

---

**DOBRAKAN SENI PERTUNJUKAN VIRTUAL DI ERA DIGITAL**

**Ade Liesna Carin Aliya<sup>1✉</sup>, Dona Rika Novalia<sup>2</sup>, Fitri Daryanti<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Program Studi Pendidikan Seni Tari, Universitas Lampung

Alamat e-mail: [adecarlin@gmail.com](mailto:adecarlin@gmail.com)

---

**Abstrak**

Seni pertunjukan di masa pandemi sangat berdampak sekali khususnya bagi dunia kesenian. Perubahan tersebut membuat para seniman tidak bisa mengadakan sebuah pertunjukan yang biasanya melibatkan aksi individu atau kelompok di tempat dan waktu tertentu. Hanya saja teknologi digitalisasi saat ini sudah sangat menguntungkan bagi sebuah pertunjukan virtual. Dimana sebuah pertunjukan virtual ini bertujuan untuk menguntungkan masyarakat tradisional khususnya di daerah-daerah pedesaan saat ini, sehingga membantu masyarakat pedesaan akan jauh lebih luas mengetahui segala informasi dan kebudayaan yang ada khususnya dalam bidang kesenian. Dalam kondisi saat ini seni pertunjukan virtual menjadi salah satu alternative agar tetap mengadakan sebuah seni pertunjukan secara virtual dengan menggunakan teknologi canggih yang dapat membantu berjalannya sebuah pertunjukan, sehingga revolusi pertunjukan di era digital harus dibarengi dengan pemahaman masyarakat sebagai pelaku sekaligus penikmat karya seni.

**Kata Kunci :** *Digital, Pertunjukan, Seni, Virtual*

**Abstract**

*Performing arts during the pandemic have had a profound impact, especially on the art world. These changes made the artists unable to hold a performance which usually involves individual or group action at a certain place and time. It's just that the current digitalization technology is very profitable for a virtual show. Where a virtual show aims to benefit traditional communities, especially in rural areas today, thus helping rural communities to know more about all the information and culture that exists, especially in the arts. In the current state of virtual performing arts, it is an alternative to keep holding a performing art virtually by using advanced technology that can help a performance run, so that the performance revolution in the digital era must be accompanied by an understanding of the public as actors and connoisseurs of works of art.*

**Keywords:** *Digital, Performance, Art, Virtual.*

Copyright (c) 2022 Ade Liesna Carin Aliya,  
Dona Rika Novalia ,Fitri Daryanti

---

✉ Corresponding author :

Email : [adecarlin@gmail.com](mailto:adecarlin@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Seni pertunjukan atau dalam bahasa Inggris performing art merupakan karya seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok di tempat dan waktu tertentu. Performance biasanya melibatkan empat unsur yaitu waktu, ruang, tubuh seniman dan hubungan seniman dengan penonton. Seni pertunjukan juga merupakan ajang pertemuan antara seniman dengan apresiator, sehingga revolusi pertunjukan di era digital harus dibarengi dengan pemahaman masyarakat sebagai pelaku sekaligus penikmat karya seni. Kesenian tidak hanya media ekspresi diri dan hiburan semata, namun juga merupakan bagian dari ritus masyarakat.

Dalam memasuki dunia virtual, masyarakat perlu diberikan pemahaman terkait keberadaan pertunjukan dengan media baru, sebab tidak seluruh masyarakat paham dan mampu menjangkau akses virtual, baik teknis maupun medianya. Yang hilang dari seni pertunjukan adalah pertemuan seniman dengan publik yang berlaku sebagai apresiator, sehingga tidak ada pertemuan secara langsung. Meskipun seni pertunjukan bisa juga dikatakan termasuk di dalamnya kegiatan-kegiatan seni mainstream seperti teater, tari, musik dan sirkus, Tetapi biasanya kegiatan-kegiatan seni tersebut pada umumnya lebih dikenal dengan istilah pertunjukan seni. Seni pertunjukan adalah istilah yang biasanya mengacu pada seni konseptual atau avant garde yang tumbuh dari seni rupa dan kini mulai beralih ke arah seni kontemporer seiring dengan berjalannya waktu.

Suatu hal yang tidak dapat dihindari saat ini ialah kemajuan teknologi. Karena, kemajuan teknologi ini akan terus berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Kedepannya akan terdapat banyak sekali inovasi-inovasi yang diciptakan untuk memberikan manfaat positif serta memberikan banyak kemudahan, sehingga memberikan cara-cara baru bagi kita dalam melakukan aktifitas sehari-hari. Utamanya dalam bidang teknologi, semua orang sudah merasakan banyak manfaat yang timbul akibat inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dalam waktu belakangan ini. (Putra dkk, 2022).

Manfaat internet saat ini semakin terasa bagi para pemakainya, yang kemudian membuat pemakainya sukar untuk bisa lepas dari dunia internet ini. Hal ini dapat terlihat mulai dari komunikasi, informasi, transaksi, edukasi, hingga hiburan yang saat ini semakin banyak dan mempunyai tempat di mata para pecinta seni yaitu sebuah pertunjukan. Kemkominfo (Kementerian Komunikasi dan Informatika) juga menyatakan bahwa saat ini di Indonesia pengguna internet telah mencapai 82 juta orang. Dan Indonesia berada peringkat ke-8 di Dunia (Kominfo, 2013).

Dengan pesatnya kemajuan teknologi yang terjadi belakangan ini, internet dan dunia digital tentunya membawa imbas di dunia seni pertunjukan. Tren pertunjukan di dunia berganti dari yang semula secara konvensional (*offline*), kini beralih secara digital (*online*). Sehingga untuk sekarang, strategi pertunjukan virtual dinilai lebih menjanjikan karena lebih memungkinkan para penonton dan pecinta seni dalam memperoleh segala macam informasi tentang kebudayaan yang ada khususnya dalam bidang kesenian dan dapat melakukan diakses melalui virtual (internet).

Memasuki era virtual dibutuhkan adanya perubahan mendasar, terutama di kalangan seniman daerah. Seniman harus mampu beradaptasi dengan kondisi yang sedang terjadi, wabah pandemi membawa perubahan yang mendasar terutama bagi eksistensi media virtual. Oleh karena itu, keberadaan media virtual penting bagi keberlangsungan seni pertunjukan daerah menyongsong digitalisasi. Selama seniman masih ada, seni pertunjukan tidak akan pernah mati, akan terus beradaptasi mengikuti situasi dan kondisi. Dahulu kesenian tradisional di daerah-daerah masih sangat terbatas, sedangkan saat ini dengan adanya dunia virtual, kesenian menjadi lebih mudah dikenal masyarakat luas.

Digitalisasi saat ini juga sudah sangat menguntungkan bagi sebuah pertunjukan virtual. Dimana sebuah pertunjukan virtual yang bertujuan untuk menguntungkan masyarakat tradisional khususnya di daerah-daerah pedesaan, sehingga kesenian tradisional yang ada di pedesaan itu bisa naik ke permukaan dan lebih mudah di kenal oleh masyarakat luas khususnya milenial saat ini.

## **METODE**

Dalam penelitian ini metode yang digunakan menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian interpretatif yang mementingkan hubungan antara peneliti dengan objek yang diteliti (Sundari, 2021). Mengingat di dalam penelitian kualitatif peneliti merupakan tokoh utama, maka apa yang peneliti alami dan rasakan sangat berpengaruh terhadap penelitian. Penelitian kualitatif dipilih sebagai metode dalam penelitian ini karena mengkaji kesenian sebagai objek secara Terlihat dan juga bentuk pendidikan seni yang ada di dalamnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dengan metode pengumpulan data yaitu wawancara terstruktur dan wawancara (Rohman, 2019). Teknik keabsahan data yang digunakan adalah perpanjangan keikutsertaan, ketekunan/keajegan pengamatan, triangulasi, pemeriksaan sejawat melalui diskusi. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, pengujian data, dan pengambilan.

## **PEMBAHASAN**

### **1. SENI**

Menurut jurnal yang ditulis daryanti Seni merupakan sesuatu yang fitrah dalam diri manusia. Seluruh perilaku yang ada dalam diri manusia seperti bicara, bernyanyi, marah, tersenyum yang merupakan eksplorasi dari emosional dan intelektual adalah bagian dari seni (Daryanti et al., 2019). Berbeda dengan jurnal yang ditulis oleh (Akromusyuhada, 2018). Seni merupakan bagian dari sisi manusia dalam mengaktualisasikan nilai-nilai estesisnya. Dalam seni seseorang dapat merasakan keindahan, ketenangan, kehangatan, kerinduan, kesyahduan, dan keheningan.

Seni sangat melekat sekali dalam kehidupan manusia, kedudukan seni dalam kehidupan manusia tentunya sangat dekat. Seni merupakan unsur estetika yang sangat dekat dengan kehidupan manusia seperti menyanyi, marah, eksplorasi dari emosi dan lain sebagainya, seni biasa nya dijadikan suatu ketenangan, hiburan, kehangatan dan lain sebagainya.

### **2. SENI PERTUNJUKAN VIRTUAL**

Menurut Murgianto (2022) menyatakan bahwa Seni pertunjukan ialah sebuah disiplin baru yang mempertemukan ilmu-ilmu seni (musikologi, kajian tari, kajian teater) di satu titik dan antropologi dititik lain dalam satu kajian inter-disiplin (etnomusikologi, etnologi tari dan performance studies). Adapun pernyataan lain seperti yang diuraikan Setiawan, dkk (2022). Seni Pertunjukan adalah sebuah media yang digunakan untuk mengekspresikan atau menyampaikan pesan moral dsb kepada penonton dalam bentuk dialog ataupun gerakan.

Seni pertunjukan merupakan suatu karya seni yang di pertunjukan atau di tontonkan kepada masyarakat umum melibatkan beberapa klasifikasi seni yaitu seni rupa, seni tari, seni teater, seni music dan lain sebagainya. Seni pertunjukan adalah karya seni yang melibatkan individu/perorang atau kelompok di tempat dan waktu tertentu. Adapun unsur yang harus diperhatikan dalam seni pertunjukan ialah tema, plot, penokohan, dialog, bahasa, ide dan pesan, dan latar.

- Tema : merupakan hal terpenting dalam sebuah seni pertunjukan yang mana tema ini ialah pokok utama dari ide yang mendasari suatu alur cerita.
- Plot : yaitu jalan cerita suatu kisah yang akan di angkat dalam ide gagasan seni pertunjukan.

- Penokohan : dalam penokohan mencakup berbagai hal diantaranya yaitu : aspek psikologis, aspek ini merupakan aspek pemeran tokoh pengenalan dan penamaan tokoh, seperti tinggi badan, warna kulit, rambut gemuk/kurus.
- Dialog : yaitu suatu percakapan antar tokoh satu dengan yang lain dimana percakapan atau interaksi tersebut harus sesuai dengan karakter tokoh dalam sebuah pertunjukan.
- Bahasa : Bahasa merupakan bahan awal dari sebuah skenario ketika di buat dan berbentuk kalimat. Kalimat tersebut harus bersifat efektif dan komunikatif.
- Ide dan pesan : Pesan disini di buat oleh penulis dan di pentaskan oleh pemeran ketika di panggung. Pesan bisa dimodifikasi agar penonton tidak bosan dan mudah diterima misalnya di sela-sela lelucon, pendidikan dan sebagainya.
- Latar : yaitu terbagi menjadi beberapa aspek, latar suasana, latar waktu dan latar tempat pada saat pertunjukan

Seni pertunjukan juga dapat diartikan sebagai performers atau penampil yang menampilkan suatu karya seni kepada penonton (audiences) baik dengan karya seni tari, seni musik, seni teater dan lain sebagainya. Seni pertunjukan juga memiliki beberapa fungsi yaitu sebagai fungsi pendidikan , fungsi hiburan, fungsi estetika, fungsi religious, dan fungsi sosial. Virtual yang dapat diartikan dengan suatu kegiatan yang berlangsung menggunakan jaringan/ sinyal yang biasa digunakan media dalam virtual ini yaitu handphone, laptop, computer dan lain sebagainya.

Virtual juga suatu kegiatan yang tidak dilakukan secara tatap muka, kegiatan ini biasa dilakukan apabila sedang berada pada kondisi mendesak yang mengharuskan bertemu secara online atau virtual. Seni pertunjukan virtual ialah suatu karya seni yang dapat di pertunjukkan atau di pertontonkan oleh satu individu atau kelompok kepada masyarakat umum secara virtual atau online yang melibatkan beberapa klasifikasi seperti seni rupa, seni musik, seni tari dan lain sebagainya.

### **3. ERA DIGITAL**

Dapat kita ketahui bahwa sekarang ini kita berada di zaman digital yang sebelumnya berada pada zaman yang bisa dikatakan susah untuk melakukan sesuatu serba kesulitan. Pengertian umum era digital merupakan suatu kondisi zaman ataupun kehidupan yang mana seluruh kegiatan yang mendukung kehidupan sudah bisa dipermudah dengan adanya teknologi yang serba canggih. Selain itu, era digital juga hadir demi menggantikan beberapa teknologi masa lalu agar bisa lebih modern dan juga lebih praktis. Agar bisa menghadapinya dengan baik, maka Anda harus menyiapkan rencana bisnis yang sangat matang. Bisa juga dikatakan bahwa era digital hadir untuk menggantikan beberapa teknologi masa lalu agar jadi lebih praktis dan modern.

Pada zaman era digital ini tentu nya sangat berkembang sekali dari zaman sebelumnya, yang mana pada era ini sangat memudahkan manusia dalam semua aktivitasnya, adapun keunggulan dari era digital yang lain yaitu Banyak jenis profesi baru muncul seiring dengan meningkatnya kebutuhan. Sebagai generasi milenial, Sahabat Qwords juga bisa ikut menikmati berbagai kemudahan digital yang ditawarkan. Misalnya dengan cara membuat website untuk jualan. Adapun dampak yang muncul ada era digital ini salah satu nya yaitu dari dampak ini sangat berpengaruh sekali terhadap perkembangan pada anak. Anak menjadi malas belajar dan merasa ketergantungan dengan selalu mengakses pelajaran sekolah melalui internet dengan tidak mengasah kemampuan anak dengan belajar.

### **KESIMPULAN**

Perkembangan teknologi informasi di dunia meningkat sangat pesat dengan berbagai alat dan teknologi baru yang terus ditemukan semakin meningkatkan efektifitas dan efisiensi kegiatan manusia. Dengan

sebutan era digital semua elemen kehidupan manusia telah menggunakan teknologi ini untuk menggantikan campur tangan manusia didalam kegiatannya. Perubahan dari kegiatan manual ke system informasi atau disebut proses transformasi ini terus berlanjut dari masa kemasa, sehingga nantinya semua kegiatan disekitar manusia tidak dapat lepas dari teknologi informasi ini. Semua kegiatan dari bangun tidur sampai mau tidur kembali telah tergantikan oleh kegiatan digital, dimasa depan manusia hanya tinggal menikmati semua hasil karya digital ini tanpa perlu bersusah payah untuk memikirkannya (Danuri, 2019).

Dari observasi ini, dapat disimpulkan bahwa pertunjukan virtual menjadi satu alternative bagi para seniman tetap terus berkarya dan mengadakan suatu pertunjukan di era kondisi pandemi saat ini, dengan menggunakan digital dan memanfaatkan media sosial secara optimal sebagai media pemasarannya, hanya saja terhalang oleh beberapa kendala yang mereka hadapi, yakni seperti kurangnya pemahaman akan teknologi informasi.

Kurangnya pemahaman mereka dalam cara memaksimalkan platform Youtube, Instagram, Facebook, dan lainnya serta kurangnya keterampilan dalam menciptakan “Promosi” yang menarik dan dapat mempengaruhi penonton/pembeli (Rohman, 2019). Melalui digitalisasi ini, peneliti juga telah melakukan sebuah pertunjukan seni, diantaranya yaitu mengedukasikan tentang kesenian, dan mengajak semua orang untuk tetap berkarya meskipun kondisi seperti ini. Dengan membuat pamflet pertunjukan dan membuat sedikit video trailer pertunjukan agar dapat diketahui masyarakat.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Akromusyuhada, A. (2018). SENI DALAM PERPEKTIF AL QURAN DAN HADIST. *Jurnal Tahdzibi: Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 1-6.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan transformasi teknologi digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 15(2).
- Daryanti, D., Desyandri, D., & Fitria, Y. (2019). Peran Media dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 215-221.
- Rohmah, N. N. (2019). Efektifitas Digitalisasi Marketing Para Pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Lombok (Analisis Media Equation Theory). *Al-I'lam: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 3(1), 1-14.
- Sundari, R. S. (2021). Eksotisme Ragam Gerak Tari Dalam Kesenian Barongan Kusumojoyo Demak Sebagai Kesenian Pesisir. *Jurnal Seni Tari*, 10(2), 112-119.
- Putra, R. W., Sari, L. P., Meirina, R., Nursyam, Y., Hamzaini, H., & Zaidi, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Musik Digital Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 3604-3611.
- Setiawan, A. Y., Adzan, N. K., & Putra, R. W. (2021). PERSEPSI SISWA SMA DI BANDAR LAMPUNG TERHADAP PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI PLATFORM SENI PERTUNJUKAN VIRTUAL. *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, 6(2).