

WAYANG KULIT *ON SCREEN*: NEGOSIASI ARTISTIK DALAM PRODUKSI PERTUNJUKAN *LIVE STREAMING* WAYANG KULIT

Anglir Kinanthi¹, G.R. Lono Lastoro Simatupang², Sindung Tjahyadi³

¹Program Studi Magister Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa,
Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada

²Program Studi Antropologi, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada.

³Program Studi Filsafat, Fakultas Flisafat, Universitas Gadjah Mada

¹Gedung Unit 2 lantai 1 Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada,
Jl. Teknika Utara, Pogung, Sleman, Yogyakarta, 55284.

²Gd. R. Soegondo lt. 5, Jl. Sosiohumaniora 1, Bulaksumur, Yogyakarta, 55281, Indonesia

³Jl. Olahraga, Bulaksumur, Yogyakarta 55281

No. Hp: 082113936819. E-mail: anglir.kinanthi@gmail.com

ABSTRAK

Wayang kulit merupakan salah satu kesenian tradisi di Indonesia yang selama perkembangannya melalui berbagai macam perubahan berupa penambahan inovasi yang disesuaikan dengan pengaruh sosiokultural masing-masing era. Tanggapan mengenai perubahan yang terjadi pada seni tradisi wayang kulit juga tidak jarang menuai berbagai pendapat pro dan kontra dari pihak-pihak tertentu. Ki Seno Nugroho, dalam menanggapi *lockdown* yang diterapkan selama masa pandemi, membuat sebuah inovasi dalam pertunjukan wayang kulit, yakni memindahkan sepenuhnya pertunjukan wayang kulit yang pada umumnya ditampilkan di atas panggung ke dalam media baru, yaitu melalui *live streaming* pada platform YouTube dengan penyesuaian terhadap teknis-teknis penyajian pertunjukan tersebut. Dengan dibawanya pertunjukan wayang kulit di atas platform melalui media baru, sajian pertunjukan yang ditampilkan juga menjadi berbeda. Artikel ini membahas bagaimana proses di balik performativitas dari sebuah pertunjukan wayang kulit dalam media baru melalui perspektif *performance studies* yang menyoroti siapa pelaku *doing* dan *showing doing* dari sebuah pertunjukan yang pada akhirnya dapat menciptakan sebuah pertunjukan yang bersifat komplementer alih-alih destruktif terhadap salah satu pihak yang terlibat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan etnografis dan semiotika performatif.

Kata kunci: wayang kulit, *live streaming*, Ki Seno Nugroho

ABSTRACT

Wayang kulit (shadow puppetry) is one of Indonesia's traditional art forms that, throughout its development, has undergone various changes in the form of added innovations adapted to the socio-cultural influences of each era. Responses to the changes occurring in the traditional art of wayang kulit have often garnered various opinions, both for and against, from certain parties. Ki Seno Nugroho, in response to the lockdown implemented during the pandemic, created an innovation in the performance of wayang kulit, namely by completely moving the wayang kulit performance, which is generally displayed on a stage, to a new medium: live streaming on the YouTube platform, with adjustments to the technical aspects of the performance presentation. With the bringing of wayang kulit performances onto a platform through a new medium, the presented performance also became different. This article discusses the process behind the performativity of a wayang kulit performance in new media through the perspective of performance studies, which highlights who performs the doing and shows the doing of a performance, which ultimately can create a performance that is complementary rather than destructive to any of the parties involved. The method used in this study is descriptive qualitative with an ethnographic and performative semiotic approach

Keywords: *shadow puppetry, live steaming, Ki Seno Nugroho*

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 membawa dan memediasi wayang kulit dalam platform baru dengan daya akses yang lebih luas dan memberikan berbagai tawaran akan kemasan dari pertunjukan wayang kulit tersebut. Ki Seno menjadi salah satu dalang yang kemudian memanfaatkan salah satu platform, yakni YouTube, untuk memediasi pertunjukannya melalui kanal Dalang Seno.

Pergelaran wayang kulit yang dipindahkan ke media lain sudah terjadi sejak sekitar tahun 1960 (Jan Mrázek, 2019), di ranah televisi atau yang kerap dikenal dengan telewayang. Pergeseran yang terjadi dalam telewayang, menurut Mrázek, ada dalam bentuk teknis pertunjukannya, yaitu ‘mata kamera mewakili mata penonton’. Dengan kata lain, pertunjukan wayang kulit yang biasa disajikan secara langsung dan berhadapan dengan audiens secara langsung kemudian dipanggungkan ke media lain dan berhadapan dengan kamera sebagai perantara dari *performer* dengan audiens. Marzek menuliskan di dalam bukunya tentang apa yang dinamakan “bajing loncat”, yaitu bagaimana gerak ketubuhan yang terjadi pada kacamata televisual. Mata audiens harus melihat dari berbagai sudut yang berbeda dalam waktu yang cepat seakan-akan mereka bergerak dan melompat seperti tupai (Mrázek, 2019: 192).

Wayang kulit *live streaming* sampai saat ini masih dilihat sebagai pertunjukan *extended* dari wayang kulit konvensional dengan kelebihan pada koneksi dan jangkauan terhadap audiens. Seperti yang dijelaskan Mrázek dalam bukunya, *Wayang*

& Its Doubles, daya tarik dari kedua media baik wayang dan televisi menjadi sulit dan tidak relevan untuk dibedakan.

Pertunjukan wayang kulit yang biasa disajikan secara langsung dan berhadapan dengan audiens secara langsung kemudian dipanggungkan ke media lain dan berhadapan dengan kamera sebagai perantara dari *performer* dengan audiens. Keterlibatan kamera sebagai perantara kemudian memerlukan pengambilan keputusan-keputusan di luar hierarki pakeliran dalam bagaimana pertunjukan tersebut akan dipertunjukkan.

Bersitegang antara *performer* dan kamera yang bersifat fluktuatif dalam pertunjukan *live streaming* wayang kulit adalah perkara yang akan menjadi fokus dalam artikel ini. Oleh karenanya, artikel ini berfokus untuk mengurai negosiasi yang terjadi dalam ranah produksi pertunjukan *live streaming* wayang kulit dengan menyoroti negosiasi yang terjadi di dalamnya, terutama pada *performer* dan pihak Dalang Seno, yang berperan sebagai *presenter* dalam pertunjukan ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan etnografis dan semiotika performatif. Selain itu, juga melibatkan perspektif kurasi dalam analisis data dan pengambilan kesimpulannya. Data yang diperlukan untuk penelitian ini berupa data dokumentasi dan wawancara, yang masing-masing didapatkan melalui kanal YouTube Dalang Seno dengan lakon *Bagong Mbangun Deso*. Beberapa pihak yang bersangkutan terlibat, seperti Suhadi selaku manajer dari Dalang Seno dan Agus sebagai operator.

Penggunaan pendekatan semiotika performatif mengacu pada relasi triadik oleh Peirce dalam proses semiosis pertunjukan wayang kulit dengan gambar tangkapan layar sebagai representamen dari objek yang ditayangkan secara *live streaming*, yakni pertunjukan wayang kulit yang digelar di lokasi. Peneliti akan berusaha untuk melihat bagaimana proses negosiasi yang terjadi dalam penayangan pertunjukan *live streaming* wayang kulit oleh Dalang Seno dan menginterpretasikan maksud hingga makna dari pilihan-pilihan artistik filmis yang melibatkan kamera sebagai alat yang *showing the doing* pertunjukan wayang kulit via *live streaming*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perlu diketahui sebelumnya bahwa alih-alih sekadar membahas keputusan artistiknya saja, penggunaan kata negosiasi dalam penelitian ini merujuk pada kesepakatan antara Ki Seno Nugroho sebagai dalang dan pihak “Dalang Seno” sebagai penayang yang terjadi sepanjang pertunjukan wayang kulit. Informasi ini didapatkan melalui wawancara dengan Suhadi selaku manajer dari “Dalang Seno”. Ia menjelaskan bahwa dalam penayangannya, “Dalang Seno” masih membutuhkan persetujuan dari Ki Seno sepanjang pertunjukan berlangsung.

Hal ini disimpulkan dari satu peristiwa yang diceritakan oleh Suhadi ketika pertunjukan *live streaming* pernah diberhentikan di pertengahan pertunjukan oleh Ki Seno karena konten yang dimuat dirasa tidak pantas untuk ditayangkan secara *live* dengan jangkauan audiens yang luas.

Berdasarkan wawancara singkat dengan Suhadi Pranowo selaku pengelola kanal YouTube “Dalang Seno”, pertimbangan

dalam memulai *live streaming* pada platform YouTube pada awalnya adalah karena alasan jangkauan audiens yang luas serta kemudahan akses untuk mengenalkan budaya Jawa yakni wayang kulit. Selain itu, alasan teknis yang juga menjadi pertimbangan Suhadi adalah resolusi video dan audio yang dirasa masih menjadi terbaik khusus pada ranah *live streaming* wayang kulit. Suhadi juga menyebutkan bahwa untuk memaksimalkan batas resolusi video dan audio yang ditawarkan YouTube, “Dalang Seno” juga sudah menggunakan alat yang dirasa mumpuni untuk mempertunjukkan wayang kulit di media *live streaming*.

Schechner (2013) terkait *performance studies* yang membedakan posisi *doing* dan *showing the doing* dalam sebuah pertunjukan. Dengan memosisikan *performer* sebagai pelaku *doing* sekaligus *showing the doing*, peneliti mengasumsikan dalam pertunjukan *live streaming* wayang kulit, Dalang Seno sebagai presenter juga adalah merupakan pelaku *showing the doing*. Hal ini dikuatkan oleh konsep tentang mata kamera yang mewakili mata penonton dalam pertunjukan yang disiarkan melalui media elektronik oleh Mrazek (Mrázek, 2019). Mrazek menyoroti adanya teknik yang dinamakan *bajing loncat*, yaitu kamera menayangkan beberapa *angle* yang berbeda secara bergantian dalam waktu tertentu.

Dalam memahami dua pihak yang bertanggung jawab atas *showing the doing* yang dilakukan di dalam pertunjukan *live streaming* wayang kulit, peneliti mencoba mengaitkan fenomena tersebut dengan teori mengenai seni intermedial.

Menanggapi *showing the doing*, apa sebenarnya yang terjadi selama proses

pertunjukan *live streaming* wayang kulit? Untuk hal ini, penulis meminjam beberapa konsep yang diperkenalkan oleh Brooks dalam *Envisioning Dance and Film* (Mitoma et al., 2013). Brooks menyorot tiga bentuk yang dapat diamati pada pola produksi sebuah film tari. Tiga di antaranya adalah *record notation film*, *documentary film*, dan *choreocinema*.

Melalui *simple recordings of choreography*, produser dapat mencapai *record notation film*. Kategori tersebut biasa digunakan untuk analisis pergerakan di dalam industri kesehatan, studi antropologi tentang tari yang digunakan sebagai bentuk ritual, serta rekaman tambahan untuk studi dan *restaging*. Konsep ini selain menampilkan pertunjukan yang secara spesifik dibuat untuk *live performance*, juga membuka kemungkinan dalam hal koreografi, ekspresi hingga pengalaman audiens untuk mengalami peningkatan melalui keterlibatan teknologi. Hal tersebut, seperti yang telah dipaparkan, juga terjadi dalam *live streaming* wayang kulit ketika ada beberapa *angle* yang ditawarkan guna memberikan efek peningkatan berbagai aspek pembangun pertunjukan tersebut.

Live streaming wayang kulit secara keseluruhan akan lebih sesuai dengan tipe *documentary film*, yang memang ditujukan untuk *restaging* dengan menampilkan ukuran keseluruhan koreografi yang ditampilkan. Karena menampilkan keseluruhan ukuran keseluruhan koreografi, kamera ini menggunakan *wide angle* yang dapat mencakup pandangan yang lebih luas. Hal ini dapat dilihat dengan jelas dalam pertunjukan *live streaming* wayang kulit terutama pada *angle* yang menunjukkan keseluruhan kelir.

Intermediality terjadi ketika interaksi antara dua kehadiran yang bersifat cenderung berlawanan. Dalam hal ini, dua kehadiran tersebut merupakan kehadiran teatrikan (yang peneliti asumsikan sebagai *performer* wayang kulit yang terlibat) dan digital (Dalang Seno sebagai presenter media *live streaming*).

Berdasarkan penjabaran sebelumnya, relasi kuasa yang terjadi di dalam sebuah pertunjukan *live streaming* cenderung memiliki sifat bersitegang. Terdapat relasi kuasa antara dua pihak terlibat, yakni *performer* dengan ideologi konvensionalnya dan ideologi filmis dari “Dalang Seno” dalam *showing the doing* yang terjadi dalam penyelenggaraan pertunjukan *live streaming* wayang kulit.

Dalam mengamati relasi kuasa yang terjadi dalam pertunjukan *live streaming*, penulis mengacu pada teori hegemoni kebudayaan yang diperkenalkan oleh Gramsci (2010) yang menjelaskan hegemoni yang dilakukan tanpa kekerasan melainkan melalui manipulasi ideologi. Selain itu, dengan *counter* hegemoni, penulis meminjam istilah tersebut untuk membaca perubahan posisi dari dua pihak yang terlibat selama pertunjukan berlangsung dikarenakan pergerakan atau pertukaran posisi kuasa antara *performer* dan tim filmis yang terlibat. secara konstan selama pertunjukan *live streaming* wayang kulit.

Menanggapi teknik bajing loncat yang ditawarkan oleh Mrazek, pendapat dari McLuhan, dikutip dari “*The Youtube Reader*” (Snickars et al., 2009) mendefinisikan media sebagai sebuah bentuk ekstensi atau perangkat teknik untuk memperpanjang *nervous system* ke seluruh penjuru dunia.

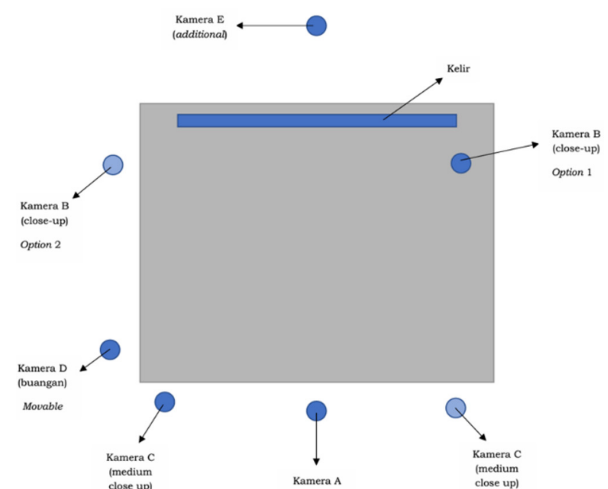
Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa YouTube juga merupakan sebuah medium yang dapat memengaruhi penglihatan dan pendengaran terhadap bunyi dan suara, yang merupakan bagian dari ketubuhan seorang audiens, dengan cara menyimpan dan mendistribusikan media audiovisual.

Menurut Brinton (1947), kamera terkadang justru membatasi penglihatan audiens terhadap film. *Angle* yang ditangkap oleh kamera biasanya cenderung menangkap hanya satu segmen dari keseluruhan realitas. Kendati demikian, dalam kasus wayang kulit yang dipindahkan ke layar dan dengan mengurangi konteks dari penglihatan audiens secara luas dan menyempitkannya ke ranah performatif di atas panggungnya saja, kamera yang terlibat di dalam pertunjukan wayang kulit justru memberikan beberapa sudut pandang lain yang tidak dapat dilihat oleh audiens yang menonton wayang kulit dalam pertunjukan *live performance*. Teknik-teknik lain seperti transisi, *jump cut*, hingga *close up*, menurut Brinton, juga menjadi kunci dalam melebur subjektivitas dan objektivitas kamera. Pada kasus *close up*, jarak yang ditawarkan oleh kamera pada persepsi audiens menjadi lebih dekat dan memberi kesan '*straight in the eye*' jika berhadapan.

Tawaran jarak oleh kamera juga dijelaskan oleh Bordwell, yaitu lensa mewakili persepsi mata dengan jarak tertentu. Seperti *focal length lenses* yang menawarkan jarak yang berbeda dari *wide-angle*, normal, dan *telephoto* (Bordwell & Thompson, 2006:169). Panjang dan pendek lensa yang digunakan ini kemudian dapat memengaruhi pengalaman menonton dari audiens. Selain itu, terdapat juga *zoom*

lens yang dapat memberikan transformasi perspektif dalam satu adegan. Teknik *zoom* digunakan untuk memperbesar dan memperkecil objek yang direkam atau menunjukkan perspektif yang lebih sempit atau lebih luas dari lingkungan sekitar.

Tidak berhenti hanya pada pengambilan gambarnya, pembuatan film atau video juga melalui proses yang lebih dalam. Dalam kasus *live streaming*, *special effects* juga digunakan pada adegan tertentu. Untuk memberikan efek tertentu yang dapat merangsang persepsi audiens dalam menangkap adegan tertentu, beberapa teknik seperti *superimposition* dapat terlihat di *live streaming* wayang kulit. Teknik ini digunakan untuk memberikan efek *translucent* pada layar sehingga dapat digunakan untuk menggabungkan dengan cara menumpuk dua gambar atau adegan yang berbeda secara bersamaan. Teknik ini dapat digunakan baik dalam *double exposure* pada kamera atau dalam proses *laboratory printing* dengan menaruh satu gambar di atas yang lain (Bordwell & Thompson, 2006:174).



Gambar 1 Stage Map

Sebelum membahas lebih lanjut tentang sifat karet yang menyangkut letak *doing* dan *showing the doing* dalam pertunjukan *live streaming*, dapat diamati gambar 1 yang berisi denah letak kamera dalam pertunjukan *live streaming* wayang kulit oleh “Dalang Seno”.

Pada gambar 1, terdapat lima jenis kamera yang berbeda, yang telah diberi kode menggunakan huruf A sampai E. berdasarkan wawancara dengan Suhadi. Letak kamera cenderung disesuaikan dengan aktivitas di atas panggung, terlebih pada kelir yang menjadi ruang gerak wayang oleh dalang. Kamera A adalah kamera utama yang memang bertujuan untuk menangkap keseluruhan kelir dengan jangkauan sudut yang luas atau yang biasa disebut *wide shot*. Kamera B menyediakan tayangan *close up* yang menampilkan dalang dari samping. *Angle* ini akan ditayangkan ketika dalang melakukan suluk atau sedang *mbanyol*.

Pada gambar 2 terlihat bagaimana pihak “Dalang Seno” mempresentasikan pertunjukan wayang kulit dalam layar. Sesuai dengan data yang diperoleh dari Suhadi, kamera A bertugas sebagai kamera *documentary* yang dimaksudkan untuk memuat keseluruhan pakeliran yang menjadi inti dari pertunjukan wayang kulit konvensional. Gambar 3 menampilkan *close up* yang dilakukan oleh “Dalang Seno” guna menyoroti dalang. Meskipun demikian, dari pengamatan yang dilakukan oleh penulis, kamera ini juga memiliki sifat *movable* yang dapat menyesuaikan dengan keperluan pertunjukan.

Gambar 4 dan gambar 5 menunjukkan perubahan *angle* yang dilakukan pada kamera B. Hal ini menjelaskan bahwa kamera B juga memiliki sifat *movable* atau fleksibel dengan keperluan *shot* sepanjang pertunjukan wayang kulit *live streaming*.



Gambar 2 Kamera A

(Sumber: Tangkapan Layar Video #LiveStreaming Ki Seno Nugroho - Bagong Mbangun Deso, 7 Oktober 2019)



Gambar 4 Fungsi Lain Kamera B

(Sumber: Tangkapan layar video #LiveStreaming Ki Seno Nugroho - Bagong Mbangun Deso, 7 Oktober 2019)



Gambar 3 Kamera B

(Sumber: Tangkapan Layar Video #LiveStreaming Ki Seno Nugroho - Bagong Mbangun Deso, 16 Maret 2020)



Gambar 5 Fungsi Lain dari Kamera B

(Sumber: Tangkapan Layar Video #LiveStreaming Ki Seno Nugroho - Bagong Mbangun Deso, 7 Oktober 2019)



Gambar 6 Kamera C
(Sumber: Tangkapan Layar dari #LiveStreaming Ki Seno Nugroho - Bagong Mbangun Deso – YouTube, 17 Oktober 2019)



Gambar 7 Fungsi Lain Kamera C
(Sumber: Tangkapan Layar dari #LiveStreaming Ki Seno Nugroho - Bagong Mbangun Deso – YouTube, 17 Oktober 2019)

Kamera C bisa dikatakan opsi lain dari kamera A. Menurut Agus, kamera C menawarkan tayangan yang meliput kelir secara lebih jelas tanpa tertutup dalang yang duduk di depan kelir. Kamera D adalah kamera yang disebut oleh Suhadi berfungsi sebagai kamera yang menampung buangan. Buangan yang dimaksud di sini adalah *shot* lain yang tidak berfokus pada dalang dan kelir (mencakup *shot* personel pertunjukan lainnya dan audiens). Kemudian yang terakhir adalah kamera E. Kamera ini tidak selalu digunakan karena harus menyesuaikan kondisi di belakang kelir. Kamera ini yang digunakan untuk mengambil *shot* siluet wayang.

Pada gambar 6, terlihat visualisasi dari penjelasan pihak “Dalang Seno” tentang kegunaan dari kamera C. Meskipun demikian, dengan kamera yang sama, pihak “Dalang Seno” juga mengambil

shot yang berbeda dari yang dijelaskan. Salah satunya seperti yang terlihat pada gambar 7.

Selain itu, pada gambar 8, 9 dan 10, penulis akan menampilkan bukti bahwa kamera C juga diatur untuk menyesuaikan kegiatan yang terjadi selama pertunjukan berlangsung. Gambar 8 menunjukkan *angle* awal sebelum kamera diputar ke arah yang berbeda sehingga dapat mencakup keseluruhan panggung. Gambar 10 adalah *angle* akhir dari rotasi kamera C.



Gambar 8 *Opening Middle Shot* Sinden
(Sumber: Tangkapan Layar dari #LiveStreaming Ki Seno Nugroho - Bagong Mbangun Deso – 19122019)



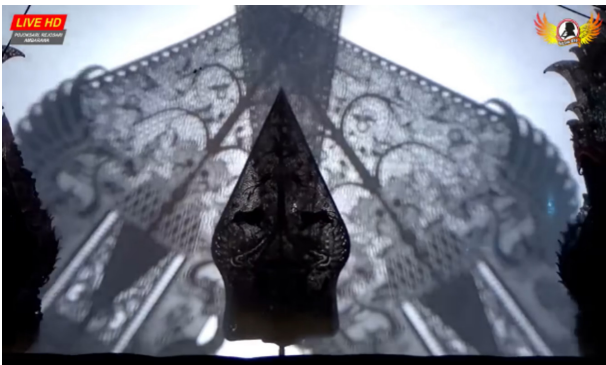
Gambar 9 *Wide Shot* Niyaga
(Sumber: Tangkapan layar video #LiveStreaming Ki Seno Nugroho - Bagong Mbangun Deso, 25 September 2019)



Gambar 10 Penyerahan Wayang
(Sumber: Tangkapan Layar Video #LiveStreaming Ki Seno Nugroho - Bagong Mbangun Deso, 25 September 2019)

Gambar 11 dan 12 adalah contoh beberapa *shot* yang diambil menggunakan kamera D, yang disebut berfungsi untuk menangkap hal-hal lain di luar pakeliran. Biasanya akan fokus pada pengrawit atau penonton jika pertunjukan juga dibuka untuk *live performance*. Kemudian, kamera terakhir, yakni kamera E difokuskan untuk menangkap siluet wayang kulit dari belakang kelir. Seperti yang dapat dilihat pada gambar 13 dan 14 di bawah ini.

Hal pertama yang penulis amati dari pertunjukan *live streaming* “Dalang Seno” adalah waktu pergantian *frame* yang cenderung disesuaikan dengan penampil yang sedang mengisi bagian tertentu di dalam pertunjukan. Hal tersebut menjadi alasan utama terjadinya pergeseran pada pusat perhatian atau *spotlight* dari pertunjukan wayang kulit yang biasanya terletak pada dalangnya.



Gambar 13 *Bedhol Kayon Silhouette*
(Sumber: Tangkapan Layar dari #LiveStreaming Ki Seno Nugroho - Bagong Mbangun Deso – YouTube, 17 Oktober 2019)



Gambar 14 *Lighting* pada Tampilan Siluet (Sumber: Tangkapan Layar dari #LiveStreaming Ki Seno Nugroho - Bagong Mbangun Deso – YouTube, 17 Oktober 2019)

Dalam memperoleh gambar dengan jarak yang tertentu, *cameraman* “Dalang Seno” cenderung menggunakan teknik *zoom*. Sementara itu, untuk memperlihatkan *shot* yang lebih luas, cenderung mengandalkan *wide length shot* yang mencakup separuh dari panggung dari beberapa *angle*, atau menggunakan teknik *rotate* dari satu sisi ke sisi yang lain. Fakta ini sesuai dengan yang dijelaskan sebelumnya pada pembahasan *record notation film*. Dengan demikian, jenis *showing doing* yang dilakukan oleh pihak “Dalang Seno” meliputi bentuk *record notation film*.

Teknik *zoom* dapat diamati pada gambar 3 dan 7, yaitu di dalam layar cenderung hanya memuat satu hingga beberapa tokoh. Sementara itu, *wide shot* dapat diamati pada gambar 2 dan 9. Teknik *zoom* digunakan untuk menampilkan pertunjukan dengan jarak yang lebih dekat (*medium close up* hingga *close up*), sedangkan *wide shot* digunakan untuk menampilkan pertunjukan wayang kulit sesuai dengan bagaimana pertunjukan tersebut digelar pada *live performance*.

Menyambung terkait dengan *record notation film* dan *documentary film*, dapat diamati juga beberapa teknik *editing* yang bertujuan untuk meningkatkan estetika dari pertunjukan wayang kulit *live streaming*, sekaligus memberikan pengalaman baru yang tidak didapatkan oleh penonton pertunjukan secara *live performance*.

Pada gambar 15, pihak “Dalang Seno” menggunakan teknik *superimpose* untuk menggabungkan dua *shot* yang berbeda sehingga menciptakan sebuah tampilan gambar atau video yang saling *overlapping*. Proses *editing* ini terjadi secara spontan dan dilakukan oleh Agus sebagai operator menggunakan *switcher*.



Gambar 15 Limbuk dan Sinden
(Sumber: Tangkapan Layar dari #LiveStreaming Ki Seno Nugroho - Bagong Mbangun Deso – YouTube, 17 Oktober 2019)



Gambar 16 Additional Screen
(Sumber: Tangkapan layar video #LiveStreaming Ki Seno Nugroho - Bagong Mbangun Deso, 25 September 2019)

Gambar 16 menunjukkan adanya *additional* layar yang ditampilkan pada sudut layar utama sehingga penonton *live streaming* dapat melihat dua *performer* yang tampil pada saat yang bersamaan tanpa harus berpindah tempat (dalam kasus *live performance*).

Untuk memahami tayangan-tayangan yang ditampilkan oleh “Dalang Seno” selama pertunjukan wayang kulit, penulis membuat tabel 1 yang akan menjelaskan secara lebih detail tentang fungsi masing-masing kamera berdasarkan wawancara dengan pihak “Dalang Seno”, dengan data tambahan yang penulis dapatkan melalui analisis semiotika pertunjukan *live streaming* wayang kulit.

Tabel 1 Hasil Analisis Kegunaan Kamera dalam Pertunjukan *Live Streaming* Wayang Kulit

Kamera	Portion
Kamera A	<i>Wide shot</i> mencakup keseluruhan ruang pada kelir. Kamera ini diatur atas dasar kuasa pakeliran. Dengan demikian, tujuan dari kamera ini terfokus hanya pada kegiatan-kegiatan pada ruang aksi di dalam kelir. Kamera ini juga mewakili kacamata penonton secara <i>general</i> yang menonton dari depan panggung.
Kamera B	<i>Close up shot</i> . digunakan untuk menangkap visual dalang dari samping (biasanya diatur ketika dalang sedang melakukan suluk). Selain itu, juga menangkap berbagai bentuk ekspresi dalang yang terlepas dari pakeliran (merokok, interaksi dengan audiens yang terletak di sisi panggung). Kamera ini juga menjadi salah satu kamera pendukung yang <i>movable</i> atau fleksibel dengan kondisi pertunjukan. Dalam lakon yang diangkat, terlihat jelas dalam segmen limbukan khususnya pada skit Kiswan dan Tatin.
Kamera C	<i>Medium close up shot</i> . menyoroti drama wayang secara lebih intens tanpa <i>obstacle</i> . dalam kasus ini, berdasarkan wawancara dengan Agus dan Suhadi, mereka berusaha untuk memberikan tampilan kelir tanpa tertutup punggung dalang. Pada beberapa kondisi, fungsi kamera ini juga merangkap fungsi dari kamera D.
Kamera D	<i>Movable</i> . Menyoroti kegiatan pertunjukan diluar pakeliran (termasuk pertunjukan musik, limbukan yang difokuskan pada sinden dan <i>performer</i> lain seperti bintang tamu) Pada beberapa kondisi, fungsi kamera juga ini merangkap fungsi dari kamera C.
Kamera E	Digunakan untuk menangkap siluet wayang dari belakang kelir. Kamera ini tidak selalu digunakan karena membutuhkan pertimbangan lokasi yang sesuai. Lokasi pertunjukan cenderung memiliki lokasi belakang kelir yang tidak memungkinkan untuk menggunakan kamera ini sehingga sifat kamera ini adalah <i>additional</i> . Kamera ini memberikan visual wayang kulit pada awal perkembangannya, yakni pertunjukan <i>shadow puppet</i> .

Ruang negosiasi yang disediakan oleh panggung *live streaming* wayang kulit memungkinkan kedua pihak yang terlibat untuk menghasilkan sebuah pertunjukan yang bersifat intermedial. Dikutip dari Nelson, R., Lavender, A., Bay-Cheng, S., & Kattenbelt (2010), kehadiran intermedial disebut sebagai pertautan antara kehadiran klasik teatrikal dengan virtual yang saling merangkul alih-alih membandingkan antara kedua hal tersebut.

Relasi kuasa selama proses negosiasi yang terjadi dalam proses penayangan *live streaming*, setelah diuraikan juga menghasilkan simpulan yang berbeda dari masing-masing jenisnya. Dalam hal ini, *live streaming* dan *recorded live streaming* ternyata masih berfokus pada pakeliran dan berbagai pertunjukan yang menjadi bagian dari pertunjukan wayang kulit itu sendiri. Hal ini menjadikan *live streaming* sebagai ruang negosiasi terbuka dalam jenis pertunjukan ini.

Selama pertunjukan *live streaming* wayang kulit berlangsung, dapat dikatakan bahwa posisi kuasa atas pertunjukan terus bergerak bergantian antara pihak “Dalang Seno” dan pemilik pertunjukan, yaitu Ki Seno Nugroho. Jika diamati secara keseluruhan, akan tampak seakan “Dalang Seno” sepenuhnya mengabdikan pada pertunjukan yang dibawakan oleh Ki Seno Nugroho. Kendati demikian, jika diamati secara lebih cermat, pilihan-pilihan penayangan yang dipegang oleh operator terjadi secara spontan sepanjang pertunjukan tanpa koordinasi konstan antara pihak “Dalang Seno” dan Ki Seno Nugroho, menunjukkan bahwa dari pihak “Dalang Seno” juga memiliki kuasa atas

apa yang hendak dipertunjukkan pada penonton *live streaming*. Akan tetapi, berjalannya pertunjukan bukan berarti menjadi kuasa seutuhnya “Dalang Seno”, namun tetap berada di bawah persetujuan Ki Seno Nugroho sebagai dalang.

Sesuai dengan pengertian *showing the doing* yang bersifat *flux* atau terus berubah, bersitegang kuasa selama proses penayangan pertunjukan *live streaming* wayang kulit, juga menunjukkan perilaku yang sama terhadap masing-masing yang terlibat.

KESIMPULAN

Dengan demikian, *live streaming* wayang kulit dapat dipandang sebagai diferensiasi produk, alih-alih sebagai bentuk yang bersifat *destructive* terhadap salah satu pihak yang terlibat dalam proses produksinya, dan jukstaposisi yang terjadi antara dua pihak yang terlibat mampu mencapai sifat komplementer terhadap satu sama lain dengan tidak saling meniadakan.

KEPUSTAKAAN

- Bates, R. (2010). Gramsci and the Theory of Hegemony Author (s): Thomas R . Bates Source : Journal of the History of Ideas , Vol . 36 , No . 2 (Apr . - Jun . , 1975) , pp . 351-366 Published by : University of Pennsylvania Press Stable URL : <http://www.jstor.org/stable/2.351-366>. *History*, 36(2), 351–366.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2006). *Film Art*.
- Brinton, J. P. (1947). Subjective Camera or Subjective Audience? *Hollywood Quarterly*, 2(4), 359–366. <https://doi.org/10.2307/1209531>
- Mitoma, J., Zimmer, E., & Stieber, D. A. (2013). *Envisioning dance on film and video*. Routledge.
- Mrázek, J. (2019). *Wayang & Its Doubles: Javanese Puppet Theatre, Television and the Internet*. NUS Press.

- Nelson, R., Lavender, A., Bay-Cheng, S., & Kattenbelt, C. (2010). *Mapping Intermediality in Performance*. Amsterdam University Press.
- Schechner, R. (2013). *Performance Studies: An introduction*. Routledge.
- Snickars, P., Vonderau, P., & Uricchio, W. (2009). *The Youtube Reader*. <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:750398/FULLTEXT01.pdf#page=137>

