

PERGELARAN VICOLMING WAYANG BEBER 4 KOTA SEBAGAI SOLUSI DAMPAK COVID-19

Ranang Agung Sugihartono¹, Jaka Rianto², dan Sri Marwati³

Program Studi Film dan Televisi, FSRD, Institut Seni Indonesia Surakarta

Program Studi Seni Pedalangan, FSP, Institut Seni Indonesia Surakarta

Program Studi Kriya Seni, FSRD, Institut Seni Indonesia Surakarta

¹Email: ranang.as@gmail.com

²Email: jakarianto@isi-ska.ac.id

³Email: srimarwati@isi-ska.ac.id

Abstract

The Covid-19 pandemic has changed all the aspects of life, including the arts. Traditional artists were badly affected. They do not get any order for performances at all, because the performances will definitely gather the masses, including Wayang Beber. For this reason, it needs to find a solution to overcome this condition. This artistic research created a model for presenting the Wayang Beber show using multi-platform technology, namely the integration of video conferencing and live streaming, abbreviated as Vicolming. This artistic research uses a type of practice-based research with a 'Multi-Method' approach through stages including information gathering, selection, preparation, analysis, evaluation, presentation, and communication. The results show that the Wayang Beber show performed with multi-platform technology can produce performance that is not only online but interesting, creative, interactive, collaborative, and can be watched from anywhere lively and on demand. The results of this research are expected to become an online performance model that can be applied to other traditional performing arts.

Keywords: *Vicolming, multi-platform, Wayang Beber, and Covid-19*

PENDAHULUAN

Covid-19 atau Virus Corona telah melanda berbagai negara di penjuru dunia, bahkan membunuh ribuan manusia, termasuk Indonesia. Menurut data BNPB, sampai dengan tanggal 17 April 2020 Indonesia mencatatkan jumlah 5.923 kasus positif dan 520 meninggal, 214 kabupaten/kota dan 34 provinsi sudah terdampak. Pemerintah Indonesia telah menetapkan Keputusan Presiden Nomor 12 Tahun 2020 tentang Penetapan Bencana Nonalam Penyebaran Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) sebagai Bencana Nasional pada tanggal 13 April 2020.

Dampak pandemi Covid-19 sungguh luar biasa. Seluruh aspek kehidupan masyarakat terpengaruh, termasuk bidang kesenian. Menurut

data yang dihimpun Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) melalui Ditjen Kebudayaan, sedikitnya ada 40.081 seniman yang terdampak Covid-19, karena pembatalan pertunjukan dan festival seni. Pekerja seni yang kehilangan pekerjaan tersebut kebanyakan dari Jawa Barat, DKI Jakarta, Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Yogyakarta (Anisa, 2020). Seniman terkena dampak tersebut terkait dengan kebijakan pemerintah pusat dan daerah yaitu membatasi kegiatan yang mengumpulkan massa, seperti festival, pameran, pertunjukan, pernikahan, syukuran, dan hajatan lain sejak pertengahan Maret 2020.

Pembatasan terhadap kegiatan yang mengundang massa tersebut sangat berkaitan dengan dunia seni. *Seniman* menjadi kehilangan sumber penghasilan, demikian

juga tenaga pendukung kesenian ikut terkena imbasnya. Nasib yang lebih parah adalah seniman tradisional, misalnya pekerja seni di Kabupaten Karanganyar ikut menderita akibat terdampak wabah Covid-19, sehingga mereka terpaksa melakoni pekerjaan serabutan untuk menyambung hidup (Handayani, 2020). Dari sekian banyak jenis kesenian tradisional, salah satunya adalah pertunjukan wayang beber. Wayang beber sebagai seni pertunjukan juga mempunyai bentuk dasar sebagai gulungan-gulungan kertas atau kain yang mempunyai gambar-gambar (Suharyono, 1986). Gambar-gambar yang melukiskan cerita itu, narasinya dituturkan satu demi satu oleh seorang dalang (Suharyono, 2005).

Selama keadaan normal saja (bukan masa pandemi Covid-19), jumlah pementasan wayang beber sangat jarang, dan jumlah senimannya pun sangat sedikit. Pertunjukan wayang beber yang masih hidup hanya di beberapa kota yaitu Mojokerto, Surakarta, Yogyakarta, Wonogiri Pacitan, dan Jakarta. Selama pandemi Covid-19, permintaan (*tanggapan*, Jw) pertunjukan wayang beber dari masyarakat semakin tidak bisa diharapkan. KLB Covid-19 semakin memperburuk kondisi ekonomi para seniman tradisional.

Selama pemberlakuan Jaga Jarak (*Social Distance*) untuk pencegahan penyebaran Covid-19, perlu dicarikan solusi agar seniman tetap bisa berkreasi dan menyajikan karya-karyanya. Penulis melihat sistem daring (dalam jaringan) dapat menjadi salah satu sarana yang bisa dikembangkan untuk penyajian pertunjukan wayang beber. Pertunjukan seni dapat menggunakan medium internet, khususnya Youtube, Facebook, atau Instagram, yang tidak mengenal batas teritorial. Penulis tidak akan serta merta menggunakan medium itu saja, namun *multi-platform* dengan mengkreasi dengan aplikasi lain yaitu videoconference (Vicon) agar bisa lebih interaktif dan memungkinkan untuk dilakukan pertunjukan kolaborasi antar dalang beda kota/provinsi.

Penelitian artistik ini dilakukan dengan permasalahan yaitu bagaimana menciptakan sebuah pertunjukan *multi-platform* VICOLMING (*Video Conference Live-StreaMING*) 4 Kota (Mojokerto, Solo, Yogyakarta, dan Jakarta)? Permasalahan ini fokus pada bentuk pertunjukan daring wayang beber 4 dalang di 4 kota. *Video conference* menjadi panggung, dan *live-streaming* Youtube sebagai medium penyajiannya. Integrasi kedua teknologi tersebut menjadi fokus pengembangan sebuah model pertunjukan *multi-platform*.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Berbasis Praktik (*practice-based research*). Candy berpendapat bahwa penelitian berbasis praktik merupakan suatu investigasi original yang dilakukan dalam upaya memperoleh pengetahuan baru di mana pengetahuan tersebut sebagian diperoleh melalui sarana praktik dan melalui hasil dari praktik itu (Guntur & Sugihartono, 2015). Penelitian ini menggunakan teknologi *multi platform Video Conference* (Vicon) dan *Live Streaming* untuk mempergelarkan wayang beber secara daring (*live*) antar kota antar provinsi.

Media yang digunakan: (1) aplikasi (*platform*) daring, yaitu teknologi *Video Conference* (Vicon), vMix, dan *Live Streaming*;

(2) audio-visual, meliputi video pertunjukan yang terekam di Youtube dan *behind the scene*, serta rekaman video persiapan dan ujicoba; dan (3) dokumen, terdiri *rundown* acara dan arsip perbincangan *chatting* grup WA Pentas 4 Kota. Pelaksanaan penelitian ini melibatkan grup kesenian di empat kota yaitu Mojokerto, Surakarta, Yogyakarta, dan Jakarta.

Proses kreasi bentuk pertunjukan Vicolming wayang beber ini menggunakan pendekatan Multi Metode yaitu dua atau lebih metode digunakan untuk menjawab pertanyaan

penelitian (Gray & Malin, 2004). Carole Gray dkk (1995) mengatakan sebagian besar peneliti di seni & desain telah menampilkan eklektisisme karakteristik, mengadopsi pendekatan ‘multi metode’ untuk pengumpulan informasi, seleksi, penyusunan, analisis, evaluasi, presentasi, dan komunikasi. Dengan mengadopsi pendekatan ‘multi metode’, peneliti kualitatif menggunakan seperangkat praktik interpretatif (Gray & Malin, 2004). Pendekatan itu digunakan sebagai tahapan dalam proses kreasi pertunjukan wayang beber ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Karya

Karya pertunjukan Vicolming wayang beber 4 kota dapat disajikan sesuai dengan tahapan atau proses kreasinya, sebagai berikut:

Pengumpulan Informasi

Tahap ini dilakukan pencarian teknologi (aplikasi) yang akan digunakan dalam penelitian berbasis praktik ini, baik aplikasi *video conference* (Vicon) maupun *live streaming*, karena beragam jenis aplikasi yang tersedia di internet. Sebenarnya, kedua aplikasi memiliki fungsi dan peruntukan yang berbeda, serta bukan diperuntukkan bagi sarana pementasan kesenian. Namun, dalam penelitian ini, kedua aplikasi dikaji kemungkinannya untuk digunakan sebagai media pementasan kesenian, tidak hanya secara daring, namun juga bisa *live streaming*. Selain itu, peneliti mengidentifikasi karakteristik dari pertunjukan wayang beber, sehingga bisa dipentaskan secara online.

Pengumpulan informasi juga dilakukan terhadap grup kesenian wayang beber yang layak untuk dijadikan peserta kolaborasi. Pemilihan grup kesenian yang akan dilibatkan dengan kriteria: 1) grup kesenian berasal

dari provinsi berbeda, 2) memiliki gulungan wayang beber yang siap dimainkan, dan 3) memiliki kemampuan untuk menggunakan internet. Beberapa kota yang memiliki grup kesenian wayang beber dinominasikan dapat mengikuti pertunjukan Vicolming wayang beber ini yaitu Mojokerto, Jombang, Surakarta, Pacitan, Wonogiri, Yogyakarta, dan Jakarta. Sampai saat ini, di Indonesia tidak banyak grup kesenian wayang beber dalam arti bahwa mempunyai wayang beber yang siap dimainkan, dalang yang mempergelarkan cerita (*lakon*), pemusik atau *pengrawit* yang mengiringi pertunjukan dengan musik/*gending*, dan penyanyi (*sinden*) yang mengiringi dengan lagu (*tembang*).

Seleksi

Atas pertimbangan tim teknis (audio visual dan ICT), akhirnya Vicon menggunakan BigBlueButton yang sudah diinstalasi pada domain ISI Surakarta. BigBlueButton merupakan sistem konferensi web yang mendukung *sharing* audio dan video, presentasi, *chat* pribadi dan publik, sebagaimana dikatakan Fred Dixon dan Jesus Federico bahwa *BigBlueButton supports real-time sharing of slides (including whiteboard), audio, video, chat, emojis, breakout rooms, and screen. It also record all content for later playback* (Dixon & Federico, 2020). Selain itu, sistem ini juga *open source*. Aplikasi *switching* dan *live streaming* yang digunakan adalah vMix, sebuah aplikasi produksi video *live*. Aplikasi ini memiliki fasilitas sebagai *video mixer* dan *switcher*. Adapun aplikasi yang digunakan untuk publikasi adalah Youtube, merupakan satu portal *hosting* video lengkap dengan fasilitas *live streaming*. Selain itu, Youtube juga merupakan *platform media* sosial yang populer dan memiliki banyak pengguna di seluruh dunia. Penggunaan perangkat *multi platform* tersebut memungkinkan tayangan pertunjukan wayang beber lintas kota di-*direct* seperti halnya dalam produksi program televisi. Kamerawan berada

di setiap kota merekam pertunjukan masing-masing grup wayang beber dengan kamera atau ponsel dan dikoneksikan dengan internet, sementara *switcher* bersama pengarah acara (PA) mengendalikan tayangan berada di pusat kendali yaitu di Surakarta.

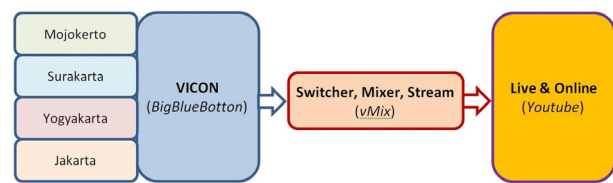
Di antara berbagai jenis wayang di Indonesia, wayang beber termasuk wayang yang paling unik, sebab mempunyai bentuk pertunjukan yang khusus dengan menampilkan gambar-gambar sebagai objek pertunjukan (Suyanto, 2017). Wayang beber juga sangat tepat untuk pertunjukan Vicolming ini, karena durasi pementasan yang singkat; pengiring musik tidak sebanyak dalam wayang kulit; dan penyajian ceritanya dapat sederhana mungkin dan tidak sekompleks dalam wayang kulit. Wayang beber lazim terdiri atas 4 babak (*jagong*) dalam satu *gulung* cerita. Tayangan *live streaming* cocok untuk pertunjukan wayang beber. Format *live streaming* dan durasi wayang beber yang pendek ini relevan dengan kemampuan mata yang memiliki keterbatasan dalam melihat layar komputer/ponsel, sebagaimana Laurie Clarke mengatakan “*Limiting screen time is the top tip from the Mayo Clinic, you can also make use of the 20-20-20 rule: every 20 minutes, look at something 20 feet away for 20 seconds*” (Clarke, 2019). Idealnya mata tidak disarankan menatap layar terlalu lama, setiap 20 menit harus dialihkan ke objek yang lain.

Grup wayang beber yang dipilih untuk menjadi peserta kolaborasi pertunjukan adalah Wayang Beber (WB) Paras Mojokerto, Wayang Beber (WB) Gremeng Tuter Surakarta, Museum Wayang Beber “Sekartaji” Yogyakarta, dan Wayang Beber Metropolitan (WBM) Jakarta. Masing-masing memenuhi kriteria yang ditetapkan peneliti dan bersedia untuk berkolaborasi dalam pertunjukan wayang beber.

Penyusunan

Tahap ketiga disebut kegiatan praproduksi sebagaimana istilah dalam bidang audio visual.

Kegiatan tahap ini yaitu menyiapkan integrasi teknologi untuk Vicolming, menyiapkan *lakon* dan sinopsis, dan menyusun *rundown*. Tim ICT yang dilibatkan peneliti menyiapkan perangkat dan teknologinya, khususnya mengintegrasikan BigBlueButton, vMix, dan Youtube menjadi sebuah sistem yang memadai untuk pertunjukan Vicolming ini. Aplikasi BigBlueButton dijadikan medium yang akan diakses semua peserta pertunjukan baik Mojokerto, Surakarta, Yogyakarta, maupun Jakarta. Tampilan *live* semua peserta pertunjukan yang tampak di BigBlueButton, kemudian diolah langsung dengan menggunakan vMix oleh *editor/switcher* dan pengarah acara di Surakarta, dan selanjutnya di-*streaming*-kan ke kanal Youtube sehingga bisa ditonton saat itu juga.



Gambar 1. Integrasi teknologi *multi platform* dalam pertunjukan Vicolming wayang beber (Desain: Sugihartono, 2020)

Sejak awal, peneliti sudah memberi tema umum tentang cerita yang akan dipergalarkan, yaitu bertema tentang Corona. Masing-masing grup kesenian diminta menyiapkannya. Akhirnya, masing-masing grup kesenian menyerahkan judul cerita (*lakon*) dan sinopsisnya. Judul lakon tersebut sebagai berikut: 1) Pusaka Tapa Brata, Wayang Beber (WB) Paras Mojokerto;

2) Sang Kala Nadah, Wayang Beber (WB) Gremeng Tuter Surakarta; 3) Cinta Yang Mempesona, Museum Wayang Beber “Sekartaji” Yogyakarta; dan 4) Phobia Corona, Wayang Beber Metropolitan (WBM) Jakarta. Semua cerita menyiratkan tentang Corona (Covid-19), sesuai dengan kondisi masyarakat yang sedang menghadapi pandemi. Meskipun judul lakonnya berbeda, namun semua memiliki ‘benang merah’ yang sama yaitu Covid-19. Judul

dan sinopsis menjadi bahan untuk menyusun *rundown* acara pertunjukan. *Rundown* diperlukan bagi pengarah acara, asisten pengarah acara, dan *switcher* dalam mengelola pertunjukan dan tayangan.



Gambar 2. Konsep penyajian pertunjukan wayang beber 4 *frame*. (Desain: Sugihartono, 2020)

Setelah mempelajari dan mencoba *multi platform* yang dipilih untuk Vicolming, peneliti menentukan format penyajian yang dapat dilakukan dalam Vicolming wayang beber ini. Dalam satu *screen* dapat ditampilkan empat *frame*, dua *frame*, dan satu *frame* sesuai dengan kebutuhan tayangan. Empat *frame* dipakai untuk menyajikan kebersamaan semua grup kesenian peserta pertunjukan kolaborasi. Dua *frame* digunakan untuk menyajikan dialog antar dalang yang terjadi dalam pertunjukan. Satu *frame* digunakan untuk menyajikan pertunjukan sebuah grup wayang beber dan sambutan pada saat pembukaan acara. Pengaturan *frame* tersebut dikendalikan *switcher* atas arahan dari pengarah acara. Zooming dan panning hanya dapat dilakukan oleh masing-masing kamerawan yang memakai kamera video/foto, sedangkan bagi yang menggunakan ponsel tidak bisa melakukannya.

Analisis

Analisis dilakukan terhadap uji coba penggunaan ketiga aplikasi pada tanggal 20 April 2020, 23 April 2020, dan 18 Juni 2020. Uji coba Vicolming dilakukan dengan fokus pada teknis integrasi perangkat (*hardware* dan *software*)

dan kualitas gambar-suara yang dihasilkan. Uji coba perlu dilakukan mengingat masing-masing grup kesenian menggunakan perangkat yang beragam, tidak semua grup kesenian memakai laptop, bahkan ada yang hanya memakai ponsel. Analisis dilakukan saat uji coba berlangsung, yaitu: 1) tim ICT memastikan koneksi di masing-masing grup kesenian, 2) peneliti memastikan tampilan visual masing-masing grup kesenian dan mengkonfirmasinya, 3) peneliti memastikan suara dalang dan musik pengiring di masing-masing grup kesenian dan mengkonfirmasinya. Setiap uji coba ketiga hal itu yang dianalisis oleh peneliti, untuk menjamin kualitas gambar, suara, dan koneksi internet. Informasi balik dari masing-masing peserta kolaborasi tentang gambar, suara, dan koneksi internet juga menjadi bahan analisis bagi peneliti.

Peneliti juga menganalisis rekaman dari setiap uji coba. Video rekaman dianalisis dengan fokus pada konten percakapan dan kualitas gambar – suara. Setiap kendala dan permasalahan menjadi perhatian peneliti, untuk kemudian menjadi bahan pemberian saran ke semua peserta kolaborasi, agar pertunjukan yang akan dilakukan dapat berjalan dengan lancar dan baik.

Evaluasi

Setelah uji coba selesai, peneliti selalu menyampaikan hasil analisisnya dalam bentuk refleksi kepada semua peserta kolaborasi. Istilah refleksi dianggap tepat karena menjadi bahan introspeksi dan evaluasi bagi masing-masing peserta kolaborasi. Pemberian refleksi dengan harapan akan adanya perbaikan di masing-masing peserta kolaborasi, agar semuanya memiliki kesamaan visi, tujuan, dan langkah. Refleksi yang disampaikan meliputi: aktivitas *dalang* dan *pengrawit* di depan layar, interaksi antar dalang, persiapan *setting* panggung dan peralatan, koneksi internet dan kualitas gambar-suara, dan sistem koordinasi antara pengarah

acaradan para *dalang* di belakang layar. Refleksi diberikan usai uji coba dilakukan. Sebanyak 3 kali uji coba, maka refleksi juga diberikan sebanyak tiga kali.

Refleksi juga disampaikan di akhir kegiatan, ketika pertunjukan sudah selesai, sekaligus memberikan apresiasi kepada semua pihak yang terlibat dalam pertunjukan. Selain itu, beberapa hari usai pertunjukan, peneliti menyebar kuisioner kepada masing-masing peserta pertunjukan. Kuisioner tersebut dengan fokus pada tanggapan peserta pertunjukan terkait:

- 1) Aplikasi yang digunakan,
- 2) Panduan/instruksi yang diberikan,
- 3) Sejauhmana kemanfaatan pentas Vicolming,
- 4) Pengalaman baru apa yang mereka dapatkan,
- 5) Kendala apa yang mereka hadapi, dan
- 6) Harapan di masa mendatang.

Presentasi

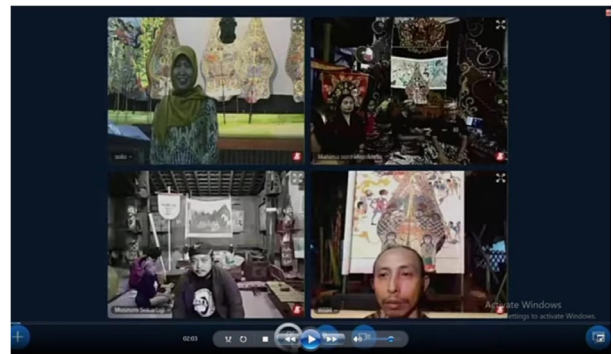
Pergelaran Vicolming wayang beber dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 20 Juni 2020 pukul 20.00 WIB. Pertunjukan Vicolming antar dalang wayang beber antar 4 kota menggunakan aplikasi BigBlueButton dengan alamat <https://meet2.isi-ska.ac.id/a1/>. Semua grup kesenian mengakses ke alamat yang sama. Adapun tayangan hasil pertunjukan disiarkan *live streaming* di kanal Youtube UPT Audio Visual. Penonton dan masing-masing grup kesenian dapat menonton hasil pertunjukan Vicolming di kanal tersebut.

Pergelaran Vicolming wayang beber dilakukan dengan urutan sebagai berikut:

Kata Sambutan

Kata Sambutan dilakukan setelah *host* (Cucuk Suhartatik) mempersilahkan Ketua Jurusan Pedalangan ISI Surakarta, Dr. Tatik

Harpawati, M.Sn. naik ke atas panggung. Kamera diatur *close up* dengan latar *kelir* di belakangnya, sehingga tampak *full frame* (satu *frame* di layar), dan kemudian ditampilkan juga dalam empat *frame* untuk menunjukkan peserta pertunjukan Vicolming wayang beber.



Gambar 3. Tampilan *live streaming* sambutan Ketua Jurusan Pedalangan (Sumber: Kanal Youtube UPT Audio Visual, 2020)

a. Segmen 1:

Pergelaran Pusaka Tapa Brata Cerita ini disajikan oleh Ki Adhim dan Ki Agus dari Wayang Beber Paras “Mahesa Sura” Mojokerto. Visualisasi pertunjukan Wayang Beber Paras ini menampilkan kolaborasi dua dalang (Ki Adhim dan Ki Agus) bersama-sama. Ki Adhim mendalang wayang beber, sedangkan Ki Agus memberikan selingan berupa wayang kulit. Di samping kiri dalang tampak tiga *sinden* dan di sebelah kanan para *pengrawit* yang mengiringi dengan *gending*-nya.



Gambar 4. Tampilan *live streaming* Wayang Beber Paras Mojokerto (Sumber: Kanal Youtube UPT Audio Visual, 2020)

Ketika *time code* menunjukkan 19:50 tampak WB Paras mengalami kendala sinyal sehingga suara dan gambarnya hilang. Untuk itu, dengan cepat pengarah acara mengalihkan pergelaran ke WB Gremeng Tuter untuk menggantikannya. Pada *time code* 20:41 tampak WB Gremeng Tuter mulai memainkan cerita Sang KalaNadah. Pengarah acara memutuskan pergantian itu untuk kelangsungan pergelaran agar kontinyu, namun tetap mempertimbangkan kondisi koneksi internet di masing-masing grup kesenian dan memberikan *directing* kepada narahubung di setiap grup. Saat itu hanya WB Gremeng Tuter dan WB Metropolitan saja yang terkoneksi dalam jaringan internet.

Meskipun begitu, di akhir acara WB Paras diberi kesempatan lagi untuk mementaskan lagi *lakon* Pusaka Tapa Brata. Mereka diberi kesempatan untuk memperbaiki jaringan internetnya terlebih dahulu. Hal itu dimaklumi, karena WB Paras berada di lereng Gunung Penanggungan dengan kualitas jaringan telekomunikasi kurang stabil. WB Paras memulai pentas kembali setelah menerima penyerahan ‘tongkat estafet’ pergelaran dari Ki Samuel. Ki Adhim menyambutnya dengan mengatakan “Pangestunipun Ki Samuel Wayang Beber Metropolitan...,”

Bismillahirrahmanirrahim...”

b. Segmen 2:

Pergelaran Sang Kala Nadah Cerita ini disajikan oleh Ki Jaka Rianto dari WB Gremeng Tuter Surakarta. Tayangan menunjukkan dalang memasuki panggung dengan berjalan dari kiri ke kanan sambil membawa gulung wayang beber. Sesampai di kanan panggung, dalang menancapkan gulung wayang beber sehingga berdiri dan berkembang. Selanjutnya, dalang menuju *kelir* untuk mementaskan ceritanya. Pergelaran ini tampak Ki Jaka Rianto menggabungkan wayang beber dan wayang kulit dalam *lakon* Sang Kala Nadah.



Gambar 5. Wayang Beber Gremeng Tuter mementaskan *lakon*-nya
(Sumber: Kanal Youtube UPT Audio Visual, 2020)

Di akhir pementasan Ki Jaka Rianto melimpahkan ‘tongkat estafet’ pergelaran kepada Ki Samuel Santoso yang berada di Jakarta untuk mementaskan *lakon* berikutnya. Ki Jaka mengatakan “Akhirnya untuk pentas berikutnya, kita lanjutkan, dari Wayang Beber Metropolitan Jakarta, dipersilakan...”. Ki Samuel pun merespon dengan baik, kemudian mempergelarkan *lakon* Phobia Corona.

c. Segmen 3:

Pergelaran Phobia Corona Segmen ketiga berupa pergelaran cerita Phobia Corona disajikan oleh Ki Samuel Santoso dari WB Metropolitan Jakarta. Ki Samuel memainkan wayangnya setelah menerima ‘tongkat estafet’ pergelaran dari Ki Jaka Rianto (Surakarta). Ki Samuel tampak *fullframe* dengan wayang beber dan gunung di hadapannya. Suara musik berupa *kendang*, gitar, biola, dan bas *kencrung* sebagai latar terdengar mengiringi pementasan cerita Phobia Corona.

Ki Samuel memulai ceritanya dengan narasi di awal pementasan, kemudian menempatkan gunung di sisi kanan. Adegan demi adegan diceritakan sesuai dengan gambar gulungan wayang beber yang digelar di hadapannya. Cerita Phobia Corona hanya disajikan dalam satu gulung saja. Untuk menghidupkan jalannya cerita, Ki Samuel juga mengkombinasikan wayang beber dengan tokoh Gembyenx dalam bentuk wayang kulit.



Gambar 6. Ki Samuel mengkombinasikan wayang beber dengan wayang kulit (Sumber: Kanal Youtube UPT Audio Visual,2020)



Gambar 7. Ki Indra sedang mementaskan wayang beber dikombinasi wayang kulit (Sumber: Kanal Youtube UPT Audio Visual, 2020)

Pementasan lakon Phobia Corona diakhiri dengan penyerahan ‘tongkat estafet’ kepada WB Paras Mojokerto, Ki Samuel mengatakan “Mojokertobagaimana?... Saya Gembyenx dari Metropolitan menyerahkan ‘tongkat estafet’ pergerakan seni budaya wayang beber ini kepada Mojokerto, lanjutan, Le...”. Ki Adhim dari WB Paras Mojokerto pun menjawab “Pangestunipun Ki Samuel Wayang Beber Metropolitan..., Bismillahirrahmanirrahim...” dan memulai pementasan *lakon* Pusaka Tapa Brata lanjutan dari segmen kesatu.

d. Segmen 4: Pergelaran CORONA

Lakon ini disajikan oleh Ki Indra Suroinggenyo dari Museum Wayang Beber (MWB) Sekartaji Yogyakarta. Dalang Ki Indra memainkan wayang beber setelah menerima penyerahan ‘tongkat estafet’ pergelaran dari Ki Samuel Santoso (Jakarta).

Sebenarnya, cerita ini direncanakan tampil di segmen ketiga, namun MWB Sekartaji tidak terkoneksi jaringan internet karena mengalami gangguan listrik PLN padam, sehingga harus menyewa genset. Pada akhirnya MWB Sekartaji tampil di segmen terakhir.

Ki Indra mempergelarkan wayang beber dengan didampingi *pengrawit* di sebelah kanan dan *penembang macapat* di sebelah kiri. Selain wayang beber di hadapan dalang, tampak juga interior ruang pendapa dan asesorisnya tempat Ki Indra mendalang.

Awal pergelaran, Ki Indra memainkan wayang beber, namun di pertengahan dan akhir pementasan, Ki Indra menggabungkan wayang beber dengan Wayang Gambyong dengan tokoh Ki Paijo dan Ni Ratri Melati. Selain itu, digabung pula dengan wayang kulit kewanan serta Jatayu, sehingga tampak pergelarannya menjadi lebih hidup.

Di ujung pementasan, Ki Indra mengakhirinya dengan memutar duduknya lalu menghadap kamera dan mengatakan “Nggih matur nuwun Bapak Ranang, matur nuwun Wayang Beber Mojokerto, Wayang Beber Metropolitan, dan Wayang Beber Bengawan Solo yang sudah memberikan kesempatan terakhir untuk mementaskan Wayang Beber Pancasila dengan lakon CORONA (COvid ROjah Rajeh NAGara) Cinta Yang Mempesona. Demikian dari kami, banyak kurangnya kami mohon maaf”. Sebuah pernyataan santun dalang Yogya menutup pementasannya.

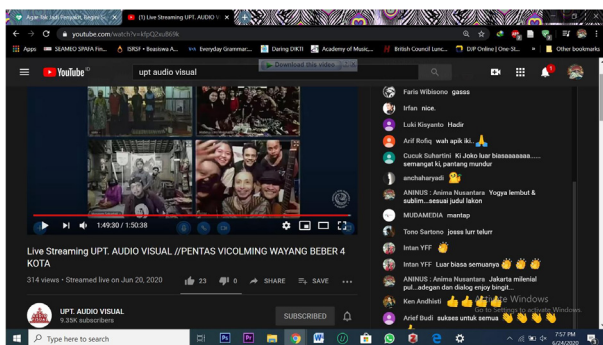
e. Penutup

Akhir pergelaran ditandai dengan semua grup kesenian tampak di layar (4 *frame*). Kemudian, *host* memberikan kesempatan masing-masing grup menyampaikan kesan-kesannya. Terakhir, mereka bersama-sama dalang beserta *pengawit* dan *sinden* berbaris di depan kamera dan saling melambaikan tangan untuk mengakhiri pergelaran Vicolming.

Komunikasi

Tahap ini dilakukan komunikasi timbal balik terhadap pertunjukan wayang beber Vicolming dengan melibatkan baik peserta pertunjukan ataupun *audience*. Ketika penutupan pertunjukan dilakukan, masing-masing grup memberikan kesan-kesannya, misalnya Ki Samuel mengatakan “Terima kasih sekali kepada ISI Surakarta yang sudah memediasi para penggiat wayang beber, termasuk Wayang Beber Metropolitan yang ‘jauh sekali’, ... kalau di Solo ini isinya seniman hebat-hebat, kalau kami ini seniman awur-awuran.” Ki Samuel tampak mengapresiasi ISI Surakarta yang sudah memfasilitasi komunitas wayang beber yang beragam kondisinya di berbagai daerah.

Tanggapan positif juga tampak pada komentar *chat* dari Arif Rofiq di Youtube yang mengatakan “Wah apik iki...” Demikian juga, komentar Arief Budi yang Sekartaji, mengatakan “Pengalaman semakin lebih dekat dengan dunia teknologi untuk merepresentasikan kesejatan wayangbeber”. Pertunjukan kolaborasi yang *live streaming* ini menjadi pengalaman baru bagi Ki Indra. Lebih jauh, Ki Indra mengatakan “Bisa *Live* dan beberapa *group* memberi rasa yang istimewa bagi kami”.



Gambar 8. Jumlah penonton dan komentarnya di kanal Youtube. *Live streaming* ditonton 314 views dan disukai 23 views. (Sumber: Kanal Youtube UPT Audio Visual, 2020)



Gambar 9. Berita pertunjukan Vicolming wayang beber dimuat media massa online (Sumber: <https://www.medcom.id/>, 2020)

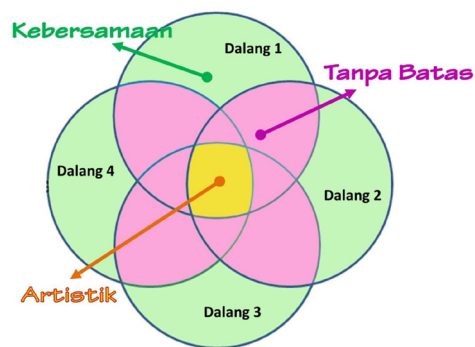
Komunikasi juga dilakukan terhadap khalayak melalui publikasi poster dan media massa. Sebelum pertunjukan dilakukan, peneliti menyebarkan poster melalui media sosial. Berita pertunjukan ini juga dimuat di koran online seperti Medcom dan Majalahlarise. Berita tentang bagaimana seniman tradisi tetap berkreasi meskipun pandemi sedang melanda, informasinya dapat tersebar luas.

Pembahasan

Pertunjukan wayang beber Vicolming ini merupakan upaya berkreasi bersama (kolaborasi) di awal pandemi Covid-10. Semua peserta pertunjukan mengalami kondisi pembatasan pemerintah sehingga mereka tidak bisa mementaskan keseniannya. Kemudian, dengan memanfaatkan teknologi sebagai media *multi platform* untuk mengekspresikan seni melalui wayang bebernya, meskipun mereka berada di tempat yang berbeda. Dari proses kreasi meskipun pertunjukan berjalan baik dan tuntas, namun terdapat beberapa kendala yang dihadapi grup kesenian selama pertunjukan kolaborasi *live streaming* wayang pertunjukan wayang beber Vicolming ini dapat disarikan menjadi 3 hal, yaitu :

1. **Kebersamaan** dalam pementasan kolaboratif itu sangat membahagiakan (*Gayeng Regeng*);
2. Terus berkarya **Tanpa Batas** meskipun di tengah pandemi Covid-19 dengan memanfaatkan teknologi informasi terbaru (*video conference* dan *live streaming*) meskipun dengan peralatan yang terbatas (*Gumregah Tanwinates*); dan
3. Mengekspresikan nilai-nilai **Artistik** melalui pementasan wayang beber tema yang sama yaitu Covid-19 (*Manunggal Andum Rasa*).

Proses kreasi pergelaran Vicolming ini menemukan nilai (value) yang berguna bagi pemanfaatan teknologi untuk pengembangan kesenian tradisional. Hal ini sejalan dengan pendapat Linda Layne (2007) bahwa pemahaman makna dalam masyarakat untuk mengidentifikasi kesenjangan antara teknologi dan masyarakat dan mencari solusinya (Tanudjaja, 2009). Di tengah keterbatasan pandemi Covid-19, kemudian dicarikan solusi dengan memanfaatkan teknologi *multi platform* agar grup kesenian tradisional tetap dapat berkreasi.



Gambar 10. Konsepsi pergelaran Vicolming wayang beber kolaboratif (Desain: Sugihartono, 2020)

Sekartaji mengeluhkan bahwa “Alat rekam yang kurang optimal dari kami, sinyal bergantung pada kekuatan kartu HP dan cuaca” (Wawancara Indra Suroinggeno, 25 Juni 2020). Selain itu, WB Paras Mojokerto mengeluhkan jaringan dan peralatan, sebagaimana dikatakan

Arif Setiawan: “Kami membutuhkan jaringan internet yang stabil untuk kelancaran acara pentas daring, membutuhkan kamera dan *lighting* yang memadai untuk menghasilkan gambar yang bagus, dan membutuhkan *sound system* yang baik agar audio bagus” (Wawancara Arif Setiawan, 17 September 2020). Kendala peralatan dan jaringan telekomunikasi yang dominan dirasakan oleh dalang di daerah, berbeda halnya dengan dalang di Jakarta yang tidak mengalami kendala tersebut.

Peserta pergelaran Vicolming ini memiliki harapan-harapan di kemudian hari terhadap kesenian wayang beber. Arif Setiawan “berharap dapat menggunakan teknik dan metode yang *update* agar para generasi muda dapat tertarik pada seni wayang beber serta menjadikan hiburan yang penuh nilai luhur dan ajaran yang baik” (Wawancara Arif Setiawan, 17 September 2020) Sedangkan, Ki Indra Suroinggenoberharap “semoga wayang beber semakin terbuka dan memang waktunya terbuka, kebudayaan yang dinamis” (Wawancara Indra Suroinggeno, 25 Juni 2020). Harapan tersebut menyiratkan bahwa wayang beber akan berkembang dinamis dan sesuai kebutuhan zamannya, termasuk mengikutiperkembangan teknologi. Meskipun wayang beber merupakan seni pertunjukan tradisi, tetapi wayang beber dapat dikemas untuk generasi milenial dan dapat dipentaskan dengan teknologi *multi platform* sehingga dapat diakses oleh penonton di manapun berada. Hal ini selaras dengan yang dikemukakan oleh Agus Maladi Irianto bahwa kendatipun penyajian kesenian tradisional saat ini mengalami perubahan berbagai gaya dan variasi, namun secara fungsional hal itu merupakan bentuk strategi adaptif masyarakat pendukung dalam mempertahankan dan melestarikan kesenian tradisional (Irianto, 2017).

Penggunaan teknologi *multi platform* dalam pergelaran wayang beber ini membuat penonton dapat menikmati wayang dari manapun berada, dan tidak harus hadir dan berada di depan panggung seperti lazimnya. Irfansyah dan Yasraf

A. Piliang mengatakan “seiring perkembangan zaman yang ditandai dengan adanya proses inkulturasi dan akulturasi dari kebudayaan lain serta perkembangan teknologi ke tengah masyarakat, berdampak pada perubahan apresiasi masyarakat dalam menonton pertunjukan seni (Irfansyah & Piliang, 2013). Teknologi mengubah cara manusia dalam menonton seni pertunjukan, termasuk seni tradisional.

SIMPULAN

Pergelaran Vicolming (daring) ini dilakukan dengan mengeksplorasi beberapa teknologi agar dapat mendukung pementasan wayang beber kolaborasi 4 dalang 4 kota. Hasil penelitian artistik ini menunjukkan bahwa pertunjukan wayang beber yang dipergelarkan dengan teknologi *multi-platform* dapat menghasilkan sajian yang tidak hanya daring (*online*) namun menarik, kreatif, interaktif, kolaboratif, dan dapat ditonton dari mana saja secara *live* dan *demand*. Pergelaran Vicolming wayang beber 4 kota ini menjadi solusi alternatif bagi pelarangan pementasan di awal pandemi Covid-19. Semangat kebersamaan meskipun dalam keterbatasan, pada akhirnya mampu menampilkan karya kolaborasi secara *live streaming*. Praktik seni dapat digambarkan sebagai sebuah kebersamaan dalam pementasan kolaboratif yang membahagiakan dengan terus berkarya tanpa batas meskipun di tengah pandemi Covid-19 dengan memanfaatkan teknologi untuk mengekspresikan nilai-nilai artistik, dengan kata lain yaitu *Gayeng Regeng Gumregah Tanwinates Manunggal Andum Rasa*.

Perbedaan jarak, kondisi, dan fasilitas masing-masing grup kesenian tradisi bukan menjadi penghalang bagi mereka untuk berkreasi di tengah pandemi menggunakan medium internet. Kendala selama pertunjukan Vicolming menjadi pembelajaran untuk meningkatkan sarana-prasarana dan kualitas pertunjukan masing-masing grup kesenian di kemudian hari. Semangat dan harapan positif tumbuh pada

grup kesenian tradisional untuk selalu update agar seni tradisi yang penuh nilai luhur dapat diterima oleh generasi milenial. Wayang beber sebagai kesenian tradisional menunjukkan keterbukaannya terhadap perubahan, hal ini sebagai wujud dari kebudayaan yang memiliki sifat dinamis. Lebih jauh, hasil penelitian ini diharapkan menjadi model pertunjukan daring yang dapat diterapkan pada seni pertunjukan tradisional lainnya.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini dihasilkan dari pelaksanaan hibah penelitian artistik yang dibiayai dari dana DIPA ISI Surakarta tahun 2020. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Slamet, M.Hum; Dr. Tatik Harpawati, M.Sn; Arif Setiawan, S.Pd selaku produser WB Paras Mojokerto; Indra Suroinggenno selaku dalang & pimpinan MWB Sekartaji Yogyakarta; Samuel Santoso selaku dalang & pimpinan WBM Jakarta; Adhim dan Agus Subagio dalang WB Paras Mojokerto; Sartono, S.Sn; Chandra Aan Setiawan, S.Kom; Bintang; Aditya S., A.Md; Cucuk Suhartatik, S.Sn; Intan; Yulia Febbyu Fenda, S.Sn; dan Widi Lindi.

Daftar Pustaka

- Anisa, D. F. (2020, April 7). Sebanyak 40.081 Seniman Terkena Dampak Negatif Covid-19. *Berita Satu*. Retrieved from <https://www.beritasatu.com/hiburan/617987-sebanyak-40081-seniman-terkena-dampak-negatif-covid19>
- Clarke, L. (2019). Dark Mode isn't as Good for Your Eyes as You Believe [WIRED on Wellbeing]. Retrieved October 3, 2020, from Wired website: <https://www.wired.co.uk/article/dark-mode-chrome-android-ios-science>

- Dixon, F., & Federico, J. (2020). Activities: BigBlueButtonBN. Retrieved October 3, 2020, from Moodle website: https://moodle.org/plugins/mod_bigbluebuttonbn
- Gray, C., & Malin, J. (2004). *Visualizing Research: A Guide to the Research Process in Art and Design*. England: Ashgate Publishing Limited.
- Guntur, & Sugihartono, R. A. (2015). *Metodologi Penelitian Artistik*. Surakarta: ISI Press & P3AI ISI Surakarta.
- Handayani, S. S. (2020, April 16). Derita Pekerja Seni Karanganyar Terdampak Covid-19, Terpaksa Jadi Pekerja Serabutan. *Solopos*. Retrieved from <https://www.solopos.com/derita-pekerja-seni-karanganyar-terdampak-covid-19-terpaksa-jadi-pekerja-serabutan-1056625>
- Irfansyah, & Piliang, Y. A. (2013). Perbandingan Kode Visual Pertunjukan Golek Sunda Tradisional dan Pertunjukan Golek Sunda dalam Media TV. *Panggung*, 23(2), 205–215.
- Irianto, A. M. (2017). Kesenian Tradisional sebagai Sarana Strategi Kebudayaan di Tengah Determinasi Teknologi Komunikasi. *NUSA*, 12(1), 90–100.
- Suharyono, B. (1986). *Pesunggingan Wayang Beber Mangkunegaran Surakarta* [Laporan Penelitian]. Surakarta: ASKI Surakarta.
- Suharyono, B. (2005). *Wayang Beber Wonosari*. Wonogiri: Bina Citra Pustaka.
- Suyanto. (2017). Menggali Filsafat Wayang Beber untuk Mendukung Perkembangan Industri Kreatif Batik Pacitan. *Panggung*, 27(1), 87–98.
- Tanudjaja, B. B. (2009). Cyborgasm sebagai Perwujudan Histeria Perkembangan Teknologi. *Imaji*, 7(1), 1–11.