

PEMAHAMAN SPEKTAKEL DALAM PEMBELAJARAN DRAMA MELALUI SIMULASI ADEGAN ELEKTRONIK (SAE)

Yoga Sudarisman¹⁾, Pepen Priyawan²⁾, Widaad Rifqiana³⁾

^{1,2)} Fakultas Adab dan Humaniora UIN Sunan Gunung Djati Bandung

³⁾ Balai Besar Guru Penggerak Jawa Barat Bandung

email: yogasudarisman@uinsgd.ac.id , pepenpriyawan@uinsgd.ac.id , widaad.rifqiana@dikbud.belajar.id

Abstrak

Drama hadir dimana-mana termasuk dalam dunia pendidikan. Artikel ini membahas tentang transformasi drama dari panggung fisik ke digitalisasi visual dan pengaruhnya terhadap proses kreativitas siswa di era digital dan memahami spektakel sebagai unsur penting dalam drama. Dengan metode analisis konten terhadap media visual, aplikasi Simulasi Adegan Elektronik (SAE) dikenalkan dan dideskripsikan dalam memproduksi pertunjukan teater digital. Dalam produksi teater apapun, ide teknis dan naskah drama saling melengkapi dan dibutuhkan untuk menciptakan karya seni yang unik dan bermakna. Artikel ini menyimpulkan bahwa teknologi dapat membantu siswa dalam memahami unsur-unsur dramatis khususnya unsur spektakel. Proses pemahaman spektakel ini juga secara tidak langsung berdampak pada proses kreativitas dan inovasi siswa.

Kata kunci: kreativitas, drama, spektakel, teater, simulasi adegan elektronik

Abstract

Drama is everywhere, including in the field of education. This article discusses the transformation of drama from the physical stage to visual digitalization and its influence on students' creative processes in the digital era and understanding the spectacle as an important element in drama. Using the content analysis method for visual media, the application of Electronic Scene Simulation (ESS) is introduced and described in producing digital theater performances. In any theater production, technical ideas and the drama script complement each other and are needed to create a unique and meaningful work of art. This article concludes that technology can help students understand dramatic elements, especially spectacle elements. The process of understanding this spectacle also indirectly impacts students' creativity and innovation processes.

Keywords: creativity, drama, spectacle, theatre, electronic scene simulation

1. PENDAHULUAN

Perjalanan Evolusi desain teater visual cukup panjang dan beragam. Dalam tulisan berjudul *Scenography: An Evolutionary Perspective* yang ditulis Arnold Aronson (2019) perkembangan desain teater dari masa ke masa dibahas termasuk pengaruh budaya dan teknologi dalam proses evolusi. Tulisan lain terkait desain teater dengan keterkaitan pada naskah drama dipaparkan (Esekong, 2017). Pembahasan tren terkini drama, desain teater, dan teknologi panggung menghubungkan teater, desain, dan teknologi untuk sebuah produksi teater.

Esekong (2017) menyatakan *Man Versus Machines: Riding on the Wings of Technology?* bahwa meskipun teknologi dapat membantu desainer dengan cepat dan mudah, teknologi hanya membantu jika ada ide untuk dieksplorasi terlebih dahulu lewat naskah drama tertulis. Naskah drama sangat penting dalam produksi teater karena menjadi dasar pembacaan pertama untuk mengembangkan konsep artistik dan teknis. Naskah drama memberikan arahan tentang karakter, plot, dan tema yang harus diinterpretasikan oleh para desainer dan aktor. Dalam produksi teater, ide

teknis dan naskah drama saling melengkapi dan dibutuhkan untuk menciptakan karya seni yang unik dan bermakna.

Artikel *Drama in Education and the Value of Process* yang ditulis oleh Eva Hallgren mengeksplorasi peran drama sebagai metode pembelajaran yang efektif dalam pendidikan (Hallgren, 2022). Hallgren berargumen bahwa drama bukan hanya sekadar aktivitas kreatif, tetapi juga merupakan alat yang kuat untuk memfasilitasi pembelajaran yang mendalam. Dalam konteks pendidikan, drama memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, menjadikan pengalaman pendidikan lebih interaktif dan menarik. Salah satu poin utama yang diangkat Hallgren adalah pentingnya proses dalam drama. Ia menekankan bahwa fokus seharusnya tidak hanya pada hasil akhir dari pertunjukan drama, tetapi lebih kepada pengalaman yang diperoleh selama proses tersebut. Proses drama memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide, berkolaborasi dengan teman dan mengembangkan keterampilan sosial serta emosional. Dengan terlibat dalam proses tersebut, siswa dapat belajar untuk berpikir kritis dan kreatif, serta meningkatkan kemampuan komunikasi mereka.

Hallgren juga menyoroti peran guru dalam konteks drama di dunia pendidikan. Guru tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendukung siswa dalam perjalanan belajar mereka. Dengan menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung, guru dapat mendorong siswa untuk mengekspresikan diri mereka secara bebas dan mengeksplorasi berbagai perspektif. Hal ini penting untuk membangun kepercayaan diri siswa dan mendorong mereka untuk mengambil risiko dalam belajar menjadi lebih kreatif dan produktif. Melalui drama juga siswa dapat terbantu dalam memahami dan menginternalisasi konten pelajaran

dengan cara yang lebih mendalam. Entah dengan peran yang mereka mainkan atau dengan situasi yang mereka ciptakan. Siswa dapat menghubungkan teori dengan praktik, serta mengembangkan kerjasama di antara mereka. Pengalaman ini tidak hanya meningkatkan pemahaman akademis mereka tetapi juga membantu mereka dalam pengembangan karakter dan keterampilan interpersonal.

Hanya tentu saja tantangan dalam dunia pendidikan hadir seiring perkembangan zaman. Carr (2010) menyampaikan dalam prolog bukunya *The Shallows: What the Internet is Doing to Our Brains* bahwa dunia digital sekarang ini, khususnya internet mampu membuat kreativitas manusia terganggu. Banyaknya informasi menarik dan hiburan di internet dapat membuat siswa lebih memilih untuk bersenang-senang daripada belajar, sehingga mengurangi motivasi untuk berinovasi. Carr membahas bagaimana internet dan konten digital dapat mengubah cara berpikir dan mempengaruhi kemampuan konsentrasi serta kreativitas.

Pembelajaran drama di zaman sekarang juga mengalami perkembangan yang pesat. Bentuk teks drama mengalami perkembangan yang signifikan dari naskah cetak tradisional ke berbagai format digital dan multimedia. Penemuan mesin cetak oleh Johannes Gutenberg sekitar tahun 1440 membawa revolusi dalam penyebaran teks. Mesin cetak memungkinkan produksi buku dan naskah dalam jumlah besar dengan biaya lebih rendah dan lebih cepat daripada metode penulisan tangan sebelumnya. Media pementasan drama hadir dalam beberapa bentuk, mulai panggung konvensional (*physical theatre*) sampai panggung digital (*virtual theatre*). Mengutip (Fischer-Lichte, 2002: 50), media pementasan drama hadir sebagai laboratorium dan manusianya sebagai bahan eksperimen. Materi panggung berasal dari semua dunia ini. Seiring perkembangan zaman, panggung

berevolusi dari yang fisik menjadi non-fisik atau sekarang lebih dikenal dengan digital dengan bantuan teknologi. Dalam pendahuluan, Giannachi (2004) memasukkan teknologi sebagai bagian dari seni.

Pada tahun 2011, kumpulan akademisi drama, penggiat teater dan ahli teknologi berkumpul membicarakan dan membangun aplikasi yang berjudul *Simulated Environment for Theatre (SET)*. Berdasar pada artikel yang berjudul *Visualizing Theatrical Text: From Watching the Script to the Simulated Environment for Theatre (SET)* yang ditulis Jennifer Roberts Smith, dibahas sebuah evolusi desain teater visual. Desain ini disebut evolusi dari pemerolehan data tekstual drama yang awalnya biasa dibaca namun dibuat memintas langsung menjadi pementasan secara digital. Evolusi dipahami karena membaca bisa diringkas menjadi pemrosesan drama visual dan didigitalisasi. Evolusi ini didesain lewat tahapan terstruktur memvisualisasi teks drama daripada dibaca secara langsung (lewat membaca naskah). Alih-alih teks dibaca, teks drama dengan pengembangan digitalisasi bisa dinikmati secara langsung secara visual. Maka dikembangkanlah sebuah aplikasi bernama *Simulated Environment for Theatre* atau disingkat menjadi SET. Smith et al., (2013) melanjutkan SET merupakan prototipe desain pementasan visual drama.

Perkembangan teks drama dengan teknik visualisasi melalui aplikasi SET menjadi gebrakan awal dalam dunia drama sebagai keberlanjutan dalam perkembangan teks. Hal ini juga dapat diterjemahkan sebagai landasan bahwa teknologi sekarang ini menjadi media seni paling baru. Senada dengan irama teknologi kekinian, nuansa pendidikan sekarang ini sedang dan akan terus mengikuti perkembangan revolusi industri, salah satunya yang bersifat digital. Dalam artikel ini, keberlanjutan perkembangan teks drama akan disajikan

melalui aplikasi Simulasi Adegan Elektronik (SAE).

2. METODE

Artikel ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan pendukung analisis konten. Analisis konten dalam metode kualitatif deskriptif adalah penelitian sistematis yang menafsirkan dan menganalisis teks, gambar, dan bentuk komunikasi lainnya (Krippendorff, 2004). Pendekatan ini berfokus pada pemahaman makna dan tema yang ada dalam data kualitatif, memperlakukan data tersebut sebagai representasi yang dapat dibaca dan diinterpretasikan untuk memperoleh wawasan tentang fenomena sosial. Fenomena sosial yang dihadirkan dalam artikel ini adalah fenomena pendidikan bagi pembelajar drama dalam memahami unsur spektakel.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Drama adalah tulisan yang ditulis untuk dipentaskan (Abrams, 1999: 69). Pementasan drama adalah sebuah bentuk karya seni pertunjukan yang menyajikan alih wahana teks naskah drama atau pertunjukan teatrikal yang hadir secara fisik di atas panggung atau teater. Dalam pementasan drama, berbagai unsur seperti dialog, gerakan panggung, ekspresi wajah, dan intonasi suara digunakan oleh aktor untuk membawa karakter dan cerita menjadi hidup. Selain itu, unsur-unsur desain seperti latar belakang, properti, kostum, pencahayaan, dan efek suara juga berperan penting dalam menciptakan atmosfer dan konteks visual yang sesuai dengan cerita. Bukan rahasia umum, sebuah pementasan drama memerlukan persiapan yang sangat matang, dibutuhkan waktu selama berbulan-bulan bahkan sampai bertahun-tahun hanya untuk membuat satu pementasan drama yang baik.

Dalam *Poetics*, Aristoteles memberikan pemaparan tentang syarat sah

karya sastra yang nantinya dijadikan parameter dalam penulisan drama secara keseluruhan, dikatakan karya sastra: prosaik, puitik ataupun dramatik jika memiliki 6 unsur ciri: Alur, Tokoh, Pemikiran, Diksi, Lagu, and Spektakel (Aristotle, 2008).

3.1 Alur

Bagi Aristoteles, alur adalah jantungnya sebuah cerita atau drama, dan diartikan sebagai “susunan sebuah kejadian”. Aristoteles percaya bahwa plot harus disusun secara logis dan memiliki ciri-ciri sekurang-kurangnya tiga babak yang jelas; awal, tengah, akhir. Bagi Aristoteles, penulisan alur adalah aktivitas yang cerdas yang harus dicermati, alur harus cukup panjang untuk mewakili tindakan dan di saat yang bersamaan jangan terlalu panjang agar minat penonton tidak hilang ditelan cerita yang berbelit. Ada kesatuan waktu, tempat dan laku dalam plot yang semua kesatuan berpusat dalam tema atau ideologi yang sama. Susunan kejadian juga harus bertumpu pada rangkaian peristiwa kausal dan tiruan.

3.2 Tokoh

Tokoh adalah penunggang cerita. Tidak ada cerita tanpa tokoh begitupun sebaliknya. Sedang dalam karya sastra termasuk drama ada istilah penokohan, sebuah proses menghidupkan tokoh-tokoh dalam sebuah naskah drama sehingga mereka terasa nyata dan relevan bagi penonton. Dalam konteks pementasan teater, penokohan bukan hanya sekedar memberikan deskripsi fisik atau psikologis pada tokoh, melainkan juga melibatkan proses kreatif yang mendalam untuk menciptakan sosok yang berdimensi dan meyakinkan.

Fungsi utama penokohan adalah menjadi otot jantung dari sebuah pertunjukan teater. Tokoh bekerja keras memompa jantung agar tetap berdenyut, menjalankan cerita agar tetap hidup. Melalui penokohan yang kuat, penonton

dapat terhubung secara emosional dengan cerita yang disajikan. Tokoh yang menarik dan kompleks mampu membangkitkan rasa empati, simpati, atau bahkan antipati pada penonton. Hal ini memungkinkan penonton untuk lebih terlibat dalam cerita dan memahami pesan yang ingin disampaikan oleh penulis naskah. Aristoteles berpesan agar setiap tokoh berbicara atau bertindak sesuai dengan reaksi kebanyakan manusia dalam situasi tertentu.

Selain itu, penokohan juga berfungsi untuk memajukan plot cerita. Konflik, ketegangan, dan resolusi dalam sebuah drama seringkali muncul dari interaksi antar karakter. Dengan memberikan karakteristik yang berbeda-beda pada setiap tokoh, penulis naskah menciptakan dinamika yang menarik dan membuat cerita menjadi lebih hidup.

Penokohan juga berperan penting dalam membangun dunia fiktif yang dihadirkan dalam sebuah pementasan. Melalui tokoh, penonton dapat memahami latar belakang sosial, budaya, dan sejarah dari dunia tersebut. Dengan kata lain, karakter menjadi jendela bagi penonton untuk mengintip ke dalam kehidupan dan pikiran orang-orang yang hidup di dunia fiktif tersebut. Proses penokohan juga dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau tema tertentu. Karakter yang menjadi representasi dari nilai-nilai atau ideologi tertentu dapat digunakan untuk mengomentari isu-isu sosial, politik, atau budaya yang relevan dengan masyarakat. Dengan cara ini, teater dapat menjadi medium yang efektif untuk menyampaikan pesan yang mendalam dan menggugah pemikiran penonton.

3.3 Pikiran

...that is, the faculty of saying what is possible and pertinent in given circumstances (Aristotle, 2008)

Pesan Aristoteles agar setiap tokoh berkata dan bertindak sesuai lingkungan yang melingkupinya sangat jelas dipahami

agar tema dapat tersampaikan dengan baik. Sulit untuk memahami ideologi dari penokohan Ujang yang memiliki darah Batak campuran Persia dan fasih bahasa Portugis dan menjadi warga diaspora di India. Aristoteles lebih menghargai penonton dalam menikmati sebuah pementasan dan menjadi penonton cerdas. Seolah dilarang keras memunculkan sesuatu yang tidak tersusun dengan rapi, tema harus dapat ditangkap dengan mudah oleh penonton dan seolah jangan ada ‘penyiksaan’ terhadap penonton dengan menampilkan teks yang rumit atau dialog-dialog yang sulit dipahami. Korelasi tindakan tokoh dengan kepribadiannya akan dengan mudah memunculkan tema (*thought*).

3.5 Diksi

Bahasan selanjutnya adalah mengenai diksi. Dalam *poetics*, Aristotle menjelaskan bahwa diksi adalah *the expression of the meaning in words; and its essence is the same both in verse and prose*. Dalam kajian sastra bahasa adalah media paling penting untuk dikaji. Selain bahasa naratif dalam memaparkan sebuah cerita, karya sastra juga akan memuat bahasa figuratif yang sarat dengan simbol dan interpretasi. Seperti apa pengarang dalam memainkan teks dan kata-kata untuk disimpan dalam tokoh-tokoh mereka.

Adam and eve dalam *Paradise Lost* karya John Milton menjadi simbol bagi alam dan seni juga sebagai alusi dalam karya sastra. Interpretasi yang dicipta bergantung penuh pada hasil pembacaan (*storage*). Pembaca umum akan dan harus berbeda dengan pembacaan akademisi sastra yang bisa dikategorikan sebagai pembaca aktif atau yang memperhitungkan elemen naratif, psikologi pengarang dan *storage* pengetahuan umum pembaca.

3.6 Lagu

Song and Diction, for these are the medium of imitation. By 'Diction' I mean

the mere metrical arrangement of the words: as for 'Song,' it is a term whose sense everyone understands (Aristotle, 2008).

Song dalam pementasan pada akhirnya tidak hanya berkaitan dengan irama musik. Namun juga, saat pementasan memasang kata-kata dengan susunan matra yang berima atau berirama, hal tersebut masuk ke dalam *song*. Itulah sebabnya lirik lagu masuk ke dalam kategori sastra, sifat dan karakteristiknya sesuai dengan bagian dari *lyrical poem*. Lagu juga diharapkan menjadi penguat emosi terhadap alur.

3.7 Spektakel

The Spectacle has, indeed, an emotional attraction of its own, but, of all the parts, it is the least artistic, and connected least with the art of poetry. For the power of Tragedy, we may be sure, is felt even apart from representation and actors. Besides, the production of spectacular effects depends more on the art of the stage machinist than on that of the poet (Aristotle, 2008).

Di akhir kalimat, spektakularitas akan terbentuk tergantung pada seniman perancang panggung daripada diksi atau bahasa (naskah) penyair itu sendiri. Spektakularitas adalah unsur yang tidak mudah untuk dijelaskan mengingat parameter spektakuler sebuah panggung/pementasan akan berbeda dari masa ke masa. Pada saat ini, spektakularitas dapat dibantu dengan memahami istilah *viral*. *Viral* tidak memiliki daya kualitas, *viral* juga tidak memiliki kesan mewah atau murah. Tapi *viral* pada masa sekarang akan berujung pada level spektakuler walau hanya terjadi di dunia maya. Tidak ada dimensi artistik dalam ruang *viral* begitu juga dalam spektakel. Aristoteles mengingatkan bahwa tim pemanggunganlah yang akhirnya dapat memviralkan pementasan dan menginjak level spektakuler.

Enam unsur dramatis di atas juga berkembang. Tema berkembang sesuai

dengan perjalanan manusia. Ada tokoh tentara memegang senjata api dari yang ratusan tahun sebelumnya memegang panah dan pedang. Dari yang tadinya bermusik secara langsung kini musik dapat berevolusi menjadi hiasan suara yang direkam dengan alat-alat musik yang disunting teknologi untuk keperluan-keperluan tertentu. Media panggung berlomba menjadi spektakuler juga terus digalakan.

Sae dan Spektakel Digital



Gambar 1. Menu Awal (aplikasi dapat diunduh di playstore SAE dari YOGAPTEK)

SAE atau Simulasi Adegan Elektronik adalah aplikasi simulasi yang dirancang untuk memecahkan kompleksitas pemetaan naskah drama sesuai dengan unsur-unsur drama (Sudarisman, 2024). SAE merupakan simulasi yang dirancang dengan menurunkan fitur-fitur drama Aristoteles: Tata letak panggung, pencahayaan, karakterisasi, dialog, dan spektakel. Di tengah menjamurnya aplikasi-aplikasi yang menawarkan interpretasi-interpretasi instan, aplikasi ini bertujuan untuk memproduksi karya digital sesuai dengan cara berpikir visual (*visual thinking*) pengguna. Pengguna dituntut untuk produktif dalam berpikir.

Simulasi Adegan Elektronik (SAE) adalah wujud baru dari perkembangan teks yang cukup panjang. SAE mencoba masuk ke dalam entang gang sempit atau aula luas dari ruang sastra digital. Burhanudin (2023) juga berpendapat bahwa sastra digital dalam konteks drama merupakan salah satu bentuk ekspresi kreatif yang memanfaatkan teknologi untuk

menyampaikan cerita dan pesan. Dengan kemajuan teknologi, para sastrawan kini dapat menciptakan karya drama yang tidak hanya terbatas pada panggung fisik, tetapi juga dapat diakses secara luas melalui platform digital. Hal ini memberikan kesempatan bagi sastrawan pemula untuk mengekspresikan kreativitas mereka tanpa batasan ruang dan waktu, serta menjangkau audiens yang lebih besar.

Selain itu, sastra digital memungkinkan kolaborasi antara penulis, sutradara, dan aktor dari berbagai latar belakang, sehingga menghasilkan karya yang lebih inovatif dan beragam. Karya-karya drama yang dihasilkan dalam format digital dapat disebarluaskan melalui media sosial dan platform sastra siber, seperti YouTube dan Instagram, yang semakin memperkuat keberadaan sastra digital dalam dunia seni pertunjukan. Dengan demikian, sastra digital tidak hanya menjadi sarana untuk menyalurkan kreativitas, tetapi juga sebagai alat edukasi.

Spektakel dalam SAE

1. Adegan

1.1. Detail Pementasan



Gambar 2. Detail Pementasan

Detail pementasan dalam panggung memiliki peran yang informatif bagi penonton, seperti judul, pengarang, tahun terbit dan lain sebagainya. Ini adalah gerbang awal yang memudahkan penonton dalam menangkap ide/tema dari pembuat karya. Pada dasarnya, detail dalam pementasan drama dibuat untuk menyatukan berbagai unsur yang terlibat, seperti pentas, pemain, kostum, dan

sutradara. Detail-detail tersebut juga bertujuan untuk menghindari kesalahan atau hambatan yang mungkin terjadi selama pementasan. Dalam pementasan digital yang tidak terlalu banyak beresiko, unsur-unsur tersebut hanya dihadirkan seperti dalam gambar 2.

Beberapa persiapan yang perlu dilakukan untuk membuat pementasan drama, antara lain memilih naskah atau skenario, Menganalisis naskah dan adegan tertentu untuk disimulasikan, menentukan pemeran dan distribusi peran, membuat desain panggung, menentukan kostum dan properti.

1.2. Merekam Hasil Pementasan



Gambar 3. Merekam Pementasan

Merekam setiap rancangan dalam simulasi pementasan yang di dalamnya terdapat tokoh, properti, latar serta pencahayaan dan unsur unsur pementasan lainnya. Rekaman pada SAE (gambar 3) memanfaatkan teknologi *Screen recording* atau perekaman layar yang dapat mendokumentasikan aktivitas yang terjadi di aplikasi SAE, dan rekaman ini juga dapat dijadikan *visual storyboarding*. Video yang direkam juga tentu saja dapat memperkaya konten-konten kreatif dari pengguna khususnya mahasiswa drama dan dapat menjadi media evaluasi bagi akademisi dalam ruang pembelajaran drama.

2. Tokoh

2.1. Penokohan

Menurut Abrams, penokohan adalah salah satu unsur penting dalam cerita yang berfungsi untuk menghidupkan cerita. Penokohan merupakan cara pengarang menggambarkan tokoh dalam sebuah

cerita, termasuk sifat, karakter, latar belakang, penampilan, dan hubungan antara tokoh. Karakteristik pada tokoh sangat penting karena karakteristik setiap tokoh menjadi pembeda dari setiap tokoh tokoh yang ada dalam pementasan.

Dalam SAE, pengguna dapat menambahkan penjelasan penokohan dalam *flying menu* di atas tokoh yang hadir di panggung (lihat gambar 4).



2.2. Dialog Tokoh

Tokoh dalam pementasan pasti mempunyai dialog untuk berkomunikasi dengan tokoh lainnya, serta membantu menjelaskan kepada

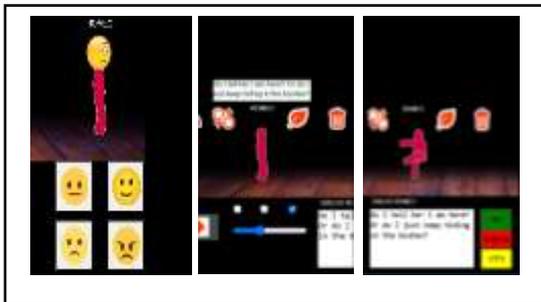


Gambar 5. Dialog Tokoh

penonton apa yang tokoh tersebut sampaikan. Dialog dalam drama berfungsi lebih untuk mengembangkan plot dan membantu memperjelas apakah alur cerita berjalan maju atau mundur. Tidak hanya itu, dialog tokoh juga dapat difungsikan untuk menjelaskan isi cerita kepada penonton (gambar 5).

2.3. Gestur

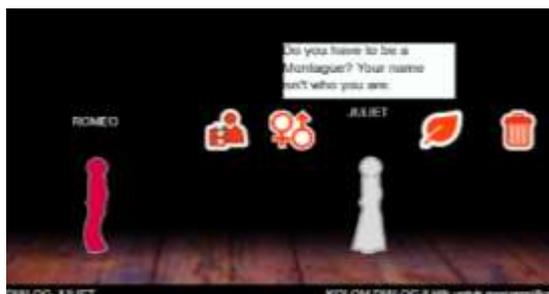
Gestur adalah komunikasi non-verbal yang dilakukan dengan gerakan tubuh, seperti tangan, wajah, atau bagian tubuh lainnya. Gestur dapat digunakan untuk menggantikan kata-kata. Gestur dihadirkan dalam SAE sebagai cara untuk mengekspresikan emosi karakter. Ada beberapa cara pengguna memanfaatkan fitur ini; memilih emoji yang tersedia, merubah warna tokoh sebagai simbol-simbol tertentu, dan merubah pose tokoh (gambar 6).



Gambar 7. Gestur melalui emoji, pewarnaan dan pose

2.4. Gender Swap

Seperti diketahui, tokoh tidak akan bisa lepas dari gender dan peran gender. Penentuan tokoh diperankan oleh laki-laki atau oleh perempuan dapat membantu penonton memahami dengan jelas bagaimana kehadiran stereotip dalam peran gender dan pengaruhnya dalam pementasan. Dapat memahami juga bagaimana konstruksi sosial terhadap peran gender. SAE memberikan penggunaanya untuk bebas memilih apakah tokoh tersebut perempuan atau laki-laki (gambar 7).



Gambar 8. Memahami tokoh dengan gender.

2.5. Creature Swap (Ubah Wujud)

Tokoh-tokoh yang ada dalam karya sastra biasanya berwujud manusia. Padahal, apapun yang memutarakan roda cerita dapat dikatakan tokoh sekalipun itu bukan manusia. Boleh berupa jin, benda mati, binatang, tumbuhan yang mempunyai sifat seperti manusia. Dalam SAE, beberapa makhluk disediakan untuk pengguna, diantaranya anjing, kucing,



ayam, hantu, gorila, kuda, boneka
Gambar 6. Creature Swap. Merubah tokoh dengan objek-objek tertentu.

salju, kelompok, dan bayi (gambar 8). Merubah wujud tokoh dalam pementasan juga membantu menghidupkan konsep cerita dalam panggung dan menjelaskan kepada penonton terdapat tokoh apa saja yang ada di panggung.

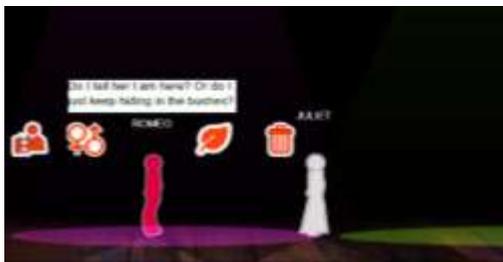
3. Artistik

Tata artistik dalam pementasan adalah aspek visual yang dirancang untuk memperkuat narasi dan estetika sebuah pertunjukan. Tata artistik mencakup berbagai hal, seperti latar belakang panggung, tata busana, tata rias dan tata cahaya.

3.1. Lighting

Pencahayaan dalam pementasan, atau populer disebut *lighting*, merupakan penataan peralatan pencahayaan yang berfungsi untuk menerangi panggung dan mendukung pementasan. Pencahayaan yang baik dapat membantu penonton memahami isi cerita, meningkatkan fokus, dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Menurut (Subagia et al., 2004), tata cahaya panggung merupakan sarana penunjang dalam

seni pertunjukan untuk memperjelas sesuatu yang dipertontonkan. Dalam panggung SAE disediakan hanya tiga pencahayaan; kiri, tengah dan kanan (gambar 9).



Gambar 9. Pencahayaan

3.2. Properti

Properti adalah peralatan yang digunakan oleh pemain, baik yang dikenakan maupun yang diolah dengan tangan. Contoh properti yang digunakan dalam pementasan drama realis adalah semua benda yang dapat kita jumpai sehari-hari seperti tas, topi, jam tangan, kipas, lampu pijar, dsb. Properti dalam pementasan drama memiliki berfungsi sebagai deskripsi dalam menjelaskan peristiwa dalam cerita, menciptakan dunia yang dihuni tokoh, dan memberikan bobot simbolis. Dalam panggung SAE, properti yang dihadirkan dapat dengan bebas dibuat secara digital dengan mengunggah format gambar digital seperti JPG atau PNG (gambar 10 dan gambar 11).



Gambar 10. Contoh properti lemari yang dapat diimport dari file luar (PNG). (PNGPlay, 2024)



Gambar 11. Properti

4. Tombol Navigasi

SAE adalah aplikasi interaktif, tombol interaksi atau navigasi sangat diperlukan. Tombol navigasi dalam aplikasi interaktif berperan sebagai penunjuk jalan bagi pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan game/simulasi. Tombol-tombol ini memungkinkan pemain untuk bergerak, melakukan aksi, memilih opsi, atau beralih antar menu. Dengan kata lain, tombol navigasi adalah antarmuka utama yang menghubungkan pengguna dengan dunia virtual dalam panggung SAE ini. Fungsi spesifik tombol navigasi dapat bervariasi tergantung pada jenis media. Misalnya, dalam game petualangan, tombol navigasi digunakan untuk menggerakkan karakter, berinteraksi dengan objek, dan membuka pintu. Sedangkan dalam game strategi, tombol navigasi digunakan untuk mengontrol unit, membangun struktur, dan mengatur sumber daya. Dalam panggung SAE, tombol navigasi hanya dibatasi untuk bergerak horizontal dari kiri ke kanan dan sebaliknya.

Tombol navigasi panggung SAE juga dirancang untuk membuat pengalaman bermain menjadi lebih lancar dan intuitif. Tombol navigasi yang responsif, mudah diakses dan sedikit juga akan memungkinkan pengguna untuk fokus pada kesenangan bermain tanpa terganggu oleh masalah teknis.

4. KESIMPULAN

Setelah mengenal beberapa unsur dramatis yang hadir dalam aplikasi SAE, siswa diharapkan dengan mudah memahami unsur dramatis apa saja yang membentuk karya drama dapat dipentaskan dan direkam untuk nantinya dapat ditonton sekalipun dalam format digital. Melihat dari kendala-kendala yang sangat mungkin terjadi dalam pementasan drama dan sebagai respons terhadap perkembangan zaman yang semakin disruptif, maka rancangan aplikasi simulasi pementasan ini dapat membantu

para pembelajar drama, penggarap pementasan, ataupun akademisi drama dalam mempelajari tata panggung dengan mudah dan tanpa biaya yang besar sebelum pementasan. Dalam penutupan ini, diharapkan juga penjelasan tentang penggunaan aplikasi simulasi pementasan ini dapat membantu para akademisi drama, aktivis drama terbiasa mengenali unsur-unsur yang diperlukan dalam tata panggung, khususnya unsur spektakel yang membuat karya mereka dapat ditonton atau tidak. Dalam lingkungan akademik, aplikasi Simulasi Adegan Elektronik (SAE) juga berperan sebagai media interaktif yang dirancang untuk beberapa tujuan, di antaranya mengevaluasi hasil bacaan siswa melalui panggung digital (gambar atau video) sebagai bentuk kreativitas dan inovasi orisinal siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrams, M. H. A. (1999). *Glossary of Literary Terms seven edition*. Cornell University Heinle & Heinle Thomson Learning.
- Aristotle. (2008). *Poetics* (S. H., Butcher, Trans.). The Project Gutenberg EBook of Poetics.
- Burhanudin, M. (2023). Edukasi Literasi Sastra Digital Bagi Santri. *Prosiding Seminar Nasional PIBSI Ke-44 Yogyakarta*, 216–219.
- Carr, N. G. (2010). *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains*. W. W. Norton & Company.
- Esekong, H. A. (2017). Theorizing Theatre Design and Technology In an Age of Postmodernism. In E. Iji, L. Betiang, & H. A. Esekong (Eds.), *Theatre & Media in the Third Millennium* (pp. 395–406). Kraft Books Limited.
- Fischer-Lichte, E. (2002). *History of European Drama and Theatre*. Routledge.
- Giannachi, G. (2004). *Virtual Theatres: An Introduction*. Routledge.
- Hallgren, E. (2022). Drama in Education and the Value of Process . In *The Routledge Companion to Drama in Education*. Routledge.
- PNGPlay. (2024). *Brown Cupboard*. <https://www.pngplay.com/free-png/cupboard>.
- Smith, J. R., Shawn DeSouza-Coelho, Teresa M. Dobson, Sandra Gabriele, Omar Rodriguez-Arenas, & Stan Ruecker. (2013). Visualizing Theatrical Text: From Watching the Script to the Simulated Environment for Theatre (SET). *DHQ*, 7(1). <https://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/7/3/000166/000166.html>
- Subagia, Oka, I. G., & Soedarsono, R. M. (2004). *Fungsi Tata Cahaya Pada Seni Pertunjukan di Indonesia*. Universitas Gadjah Mada.
- Sudarisman, Y. (2024, October 23). *Simulasi Adegan Elektronik*. <https://www.yogaptek.my.id/p/Sae-Simulasi-Adegan-Elektronik.Html>.