sebagai makhluk individu dan kolektif. Kodrat konsumen sebagai makhluk sosial menjadi dasar pertimbangannya dalam berkonsumsi. Hakekat konsumsi bukan hanya merupakan objek kepuasan dan kesenangan individu, melainkan seluruh

arena kehidupan manusia sehari-hari (Baudrillard, 2009, p. 18)

Aktivitas konsumsi manusia adalah aktivitas *non-utilitarian* (Lubis, 2014, p. 173). Konsumen tidak lagi membeli barang karena manfaat yang terkandung di dalamnya, tetapi karena dalam kaitan pemaknaan keseluruhan objek (tanda) (Haryatmoko, 2016, p. 64). Kita hidup didikte oleh objek atau barang dimana didalamnya terdapat manipulasi tanda. Masyarakat konsumeris merupakan tatanan manipulasi tanda. Praktik penataan tanda mengarahkan konsumsi akan gambar, fakta, dan informasi. Konsumsi ini menyamakan yang riil dalam tanda-tanda riil. Sebagai penjelasan bisa diberi ilustrasi karikatural sekaligus anekdotik berikut ini. Seorang gadis kecil berumur lima tahun ketika di supermarket meminta ibunya untuk membelikan *Laurier* (merek pembalut). Tentu saja ibunya terkejut. Lalu dijelaskanlah oleh ibunya bahwa barang itu diperuntukkan bagi perempuan dewasa. Gadis kecil itu tidak mau mengerti dan malahan menangis tetap meminta barang tersebut. Dengan sabar ibu menanyakan kepada putrinya, motivasinya meminta barang tersebut digunakan untuk apa. Si anak menjawab dengan yakin “Saya ingin bisa berenang, saya ingin bisa naik kuda”. Ibu itu baru tersadar bahwa putrinya sebelum berangkat belanja bersamanya menyaksikan iklan di TV dan di situ ditayangkan iklan *Laurier* yang mengatakan “Dengan *Laurier* anda bisa berenang bisa naik kuda”. Jadi sikap yang dimaksud itu bahwa, tanda dianggap sebagai realitas itu sendiri, tanda riil dianggap sebagai yang riil itu sendiri. Baudrillard mengatakan bahwa informasi diaktualisasi, artinya didramatisasi dengan cara spektakuler, namun sekaligus dijauhkan melalui komunikasi dan direduksi menjadi tanda. Isi pesan dikalahkan oleh pengemasan pesan (Haryatmoko, 2016, p. 65).

Konsumsi memberikan gambaran masyarakat yang penuh aturan tanda. Dalam konsumsi tampak ada tekanan psikologis dan sosial karena tuntutan mobilitas. Konsumsi menggambarkan masalah status sosial atau persaingan dalam segala bidang (pendapatan, prestise, budaya). Masyarakat konsumeris membutuhkan objek untuk eksis dan untuk afirmasi kelas sosialnya yang sekaligus berfungsi untuk membedakan. Konsumsi telah menjadi basis pokok dalam tatanan sosial (Aziz, 2001, p. 3).

Landasan teoritis tersebut menjadi alat baca sekaligus mejadi pisau untuk membedah fenomena konsumsi hari ini. Kemudian dari landasan teoritis tersebut menjadi bekal pijakan dalam proses penciptaan teater ini. Untuk menangkap sekaligus mewujudkan fenomena konsumsi yang aktual tersebut Teater kontemporer sebagai pilihan, karena dianggap relevan sebagai gaya ungkap untuk merespon realitas kini.

Tafsiran lain mengenai praktik seni kontemporer di Indonesia:

1. Dihilangkannya sekat antara berbagai kecenderungan artistik, ditandai dengan meleburnya batas-batas antara seni rupa, teater, tari, dan musik.
2. Intervensi disiplin ilmu sains dan sosial, terutama yang dicetuskan sebagai pengetahuan populer atau memanfaatkan teknologi mutakhir.

Istilah ini dianggap bisa menyertai sebutan seni visual, teater, musik, dan tari. Meskipun di Barat, istilah *contemporary art* jamak digunakan untuk menyebut praktik seni visual. Beberapa sudut pandang tentang teater kontemporer, teater kontemporer adalah dimana inividu tidak menjadi objek tetapi menjadi subjek (Yudiaryani, 2002, p. 235). Setiap seniman memilah dan merakit masa lalunya sendiri, genealoginya sendiri, sehingga “masa kini” hadir sebagai efek rekontruksi atas masa lalu

yang sekaligus dibimbing oleh visi tentang masa depan. Efek rekonstruksi di atas kemudian ditopang oleh narasi yang amat selektif sehingga sulit dibedakan dari fiksi. Kekinian (kontemporer) dalam hal ini merupakan fiksi tentang masa depan yang diperoleh dari rekonstruksi tentang masa lalu. Artinya, dalam “seni kontemporer” hadir sebagai agenda tentang apa yang mesti direalisasikan oleh praktik seni masa kini (Suryajaya, 2016, p. 836). Konsep dasar kontemporer adalah pembebasan dari kontrak-kontrak penilaian yang sudah, bukan saja kedaluwarsa, akan tetapi juga bisa berbalik menjadi dehumanisasi, akulturasi dan dekadensi. Seni kontemporer sebagai bagian dari pelafalan konsep kontemporer, selalu membebaskan diri dari kemacatan pada satu nilai yang semula disangka sebagai sumber segalanya, padahal segala sesuatu itu ternyata sudah bergeser dan menjungkirbalik segala-galanya.

Tema dan Judul Penciptaan

Pertunjukan teater ini mengambil tema tentang budaya konsumsi. Secara spesifik mengangkat tentang soal masyarakat konsumsi. Tidak ada lagi klasifikasi kebutuhan dalam masyarakat. Dorongan konsumsi sampai menembus batas daya beli. Bangunan logika tentang konsumsi sebagai pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari tidak lagi terikat pada nilai utilitas, fungsi, dan kebutuhan, melainkan pada apa yang disebut sebagai logika tanda dan logika citra. Konsumsi memberikan kompensasi terhadap mobilitas sosial. Nilai guna tidak menjadi prioritas, nilai tanda sebagai identitas sosial dinomor satukan. Pertarungan nilai guna dan nilai tanda komoditas.

Judul dari karya penciptaan seni teater ini adalah *Welcome to The Simulation World*. Jika diterjemahkan adalah Selamat Datang di Dunia Simulasi, meminjam pemikiran Jean Baudrillard tentang simulasi. Kita hidup di dunia yang penuh dengan simulasi, tidak ada yang nyata diluar

simulasi, tidak ada yang asli yang dapat ditiru. Bukan lagi dunia yang nyata *versus* dunia tiruan atau mimikri, tapi sebuah dunia dimana yang ada hanya simulasi (Aziz, 2001, p. 3). Baudrillard mengemukakan bahwa kita sekarang ini hidup dalam satu era yang ia sebut era simulasi atau zaman dimana keaslian dan dunia kultural yang cepat lenyap. Simulasi adalah penghilangan antara yang real dengan yang imajiner, yang nyata dengan yang palsu (Lubis, 2014, p. 180).

Dari jabaran diatas menjadi alasan kemudian menemukan judul karya *Welcome to The Simulation World*, yang dimana dari judul ini dekat dengan tema yang diangkat. Dimana berbicara tentang konsumsi tanda (*consumtion of sign*) dan penggambaran masyarakat dengan perayaan ketika melakukan praktik konsumsi. Masyarakat dalam perayaan tanda-tanda.

Konsep Penggarapan Penciptaan

Untuk mewujudkan penciptaan seni, inilah beberapa gambaran konsep dari unsur-unsur pertunjukan:

1. Teks Pertunjukan

Bahasa, seperti dikutip Heidegger, adalah tempat tinggal manusia (*the house of being*). Karena dengan bahasa kita dapat mengungkap apa yang kita inginkan. Dengan bahasa pula makna hadir dengan bebasnya kedalam atmosfer kesadaran kita (Ricoeur, 2012, p. 5). Postdramatik sebagai pegangan untuk membangun teks dalam pertunjukan ini. Postdramatik teater pada dasarnya adalah mengandaikan sebuah teks yang ‘terbuka’, dimana pementasan bukan sebuah teaterikalitas yang tetap atau bahkan sudah ditentukan dalam dominasi tekstual. Postdramatik mengandaikan sebuah pementasan yang membutuhkan ‘orang lain’ atau penonton sebagai bagian dari penulisan teks, sehingga bisa menghasilkan sebuah pementasan yang aktif. Dalam hal ini, penonton bukan lagi entitas yang pasif dan tidak lagi berguna dalam mengisi jarak dalam naskah yang

dramatik, namun mereka diberikan peluang dan tawaran untuk menjadi saksi yang aktif dalam mengolah makna yang termuat pementasan itu sendiri. Estetika itu sendiri sebenarnya tidak bisa lepas dari partisipasi para penonton, dimana dimungkinkan dalam estetika tersebut memberikan peluang bagi para penontonnya untuk mengkonstruksikan maknanya sendiri.

2. Konsep Visual

Sebuah karya seni sesungguhnya mengekspresikan nilai-nilai kehidupan. Pengekspresian ini tidaklah berangkat dari titik nol. “Citra bentuk” yang diekspresikan merupakan simbolisasi dari pengalaman, proyeksi diri, perasaan, nilai-nilai, dan pilihan artistik seorang seniman terhadap kenyataan. Konsep capaian visual dalam pertunjukan ini orientasinya menitik pada ruang eksperimentasi para pendukung teater. Eksperimentasi bertolak dari pemahaman tema yang diusung. Pemahaman tema yang kemudian diturunkan menjadi penawaran artistik dari para pendukung. Cita-cita artistik dirancang melalui dorongan pengalaman visual yang kemudian dipresentasikan sebagai tawaran konsep visual. Tawaran konsep visual dijadikan sebagai ruang kebebasan ekspresi, dengan tetap berpegang pada pemahaman tematik terhadap fenomena konsumsi. Dalam proses eksperimentasi para pendukung berimprovisasi. Kemudian dalam ruang eksperimen tersebut sutradara mengambil peran untuk menampung segala yang hadir sebagai penawaran artistik. Sutradara juga memberikan implus sebagai dorongan semangat eksplorasi yang maksimal. Sutradara sebagai pimpinan artistik bertanggung jawab atas konsep visual pertunjukan secara utuh.

3. Konsep Pemeranan

Dimensi tokoh tidak menjadi penting dalam konsep pemeranan pertunjukan ini. Para pemain tidak akan terikat pada satu peran tertentu. Pemain akan memainkan beberapa

karakter dan semua pemain dapat keluar masuk antara satu peran ke peran yang lain. Pemain juga akan berperan sebagai penari untuk melakukan gerakan-gerakan koreografi. Unsur-unsur akting merupakan perpaduan dari bermacam-macam tehnik dan gaya akting, gaya akting mekanik, realis bahkan sangat natural dalam beberapa adegan. Untuk itu dibutuhkan pemain dengan kesiapan perangkat bermain yang prima. Selain itu juga untuk pemain-pemain pemula dipersiapkan untuk dapat mengejar capaian bersama.

4. Konsep Ruang Pentas dan Penonton

Perkara teknis untuk pemilihan tempat pertunjukan tidak lagi menggunakan panggung konvensional dimana antara penonton dan pemeran sangat berjarak. Akan tetapi pertunjukan ini nantinya memilih ruang yang dapat menghilangkan jarak tersebut (nonkonvensional). Pemilihan ruang pertunjukan tersebut dengan alasan agar mendapatkan suasana yang intim. Capaian pertunjukan ini diharap dapat lebih menggali potensi penonton atas apa yang mereka tonton.

Penonton sebagai bagian dari pementasan, sehingga bisa menghasilkan sebuah pementasan yang aktif. Dalam hal ini, penonton bukan lagi bagian yang pasif namun mereka diberikan peluang dan tawaran untuk menjadi saksi yang aktif dalam mengolah makna yang termuat dalam pementasan itu sendiri. Estetika itu sendiri sebenarnya tidak bisa lepas dari partisipasi para penonton, dimana dimungkinkan dalam estetika tersebut memberikan peluang bagi para penontonnya untuk mengkonstruksikan maknanya sendiri. Partisipasi inilah, yang kemudian memiliki potensi memberikan kesetaraan antara penonton dan pementasan sehingga dapat membangun ruang dialektika bersama.

METODE PENCIPTAAN

Setiap penciptaan seni pasti memiliki cara tempuh dalam prosesnya untuk menemui ujung yaitu pertunjukan. Dalam hal ini, cara tempuh penciptaan tersebut pasti dipimpin sekaligus digagas oleh sutradara. Dalam konteks ini cara tempuh penciptaan bertolak dari sutradara dalam gagasan teater kontemporer. Sutradara kontemporer menurut Yudiaryani (2002, p. 236), tak ada pertanyaan yang terjawab secara otomatis, tak ada gaya yang wajib dianut, tak ada penafsiran yang selalu benar. Jean Paul Sartre mengatakan bahwa manusia mendapat hukuman dengan hidup secara bebas. Dunia teater membebaskan seorang sutradara berhadapan dengan hampir semua kehidupan tanpa batas. Dari padangan tersebut yang mengacu pada kebebasan ekspresi, cara tempuh atau metode dalam penciptaan ini memilih untuk membuka luas ruang penciptaan secara kolektif. Membuat laboratorium sebagai ruang eksperimentasi. Seluruh pendukung pertunjukan ikut partisipasi dalam kolektifitas menemukan konsep visual dan audio. Proses penciptaan seperti laboratorium, dimana selalu terjadi proses eksperimen oleh seluruh pendukung dalam capaian temuan-temuan estetis yang mengacu pada tautan tema. Tema budaya konsumsi menjadi bahan baku dalam proses ekperimentasi. Laboratorium menjadi menjadi ruang bagi para pendukung dan sutradara sebagai pemimpin untuk menemukan cita-cita artistik dalam tujuan penciptaan pertunjukan seni teater.

Langkah-Langkah Penciptaan

1. Memilih tim produksi

Tahapan yang pertama sekali adalah memilih tim produksi untuk membantu kelancaran jalannya proses produksi terutama manajemen dan distribusi untuk pertunjukan ini. Pertimbangan dalam tahapan ini adalah memilih orang-orang yang dianggap sudah kompeten untuk ranah

manajemen produksi. Orang-orang yang dipilih tentunya sudah dikenal baik secara personal dan juga pengalamannya. Dalam hal ini pertimbangan yang menjadi fokus perhatian sebagai awalan proses adalah ada yang dapat membantu mengatur jadwal pertemuan dan teknis pengondisian tim. Selain mengatur jadwal, dalam tahap awal ini tim produksi membantu mencari informasi tentang beberapa lokasi yang dapat digunakan untuk tempat pertemuan sosialisasi proses, diskusi dan tentunya untuk proses latihan.

2. Memilih pemain

Kapasitas aktor dalam sebuah pertunjukan menjadi unsur yang penting sebagai ujung tombak untuk menyampaikan maksud dan tujuan pertunjukan ini. Pemilihan pemain dilihat dari pengalamannya dari beberapa pertunjukan yang pernah saya lihat sebelumnya. Tidak ada audisi secara khusus dalam pemilihan pemain. Saya langsung memilih orang yang saya anggap memiliki potensi untuk berperan dalam pertunjukan ini. Setelah itu tinggal kesepakatan antara saya dan pemain secara intim untuk membahas komitmen untuk keterlibatannya dalam proses. Saya sudah punya daftar pemain yang akan saya ajak untuk ikut berproses. Kemudian saya temui calon pemain tersebut satu-persatu untuk sosialisasi tentang proses yang akan dilakukan. Dari pertemuan satu-persatu itu hasilnya ada yang bersepakat untuk ikut dan ada juga yang behalangan karena jadwal yang bentrok. Untuk beberapa nama yang behalangan segera saya cari pengganti dan langsung saya temui secara personal. Setelah satu persatu calon pemain saya temui dan bersepakat untuk ikut proses, kemudian dibantu oleh tim produksi kita menentukan jadwal peretemuan pertama untuk seluruh pendukung proses.

3. Diskusi topik kepada seluruh pendukung

Setelah seluruh pendukung terkumpul dan tim produksi telah mengatur jadwal dan tempat pertemuan, tahapan selanjutnya adalah mentransfer topik yang akan diangkat untuk pertunjukan. Sebelum jadwal pertemuan, saya mengirimkan kesemua pendukung sumber bacaan dari beberapa buku-buku yang sudah saya garis bawahi. Tujuannya agar ada pembekalan secara garis besar untuk agenda diskusi yang akan dilakukan. Diskusi ini dimaksudkan dengan harapan agar seluruh pendukung dapat mengerti benar dengan apa yang akan mereka lakukan dalam proses penciptaan ini. Dalam proses itu saya dan seluruh pendukung saling tukar pengalaman personal dari topik yang akan diangkat. Setelah saling bertukar pengalaman personal terhadap topik yang diangkat, seluruh pendukung juga dapat memberikan informasi untuk sumber-sumber buku bacaan yang dapat mempertajam pemahaman dan pengetahuan bersama. Diskusi topik ini tidak dilakukan hanya sekali tapi untuk beberapa waktu sesuai dengan jadwal yang sudah diagendakan oleh tim produksi. Walaupun sudah diagendakan khusus tetapi diskusi tetap terbuka dilakukan mengisi waktu proses latihan.



Gambar 1. Diskusi topik oleh seluruh pendukung

4. Urunan Bentuk Pertunjukan

Dalam tahapan ini, proses pertemuan sebagai ruang laboratorium, dimana pemain dan seluruh pendukung secara kolektif

melakukan eksperimentasi untuk urunan bentuk-bentuk estetis. Bentuk-bentuk estetis yang ditawarkan harus bertautan dengan topik yang sudah didiskusikan sebelumnya. Jadi proses eksperimen dalam laboratorium tetap pada jalur estetis bersama. Reportoar-reportoar dihadirkan untuk bahan penawaran.

Tahapan untuk pemain adalah yang pertama penawaran secara individu, dimana satu orang pemain akan membuat reportoar pendek. Kedua, ensambel, seluruh pemain yang telah presentasi akan berkolaborasi menjadi satu reportoar panjang. Seluruh pemain dibebaskan untuk menghadirkan perangkat (artistik) apa saja yang dapat membantu dan menguatkan presentasinya. Untuk penata musik dan penata cahaya mempersiapkan materi dan perangkatnya untuk merespon para pemain.



Gambar 2. Presentasi individu



Gambar 3. Presentasi kelompok

5. Dokumentasi dan Proses Seleksi Temuan

Setelah seluruh pendukung bereksperimen untuk mencari kemungkinan temuan bentuk-bentuk estetis. Sutradara akan mendokumentasikan temuan-temuan tersebut. Dokumentasi akan ditonton bersama untuk sekaligus berdiskusi, bentuk

estetis apa saja yang potensial untuk dapat dikembangkan. Dari hasil dokumentasi tersebut setiap temuan-temuan akan dicatat. Temuan-temuan masih bersifat acak. Temuan yang sudah dicatat akan ditransfer kembali kepada pemain untuk dapat dimemorikan kedalam dirinya. Selain lewat dokumentasi foto dan video, mencatat dan memorikan apa yang dieksperimentasikan menjadi sangat penting sehingga catatan hasil eksperimen menjadi ingatan bersama. Pada tahapan ini juga mulai untuk selektif memilih dan memilah bentuk-bentuk penawaran apa saja yang akan dikembangkan pada tahapan berikutnya.

6. Pengembangan Temuan dan Evaluasi

Tahapan selanjutnya adalah proses untuk mempresentasikan kembali memori-memori temuan yang sudah seleksi kemudian dipilih sebagai temuan yang estetis untuk pertunjukan. Semua pendukung mempresentasikan temuannya secara berulang-ulang untuk pembiasaan sekaligus mencari peluang bahwa bentuk tersebut masih dapat dieksplorasi lebih dalam. Bahkan dalam tahapan ini tetap terbuka untuk bentuk yang ternyata masih dapat ditemukan tetap akan dicatat sebagai pertimbangan. Tetapi penawaran kembali dalam tahapan ini tidak menjadi prioritas utama, hanya untuk terus menampung kemungkinan-kemungkinan ide yang muncul. Pengembangan terhadap temuan yang telah dipilih tetap menjadi prioritas untuk dapat terus mencapai kemajuan menuju tahap berikutnya dimana adegan demi adegan akan dimantapkan dan dirangkai menjadi satu pertunjukan utuh.

7. Merangkai dan Pemantapan Adegan

Setelah proses pencarian dan pengembangan bentuk selesai dilakukan, proses selanjutnya adalah pemantapan dari hasil tersebut. Temuan-temuan yang masih terpisah dengan catatan masing-masing telah

dirangkai menjadi satu jalinan pertunjukan utuh. Sutradara sudah menentukan adegan-adegan yang akan dirangkai menjadi sebuah pertunjukan utuh. Rangkaian adegan akan langsung ditransfer kepada pemain. Pada tahapan ini sutradara akan berkerjasama dengan koreografer untuk melihat, mengevaluasi, lalu menata gerak para pemain. Sentuhan koreografi untuk menambah pemantapan gerak para pemain disetiap adegan. Selain itu juga tim multimedia akan berdiskusi tentang porsi video dalam setiap adegan.

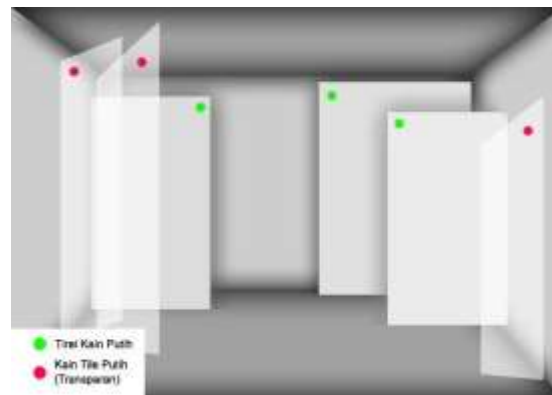


Gambar 4. Merangkai dan pemantapan adegan

Penciptaan ini membuat laboratorium sebagai ruang eksperimen untuk menemukan capaian estetis. Untuk kebutuhan pertunjukan, capaian estetis tersebut ditempuh dengan langkah-langkah penciptaan yang sudah dijabarkan sebelumnya.

Temuan Visual Artistik

1. Setting



Gambar 5. Set artistik statis

Gambar di atas adalah bentuk temuan untuk set artistik. Set artistik tersebut statis terpasang di area pentas. Set menggunakan dua jenis kain, yaitu kain putih biasa dan kain tile yang transparan. Tirai kain putih dapat dibuka dan ditutup seperti gordien. Kain putih sebelah kiri dapat digeser atau dibuka ke sebelah kiri. Tirai kain putih sebelah kanan yang belakang dapat dibuka ke sebelah kiri dan tirai kain putih di depannya dapat dibuka atau digeser ke sebelah kanan. Kain tile transparan hanya digantung saja seperti biasa. Selain sebagai set, kain disini bersifat multi fungsi juga sebagai sirkulasi pemain dan untuk screen multi media. Kain disusun seperti layer-layer acak yang bertumpuk. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan untuk mendapatkan dimensi ruang dalam ruang pentas. Ketika video ditembakkan dari proyektor sebagai latar, video tidak menjadi *background* yang *flat*, kain yang bertumpuk dan juga yang transparan membangun dimensi ruang kembali ketika disorot oleh proyektor dan juga ketika disorot lampu. Pemilihan warna dominan putih sebagai pertimbangan warna netral sehingga warna-warna yang lain yang hadir dari kostum dan video dapat lebih muncul.



Gambar 6. Set artistik tidak statis

Gambar di atas adalah gambar set yang tidak statis, dapat digerakan atau digeser. Set yang tidak statis membuat set artistik lebih dinamis. Pertama, set bingkai

kotak beroda yang ditutup kain tile transparan. Set bingkai kotak yang ditutup kain tile ada tiga, dengan ukuran lebar sama dan tinggi yang berbeda-beda. Kain tile yang melekat pada bingkai hanya distaples dibagian atas saja tidak dibagian bawah. Kain tile seperti tirai yang menjuntai. Pemain dapat meresponnya untuk keluar masuk bingkai. Bigkai kotak tersebut dapat ditata langsung oleh pemain sesuai dengan kebutuhan adegan yang sudah disepakati.

Kedua, Set lingkaran seperti bianglala yang memiliki roda. Lingkaran yang seperti binglala tersebut dapat diputar, di bagian belakang lingkaran terdapat tangga yang di atasnya ada tempat untuk duduk tepat di atas lingkaran. Di depan lingkaran juga terdapat permainan jungkat jungkit yang masih menjadi rangkaian dari set. Setting lingkaran ini seperti wahana permainan mini.

Ketiga, *Bath up* yang berada di atas rangkai besi beroda. Di salah satu sisi rangkai besi ada pegangan untuk mendorong *bathup*. Pemain dapat masuk kedalam bathup dan dapat didorong oleh pemain lain untuk mengitari area permainan sesuai dengan kebutuhan adegan.

2. Kostum dan Properti



Gambar 7. Kostum-kostum pentas

Temuan kostum untuk pertunjukan ini pastinya bertautan dengan tema. Kostum disini berfungsi sebagai identifikasi tokoh. Identifikasi tokoh disini bukan megarah pada dimensi tokoh realis. Kostum sebagai identifikasi tokoh disini hanya sebagi penggambaran atau perwakilan

yang hadir sebagai makna simbolis. Pertama, kostum setelan jas yang dipakai oleh tokoh utama. Setelan jas biasa digunakan untuk mendapatkan kesan formal dan tentunya pasti terlihat rapi. Kesan rapi disini coba untuk ditautkan dengan tokoh utama yang juga memiliki kerapian struktur berpikir dalam pertunjukan. Sehingga setelan jas dengan kesan formal dan rapi menjadi penguat kehadiran tokoh utama untuk menyampaikan pikiran-pikirannya yang tersruktur rapi.

Kedua, kostum jubah berbulu dan topeng pesta. Kostum ini hadir sebagai penggambaran atau perwakilan tokoh hedonis. Kaum hedonis selalu menjadi *role model* dalam hal-hal yang mengacu pada kesenangan. Hidup adalah pesta pora. Untuk itu jubah berbulu dengan warna kuning nyentrik dan topeng pesta untuk dikenakan untuk menguatkan kehadiran tokoh.

Ketiga, kostum *wearpack* dengan helm proyek. *Wearpack* dan helm proyek umumnya digunakan untuk orang yang sedang berkerja membangun atau mengkonstruksi sesuatu. Tokoh yang memakai kostum tersebut adalah penggambaran terhadap bahwa kesenangan sifatnya bentukan atau konstruktif. Keempat, kostum baju tidur. Baju tidur jelas sekali digunakan untuk orang yang ingin beristirahat atau tidur. Tidur dalam artian ini adalah tidak terjaga. Tidak terjaga disini artinya dimana seseorang berada diluar kontrol diri. Orang yang sedang tertidur atau tidak terjaga itu selalu dibuai oleh mimpi atau sering dikatakan sebagai bunga-bunga tidur. Bunga tidur ditaukan sebagai sebuah fantasi rayuan-rayuan. Tokoh yang memakai kostum baju tidur disini sebagai penggambaran orang yang gampang hanyut dan sedang hanyut dengan rayuan-rayuan.

Kelima, kostum tokoh *Deux Ex Machina* yang memakai sayap dan topeng *super hero*. *Deux Ex Machina* adalah tokoh dewa atau sering dianggap sebagai Tuhan yang selalu muncul diakhir pertunjukan sebagai penyelamat situasi. Sayap sebagai penguat terhadap penggambaran

Dewa. Dewa selalu digambarkan sebagai sosok yang memiliki kekuatan diluar batas manusia. Topeng *Captain Amerika* sebagai penggambaran sosok *hero* atau pahlawan yang selalu hadir sebagai juru penyelamat.

Keenam, kostum baju kaos polos berwarna abu-abu. Kostum ini dipakai oleh semua pemain dalam pertunjukan. Kaos polos sebagai penggambaran netral dalam konteks pemeranan dan peristiwa. Setiap pemain tidak memiliki peran yang tetap kecuali tokoh utama. Pemain dapat mejadi apa saja sesuai dengan konsep pertunjukan. Pilihan warna abu-abu sendiri sebagai pemaknaan, bahwa abu-abu adalah pencampuran hitam dan putih. Para pemain sebagai perwakilan terhadap sesuatu yang bisa dianggap benar dan tidak benar tergantung dari alat baca dan sudut pandang melihatnya. Kostum-kostum tersebut selain sebagai perangkat visual juga hadir untuk pemaknaan yang dapat dibaca sebagai jembatan pemahaman.

Properti dalam pertunjukan ini tidak terpaku pada properti secara fungsional. Dari hasil temuan beberapa properti dieksplorasi dalam praktek penggunaannya untuk kebutuhan pertunjukan.

Kesimpulan

Setelah beberapa hal dibahas pada bagian sebelumnya, akhirnya sampailah pada kesimpulan dari keseluruhan pembahasan. Teater sebagai salah satu medium seni dalam pandangan estetika sangat terbuka untuk bertaut dengan teori-teori dari berbagai cabang ilmu yang relevan. Hasilnya akan bermanfaat, baik sebagai pemahaman ilmiah terhadap proses kreatif penciptaan itu sendiri maupun sebagai rujukan bagi para seniman dalam kegiatan mereka mencipta. Kehidupan merupakan kumpulan-kumpulan realitas yang tak terbatas. Realitas menjadi sumber rangsangan bagi kesadaran seniman untuk mencipta. Menerjemahkan gagasan menjadi ide cipta. Pada tahapan ini

proses penciptaan coba untuk membaca gejala-gejala realitas sosial yakni budaya konsumsi. Budaya konsumsi yang membentuk tatanan sosial hari ini. Dimana aktivitas konsumsi manusia adalah aktivitas *non-utilitarian*.

Pertunjukan teater *Welcome to The Simulation World* memberikan pemaparan terhadap aktivitas konsumsi. Pertarungan antara nilai fungsi dan nilai tanda komoditas. Pertunjukan ini dapat menjadi jembatan sebagai pembacaan terhadap realitas tersebut. Menjadi pembacaan bagi penonton sekaligus juga menjadi pantulan untuk pendukung karya ini sendiri. Lewat karya ini dengan segala macam cara yang telah dijelaskan sebelumnya. Pertunjukan memberikan pengalaman audio visual dalam bingkai estetika sekaligus juga memberikan bekal pengetahuan dari disiplin teater itu sendiri maupun disiplin bidang keilmuan lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, M.I. (2001). *Esai-Esai Jean Baudrillard Galaksi Simulacra*. Yogyakarta: LkiS.
- Baudrillard, J.P. (1998). *The Consumer Society 1970* (M. Featherstone, Trans.). London: Sage Publication Ltd.
- Baudrillard, J.P., (2009), *Masyarakat Konsumsi 1970* (Wahyunto, Trans.). Yogyakarta: Kreasi Wacana,
- Haryatmoko. (2016) *Membongkar Rezim Kepastian-Pemikiran Kritis Post Strukturalis*. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Myers, K. (2012) *Membongkar Sensasi dan Godaan Iklan*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Lubis, A.Y. (2014) *Postmodernisme Teori dan Metode*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Pilliang, Y.A. (2003) *Hipersemiotika: Tafsir Kultural Studies atas Matinya Makna*. Bandung: Jalasutra.
- Pilliang, Y.A., Jaelani, J. (2018) *Teori Budaya Kontemporer Penjelajahan Tanda dan Makna*. Yogyakarta: Aurora.
- Plekanov, G. (2006) *Unaddressed Letters-Art and Social Life*. (Samanjaya, Trans.). Bandung: Ultimuz.
- Sarup, M. (2008) *Panduan Pengantar Untuk Memahami Poststrukturalisme & Postmodernisme*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sumardjo, J. (1993) *Teater Untuk Dilakoni*. Bandung: Studiklub Teater Bandung.
- Suryajaya, M. (2016) *Sejarah Estetika Era Klasik Sampai Kontemporer*. Jakarta: Gang Kabel dan Indie Book Corner.
- Yudiaryani. (2002) *Panggung Teater Dunia Perkembangan dan Perubahan Konvensi*. Yogyakarta: Pustaka Gondho Suli.