

SENI PERTUNJUKAN NUSANTARA KEKUATAN, KELEMAHAN, PELUANG, DAN TANTANGANNYA DI ERA INDUSTRI 4.0

Sugeng Nugroho

Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Surakarta
E-mail: sgnngugroho@gmail.com

Abstrak

Seni pertunjukan Nusantara berkaitan berbagai ragam seni pertunjukan tradisi (tradisi keraton maupun tradisi kerakyatan) yang hidup dan berkembang di Nusantara. Setiap jenis seni pertunjukan memiliki kaidah artistik (Jawa: *pakem*). *Pakem* inilah yang menjadi salah satu tolok ukur kualitas artistik karya seni pertunjukan tradisi. Terkait dengan dunia industri, sesungguhnya telah dihadapkan era industri 3.0, ditandai munculnya perangkat elektronik. Munculnya radio dan televisi, seni pertunjukan dapat dinikmati oleh kalangan terbatas. Saat itu para seniman tradisi berlomba-lomba mengisi siaran radio dan televisi demi popularitas. Selanjutnya, munculnya industri rekaman (*audio cassette* dan *video cassette*), seni pertunjukan dapat dinikmati kapan saja dan di mana saja tanpa dibatasi oleh dimensi waktu dan ruang. Nartasabda, Anom Soeroto, Candralukita, dan Waljinah, seniman tradisi Jawa yang mampu memanfaatkan peluang industri rekaman pada saat itu. Munculnya industri 4.0 ditandai masuknya dunia digital dan internet ke berbagai sendi kehidupan masyarakat, membawa konsekuensi logis bagi kehidupan seni pertunjukan Nusantara. Seberapa jauh dampak yang ditimbulkan dari industri 4.0 bagi kelangsungan hidup seni pertunjukan tradisi Nusantara, dapat dilihat dari dua hal: 'kajian seni' dan 'kekaryaan seni'. Kedua hal ini akan dibahas dengan menggunakan analisis SWOT, meliputi: *strengths* (kekuatan), *weaknesses* (kelemahan), *opportunities* (peluang), dan *threats* (ancaman atau tantangan).

Seni pertunjukan Nusantara bukan melulu untuk media hiburan, melainkan juga berfungsi untuk hal lain, meliputi sarana kegiatan ritual, sarana komunikasi, dan representasi estetik. Dengan fungsinya masing-masing itu maka karakteristiknya pun berbeda-beda. Seni pertunjukan untuk kegiatan ritual, tidak mungkin tampil tanpa masyarakat, karena kehadiran mereka bukanlah sebagai penonton, melainkan sebagai pelaku kegiatan yang harus ada di dalam konteks tersebut. Begitu juga seni pertunjukan untuk sarana komunikasi tidak mungkin tampil tanpa pihak ketiga (komunikan). Seni pertunjukan untuk representasi estetik, tidak mungkin tampil tanpa kehadiran penonton, karena ekspresi seni hanya dapat dinikmati secara langsung oleh penontonnya. Tidak semua jenis seni pertunjukan Nusantara yang dihadapkan dengan era digital akan menghadapi problematika. Seni pertunjukan ritual tetap lestari keberadaannya tanpa sentuhan digital, sepanjang kegiatan ritual yang melibatkan seni pertunjukan dan masih dipertahankan oleh masyarakatnya.

Kata kunci : pertunjukan, nusantara, kekuatan, kelemahan, peluang dan tantangan.

Pendahuluan

Pengertian tentang seni pertunjukan telah banyak dikemukakan oleh para ahli, antara lain Edi Sedyawati (1981), Soedarsono (1998), dan Sal Murgiyanto (2015). Pada prinsipnya seni pertunjukan adalah sebuah karya seni yang dipentaskan dengan melibatkan tiga unsur pokok, yakni (1) **seniman** sebagai pelaku kegiatan, (2) **karya seni** sebagai bentuk kegiatan yang dilakukan oleh seniman, dan (3) **penonton** sebagai pengamat yang menjadi sasaran suatu pertunjukan. Seni pertunjukan bukanlah seni yang membenda atau bersifat tahan lama, melainkan seni yang bersifat sesaat. Seni pertunjukan hanya dapat dinikmati ketika pertunjukan itu sedang berlangsung. Oleh karena itu, seni pertunjukan yang sama jika dipentaskan berulang pada ruang dan waktu yang berbeda, kualitas 'rasa hayatannya' pun akan berbeda.

Berbicara tentang seni pertunjukan Nusantara adalah berbicara tentang berbagai ragam seni pertunjukan tradisi, baik tradisi keraton maupun tradisi kerakyatan, yang hidup dan berkembang di berbagai daerah dan etnis di Nusantara. Setiap jenis—bahkan setiap bentuk—seni pertunjukan yang ada di Nusantara, memiliki norma atau kaidah artistik (Jawa: *pakem*) tersendiri. Sama-sama seni pertunjukan tradisi dan berasal dari daerah yang sama pun, antara seni pertunjukan tradisi keraton dan tradisi kerakyatan, memiliki *pakem* yang berbeda. *Pakem* inilah yang menjadi salah satu tolok ukur kualitas artistik karya seni pertunjukan tradisi.

Terkait dengan dunia industri, sejak abad ke-20 seni pertunjukan Nusantara sesungguhnya telah dihadapkan dengan era industri 3.0, yang antara lain ditandai dengan munculnya

perangkat elektronik seperti transistor. Dengan munculnya radio dan televisi, seni pertunjukan yang semula hanya dapat dinikmati oleh kalangan terbatas, menjadi semakin luas kalangan penikmatnya. Pada saat itu para seniman tradisi berlomba-lomba mengisi siaran radio dan televisi demi meraih popularitas di kalangan masyarakat pemerhatinya. Selanjutnya, dengan munculnya industri rekaman (*audio cassette* dan *video cassette*), seni pertunjukan yang semula hanya dapat dinikmati pada saat dan di tempat pertunjukan berlangsung, menjadi dapat dinikmati kapan saja dan di mana saja tanpa dibatasi oleh dimensi waktu dan ruang. Narta-sabda, Anom Soeroto, Candralukita, dan Waljinah adalah beberapa di antara seniman tradisi Jawa yang mampu memanfaatkan peluang industri rekaman pada saat itu. Akan tetapi bagi seniman yang kurang kreatif, sering menuduh industri rekaman sebagai biang keladi atas menurunnya job pentas mereka.

Munculnya industri 4,0 di awal abad ke-21, yang antara lain ditandai dengan masuknya dunia digital dan internet ke berbagai sendi kehidupan masyarakat, akan membawa konsekuensi logis bagi kehidupan seni pertunjukan Nusantara yang notabene berbasis tradisi. Seberapa jauh dampak yang ditimbulkan dari industri 4.0 bagi kelangsungan hidup seni pertunjukan tradisi Nusantara, dapat dilihat dari dua hal: 'kajian seni' dan 'kekayaan seni'. Kedua hal ini akan dibahas dengan menggunakan analisis SWOT, meliputi: *strengths* (kekuatan), *weaknesses* (kelemahan), *opportunities* (peluang), dan *threats* (ancaman atau tantangan).

Seni Pertunjukan Nusantara dan Kekuatannya

Pengertian 'tradisi' dalam seni pertunjukan Nusantara bukanlah tradisi yang bersifat statis, melainkan tradisi yang selalu berubah dan berkembang sesuai dengan napas zaman dan kepentingan masyarakatnya. Dalam hal ini, yang perlu digarisbawahi adalah bahwa seni pertunjukan Nusantara bukan melulu untuk media hiburan, melainkan juga berfungsi untuk hal lain, meliputi sarana kegiatan ritual, sarana komunikasi, dan representasi estetik. Dengan fungsinya masing-masing itu maka karakteristiknya pun berbeda-beda.

Seni pertunjukan untuk kegiatan ritual, tidak mungkin tampil tanpa masyarakat, karena kehadiran mereka bukanlah sebagai penonton, melainkan sebagai pelaku kegiatan yang harus ada di dalam konteks tersebut. Seni yang dipertunjukkannya pun harus bersifat langsung, tidak boleh berupa rekaman, diperlukan ruang dan waktu khusus, pemain yang terpilih dengan busana yang khas, dan disertai sesaji tertentu. Jenis seni pertunjukan ini tidak memerlukan kecanggihan teknologi, karena yang dipentingkan bukan nuansa artistik dan estetikanya, melainkan tujuan diselenggarakannya pertunjukan. Oleh karena itu, seni pertunjukan ritual tetap akan hidup sepanjang kegiatan ritual masih diyakini oleh masyarakatnya.

Seni pertunjukan untuk sarana komunikasi tidak mungkin tampil tanpa masyarakat, baik sebagai pihak pertama (ideator) maupun pihak ketiga (komunikator). Sebuah pesan yang disampaikan melalui seni pertunjukan sering terjadi bukan berasal dari senimannya, melainkan dari anggota masyarakat—biasanya dari orang berpengaruh—sehingga kedudukan seniman lebih sebagai komunikator. Perlu diketahui bahwa pesan yang disampaikan melalui karya seni jauh berbeda dengan pesan yang disampaikan secara langsung, sehingga seniman harus mampu menuangkannya ke dalam sebuah pertunjukan tanpa mengurangi kualitas garapan seninya, tetapi pesan yang disampaikan tetap mudah ditangkap oleh komunikan. Oleh karena itu, seniman harus memiliki referensi yang lengkap, baik berkaitan dengan pesan yang akan disampaikan maupun teknik penyampaiannya. Referensi itu dapat dengan mudah diperoleh antara lain melalui teknologi digital. Dengan menguasai teknologi digital, seniman sekaligus akan mampu memanfaatkannya sebagai 'media' pendukung sajian pertunjukan, sehingga di samping pesan yang disampaikan dapat ditangkap oleh komunikan, sajian pertunjukannya mempunyai daya tarik tersendiri.

Seni pertunjukan untuk representasi estetik, tidak mungkin tampil tanpa kehadiran penonton, karena ekspresi seni hanya dapat dinikmati secara langsung oleh penontonnya. Seni pertunjukan yang telah direkam secara auditif ataupun audio-visual, kualitas artistiknya telah mengalami distorsi, baik karena faktor *human error* ataupun *equipment error*, sehingga tidak akan mampu menyentuh rasa hayatan penonton. Seni pertunjukan untuk representasi estetik, konsep dan formatnya harus jelas, pemainnya terseleksi, kostum dan propertinya mendukung tampilan, durasi pertunjukannya dipertimbangkan, dan kaidah-kaidah artistiknya terpenuhi.

Dalam hal ini seniman dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi digital, baik sebagai ‘referensi’ (data) atas kekaryaannya maupun sebagai ‘media’ pendukung artistik pertunjukannya.

Seni pertunjukan untuk hiburan penampilannya pasti memerlukan penonton, karena penontonlah yang menjadi sasaran sebuah pertunjukan. Dalam konteks ini, sesuatu yang dianggap ‘menghibur’ bagi penonton kadang-kadang tidak berasal dari sajian pertunjukannya (aspek intrinsik), tetapi justru dari luar pertunjukan (aspek ekstrinsik) yakni adanya interaksi antarpemonton. Oleh karena itu, agar aspek hiburannya lebih didominasi dari karya seni, formatnya harus menarik dan bernilai jual. *Trick, gimmic, sex appeal*, dan *sensation* perlu dijadikan pertimbangan di dalam penampilannya. Terkait dengan hal ini, seniman harus mampu memanfaatkan teknologi digital sebagai ‘media’ pendukung pertunjukannya agar tampil lebih menarik.

Seni Pertunjukan Nusantara dan Kelemahannya

Seni pertunjukan Nusantara sesuai dengan perkembangan kebudayaannya pasti selalu mengalami perubahan bentuk. Akan tetapi sesuai dengan sifatnya yang ‘tidak awet’, kita tidak dapat mengenali bentuk seni pertunjukan ‘masa lampau’ yang pernah ada di bumi Nusantara. Kita hanya dapat menginterpretasi dari peninggalan masa lampau yang berupa prasasti, relief, dan karya-karya sastra kuno, yang tentu saja interpretasi kita belum tentu sama persis dengan kenyataannya di masa lampau. Bahkan, tidak jarang kita hanya mengenal nama dari sebuah seni pertunjukan masa lampau tanpa bisa membayangkan struktur pertunjukannya, karena keterangan yang diperoleh dari prasasti, relief, dan karya sastra tanpa disertai deskripsi karyanya.

Kelemahan dari para seniman tradisi kita sampai saat ini tidak lain karena mereka tidak pernah mendeskripsikan karya seni pertunjukannya. Sistem transformasi kekarya seni antargenerasi cenderung dilakukan secara langsung di dalam sebuah pertunjukan, sehingga hanya generasi yang memiliki kepekaan artistiklah yang dapat menirukan sama persis dengan bentuk aslinya. Para calon seniman yang melakukan proses *nyantrik*, yakni mengabdikan dan selalu mengikuti ke mana pun seseorang yang dianggap gurunya melakukan pentas, pun tidak pernah mendapatkan pembelajaran secara formal di rumah gurunya. Ia hanya bisa memperhatikan pementasan yang dilakukan oleh seseorang yang dianggap sebagai gurunya, kemudian dipraktikkan sendiri tanpa pengawasan dan pembenahan dari ‘sang guru’.

Deskripsi tentang bentuk dan struktur pertunjukan biasanya justru dilakukan oleh para penggemar dan pengamat seni. Akan tetapi seberapa pun detailnya sebuah deskripsi, tentu hanya dapat menuliskan hal-hal yang bersifat elementer dan kasatmata. Deskriptor karya seni pertunjukan tentu tidak akan mampu menuliskan ‘*rasa*’ yang terungkap dari karya yang dipentaskan, karena ‘*rasa*’ itu bersifat abstrak, yang hanya dapat dinikmati oleh penonton secara langsung. Selain itu, ‘*rasa*’ yang merupakan nuansa estetis sebuah pertunjukan kadang-kadang bersifat subjektif.

Memasuki era industri 4.0 saat ini, internet bukan lagi hal yang asing di dalam kehidupan. Segala informasi, baik tertulis, auditif, maupun audio-visual, banyak tersaji melalui internet. Sepanjang kita memiliki *android*—yang tentu saja didukung dengan tercukupinya kuota dan adanya jaringan internet—kita dapat dengan mudah mengakses segala informasi bahkan kebutuhan yang kita perlukan tanpa harus beranjak dari tempat. Persoalannya saat ini adalah, belum semua seniman, pengamat, peneliti, dan kritikus seni pertunjukan Nusantara memanfaatkan dengan maksimal media internet. Mereka yang memanfaatkan internet justru orang-orang yang hanya berpredikat sebagai pengagum seni pertunjukan. Terbukti, karya-karya seni pertunjukan yang diunggah melalui *YouTube*, sebuah situs web ‘berbagi video’, kebanyakan justru dilakukan oleh para pengagum seni dan seniman yang kualitas kesenimanannya berada di bawah standar, bukan seniman yang mumpuni. Demikian juga situs-situs *website*, kebanyakan ditulis oleh orang-orang yang bukan ahlinya, sehingga informasi yang disampaikan sering menyatkan pembaca.

Seni Pertunjukan Nusantara dan Peluangnya

Kehadiran internet memberikan dampak yang signifikan terhadap keberadaan seni pertunjukan. Melalui *YouTube*, memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video. Pengguna terdaftar dapat mengunggah video dalam jumlah tak terbatas, sementara

pengguna tak terdaftar dapat menonton berbagai macam video tanpa dibatasi oleh dimensi ruang dan waktu.

Bagi seniman, melalui situs internet ia dapat mempelajari berbagai ragam karya seni pertunjukan yang ada di Nusantara—sepanjang telah diunggah ke dalam *You Tube*—secara langsung dan riil untuk referensi karyanya. Pada sisi lain, ia dapat mempublikasikan karya-karya seni pertunjukannya kepada masyarakat dunia. Ia dapat mengunggah secara langsung pada saat pertunjukan berlangsung (*live streaming*) ataupun mengunggah secara tunda dari rekaman pertunjukannya. Hal ini akan berdampak positif sebagai sarana popularitas seniman dan karya seninya. Dengan demikian, karya-karya seni pertunjukan akan berubah sifatnya; dari karya seni yang bersifat ‘sesaat’ menjadi karya seni yang ‘tahan lama’.

Bagi pengamat, peneliti, dan kritikus seni, internet sangat bermanfaat sebagai bank data. Melalui *website* dengan *Google* sebagai salah satu mesin pencari yang terkenal saat ini, ia dapat menggali berbagai informasi tentang seni pertunjukan Nusantara untuk dijadikan data penelitian dan literatur pembandingan atas penelitian yang akan atau sedang dilakukan. Meskipun demikian, ia harus mampu memilih dan memilah kesahihan data yang diperoleh dari *website*, karena banyak data yang ditulis oleh seseorang yang bukan ahlinya. Melalui *YouTube*, ia dapat menyaksikan secara langsung berbagai ragam karya seni pertunjukan sebagai ‘teks’ penelitian atau sasaran kritiknya.

Seni Pertunjukan Nusantara dan Tantangannya

Internet yang dapat diakses oleh semua kalangan di seluruh penjuru dunia membawa konsekuensi logis bagi seniman seni pertunjukan untuk selalu kreatif dan inovatif. Bagaimana tidak? Suatu karya seni pertunjukan yang pernah diunggah di *YouTube* pasti akan dilihat dan diperhatikan oleh masyarakat dunia yang menontonnya. Dari situ penonton pasti akan mencatat di dalam memori tentang gaya sebuah pertunjukan. Oleh karena itu, apabila si seniman dalam mengunggah karya lain ternyata terdapat kesamaan dengan karyanya terdahulu, pasti ia akan dikatakan oleh masyarakat sebagai autoplagiat. Demikian juga jika ada seniman lain yang mengunggah karya serupa, pasti akan mendapat predikat plagiat.

Penutup

Tidak semua jenis seni pertunjukan Nusantara yang dihadapkan dengan era digital akan menghadapi problematika. Seni pertunjukan ritual akan tetap lestari keberadaannya tanpa sentuhan digital, sepanjang kegiatan ritual yang melibatkan seni pertunjukan masih dipertahankan oleh masyarakatnya. Sebaliknya, seni pertunjukan untuk sarana komunikasi, representasi estetik, dan hiburan sangat memerlukan sentuhan digital, baik sebagai ‘referensi’ karyanya maupun sebagai ‘media’ pendukung sajian, agar tidak ditinggalkan masyarakatnya. Meskipun demikian, jatidiri kenusantaraannya harus tetap terjaga.

Daftar Rujukan

- Ahimsa-Putra, Heddy Shri. 2000. “Seni dalam Beberapa Perspektif: Sebuah Pengantar,” dalam *Ketika Orang Jawa Nyeni*. Yogyakarta: Galang Press.
- Fisher, B. Ambrey. 1986. *Teori-teori Komunikasi: Perspektif Mekanistik, Psikologis, Interaksional, dan Pragmatis*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kayam, Umar. 1981. *Seni, Tradisi, Masyarakat*. Jakarta: Penerbit Sinar Harapan.
- Lindsay, Jennifer. 1991. *Klasik, Kitsch, Kontemporer: Sebuah Studi tentang Seni Pertunjukan Jawa*, diindonesiakan oleh Nin Bakdi Sumanto. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Litlejohn, Stephen W. and Karen A. Foss. 2008. *Theories of Human Communication*, 9th Edition. Belmont: Thomson Wadsworth.
- Murgiyanto, Sal. 2015. “Mengenal Kajian Pertunjukan,” dalam Ed. Pudentia MPSS, *Metodologi Kajian Tradisi Lisan*. Jakarta: Asosiasi Tradisi Lisan bekerja sama dengan Yayasan Pustaka Obor Indonesia, hlm. 11–35.
- Sedyawati, Edi. 1981. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Soedarsono, R.M. 1998. *Seni Pertunjukan Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- _____. 1999. *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Solomon, Robert C. 1991. “On Kitsch and Sentimentality,” dalam *The Journal Aesthetic and Art Criticism* Vol. 49 No. 1, Winter. Oxford University Press.