

**LAPORAN AKHIR PENELITIAN
DOSEN ISI YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN DASAR**



Judul Penelitian

**DRAMATURGI MEDIA BARU
(Dramaturgi Yang Diperluas Dan Peran Teknologi Digital)**

Peneliti :

(Ketua)

Prof. Dr. Yudiaryani, M.A. NIP 195606301987032001

(Anggota)

Wahid Nurcahyono, S.Sn., M.Sn. NIP 197805272005011002

Nanang Saputra NIM 1911013014

Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2022

Nomor: DIPA-023.17.2.677539/2022 tanggal 17 November 2021

Berdasarkan SK Rektor Nomor: 307/IT4/HK/2022 tanggal 29 Juni 2022

Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian

Nomor: 209/IT4.7/PG/2022 tanggal 1 Juli 2022

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
Oktober 2022**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN DASAR**

Judul Kegiatan **DRAMATURGI MEDIA BARU**
(Dramaturgi Yang Diperluas Dan Peran Teknologi Digital)

Ketua Peneliti

Nama Lengkap : Prof. Dr. Yudiaryani, M.A.
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
NIP/NIK : 195606301987032001
NIDN : 0030065602
Jab. Fungsional : Guru Besar
Jurusan : Teater
Fakultas : FSP
Nomor HP : 08122708556
Alamat Email : yudi_ninik@yahoo.co.id
Biaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta : Rp. 15.000.000
Tahun Pelaksanaan : 2022

Anggota Peneliti (1)

Nama Lengkap : Wahid Nurcahyono, M. Sn.
NIP : 197805272005011002
Jurusan : Teater
Fakultas : FSP

Anggota Mahasiswa (1)


Nama Lengkap : Nanang Saputra
NIM : 1911013014
Jurusan : SENI TEATER
Fakultas : SENI PERTUNJUKKAN

Mengetahui
Dekan Fakultas FSP

Bantul, 30 November 2022
Dekan

Dr. Dra. Suryati, M.Hum. [^]
NIP 196409012006042001

Yogyakarta, 19 Desember 2022
Ketua Peneliti


Prof. Dr. Yudiaryani, M.A.
NIP 195606301987032001

Menyetujui

Ketua Lembaga Penelitian

Dr. Nur Sabid, M.Hum.
NIP 19620108 198903 1 001

ABSTRACT

Performing arts have the potential to educate the public in the fields of science, technology, and art, as well as glue communication between performers and art connoisseurs. The results of this study are worth writing because so far there has been no research on technologyization in the expansion of performing arts dramaturgical performance .

Throughout the history of the performing arts, technology has been used with various variants of its processing as a beneficial way of improving the quality of human life. The rejection of art actors to technological developments in the 21st century is only limited to emotional attitudes. The power of digital technology is thought to eliminate the transcendental aesthetics of performing arts, and the inability of artists to buy expensive technological devices, the lack of interdisciplinary education of technological skills, and the weak appreciative ability of art connoisseurs.

Through the review of literature with hermeneutic qualitative methods, the concepts of Mimetic, epication, and intereaktip, as abstractions of the dialectic of mimetic dramaturgy conventions, and epicative dramaturgy, as well as interactive dramaturgy, show that technologyization in the performing arts sharpens the usefulness of performing arts as a link to bring communication between people closer. This paper still needs further research that, **first**, there is a problem of contestation of traditional and modern values in the expansion of dramaturgical performance in the face of the technologyization of a multicultural society. **Second**, technology in the expansion of dramaturgical performance has changed the quality of character education in the midst of global competition. Third, the technologyization of the performing arts and their impact on the resilience of cultural arts.

Keywords: technology, expansion of dramaturgical performance, performing arts

RINGKASAN

Seni pertunjukan memiliki potensi untuk mengedukasi masyarakat di bidang sains, teknologi, dan seni, serta merekatkan komunikasi antara pelaku dengan penikmat seni. Hasil penelitian ini layak untuk dituliskan karena sejauh ini belum ada penelitian tentang teknologisasi dalam perluasan kinerja dramaturgi seni pertunjukan.

Sepanjang sejarah seni pertunjukan, teknologi digunakan dengan berbagai varian pemrosesannya sebagai cara yang bermanfaat bagi peningkatan kualitas hidup manusia. Adanya penolakan pelaku seni terhadap perkembangan teknologi di abad ke-21 ini baru sebatas sikap emosional. Kekuatan teknologi digital dianggap menghilangkan estetika transendental seni pertunjukan, dan ketidakmampuan pelaku seni membeli perangkat teknologi yang mahal, kurangnya edukasi ketrampilan teknologis secara interdisiplin, serta lemahnya kemampuan apresiatif penikmat seni.

Melalui kajian literatur dengan metode kualitatif hermeneutik, konsep Mimetik, epikasi, dan intereaktif, sebagai abstraksi dialektika konvensi dramaturgi Mimetik, dan dramaturgi epikasi, serta dramaturgi interaktif, menunjukkan bahwa teknologisasi dalam seni pertunjukan mempertajam kebermanfaatannya sebagai penghubung untuk mendekatkan komunikasi antarmanusia. Tulisan ini masih membutuhkan penelitian lanjutan bahwa, **pertama**, terjadi permasalahan kontestasi nilai-nilai tradisi dan modern dalam perluasan kinerja dramaturgi menghadapi teknologisasi masyarakat multikultur. **Kedua**, teknologisasi dalam perluasan kinerja dramaturgi telah mengubah kualitas pendidikan karakter di tengah kompetisi global.

Ketiga, teknologisasi seni pertunjukan dan dampaknya terhadap ketahanan seni budaya.

Keywords: teknologisasi, perluasan kinerja dramaturgi, seni pertunjukan

PRAKATA

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRACK.....	iii
RINGKASAN	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1. Fakta Seni.....	1
1.2.Fakta Literatur.....	2
1.3. Tujuan Tulisan.....	3
1.4. Argumen/Hipotesis.....	4
1.5. Teknologisasi	4
1.6. Kinerja Dramaturgi.....	5
1.7. Seni Pertunjukan	6
BAB II . TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. State of the Art	8
2.2. Penelitian Terdahulu	8
BAB III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	11
BAB IV. METODE PENELITIAN	12
BAB V. HASIL YANG DICAPAI	13
5.1. Dramaturgi Mimetik.....	13
5.2. Dramaturgi Epikisasi.....	16
5.3. Dramaturgi Interaktif.....	20
VI. KESIMPULAN.....	27
DAFTAR PUSTAKA	29
LAMPIRAN.....	32

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 . Manusia meniru pergerakan alam (hewan, tumbuhan, manusia).....	15
Gambar 1. 2 Diagram alir dramaturgi.....	20

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Draft Artikel Ilmiah.....	32
Lampiran 1. 2 Bukti status submission atau reprint Artikel Ilmiah.....	33
Lampiran 1. 3 Bukti Keikutsertaan Seminar Nasional (Prosiding / Sertifikat dan Paper).....	34
Lampiran 1. 4 Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja.....	35
Lampiran 1. 5 Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 70%	36
Lampiran 1. 6 Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 30%	37

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Fakta Seni

Seni memiliki potensi untuk mengedukasi masyarakat di bidang sains, teknologi, dan seni, serta merekatkan komunikasi antara pelaku dan penikmat seni. Teknologisasi memungkinkan karya seni diidentifikasi dan diinventarisasi dengan aman. Teknologisasi dalam perluasan kinerja dramaturgi seni pertunjukan dapat berperan penting dalam memastikan keberlangsungan seni pertunjukan oleh pelaku seni dan juga meningkatkan apresiasi penikmat seni dengan konteksnya. Manfaat penting dari teknologisasi dalam perluasan kinerja dramaturgi seni pertunjukan mampu membuka kesadaran pelaku seni bahwa kreativitas mereka semakin kaya dan mampu diapresiasi penonton dalam ruang dan waktu yang tak terbatas. Kinerja dalam seni adalah istilah inklusif. Teater hanyalah satu simpul pada kontinum atau rangkaian yang diawali dari ritualisasi hewan (termasuk manusia) melalui pertunjukan dalam kehidupan sehari-hari. Seni pertunjukan pun mampu berdialog secara global untuk memperluas paradigma, pola pikir, dan nilai bagi mereka yang terlibat. (Schechner, 1985, 2005; Yudiaryani, 2015)

Richard Schechner membuat *Web*, jejaring yang merupakan sistem kerja yang terlihat lebih dinamis. Meskipun tersebar di sepanjang kontinum, setiap titiknya berinteraksi dengan yang lain. Web menampilkan peristiwa sejarah berdampingan dengan ide-ide spekulatif dan pertunjukan artistik, web tidak seragam. Web membuat koneksi titik-titik yang dikaji secara historis dan dapat dikaitkan dengan pertunjukan di seluruh dunia dari zaman Paleolitikum (prasejarah) dan seterusnya. Koneksi tersebut mengungkapkan "struktur dalam" kinerja. Struktur dalam ini mencakup persiapan untuk pertunjukan baik oleh pemain (pelatihan, lokakarya, latihan, persiapan segera sebelum melanjutkan) dan penonton (memutuskan untuk hadir, berpakaian, pergi, menetap, menunggu) dan apa yang terjadi setelah pertunjukan. Semua sistem transportasi performatif ini juga mencakup transformasi ruang dan waktu yang belum lengkap dan belum seimbang seperti melakukan "di sana dan kemudian" dan "di sini dan sekarang" merupakan pula suatu dimensi tetap bermain. Pertunjukan adalah *make-believe*, dalam permainan, untuk bersenang-senang, se-olah-olah. Pertunjukan adalah ilusi ilusi -maya, dan, dengan demikian, dapat dianggap lebih "jujur," lebih "nyata" daripada pengalaman biasa. Sebagai ilusi, pertunjukan tidak hanya *memainkan* mode, mereka *bermain* dengan mode, sehingga peristiwa teater pada dasarnya eksperimental: sementara. Karya seni pertunjukan biasanya subjungtif, liminal, berbahaya, dan bermuka dua, mereka sering dilindungi dengan

konvensi (keepakatan) dan bingkai sebagai cara membuat tempat, peserta, dan acara agak aman. Di daerah *make-believe* yang relatif aman ini, tindakan dapat dilakukan secara ekstrem, bahkan untuk bersenang-senang. (Schechner, 2005)

Seni pertunjukan di abad ke-21 mulai beradaptasi dengan teknologi komputer. Beragam varian pertunjukan virtual dengan varian ilusinya pun tercipta. Seni menjadi bagian dari pertunjukan (kinerja penampilan teknologi komputer. Pertunjukan teater, musik, dan tari langsung menggabungkan media digital menjadi web interaktif dalam dunia maya. Istilah “seni pertunjukan” berubah menjadi “pertunjukan” dengan tetap mempertahankan namanya, tetapi mengubah penandaan dasar dan referensinya. Pertunjukan digital menjadi interdisiplin dengan merangkul filsafat, linguistik, sejarah, ilmu budaya, ilmu sosial, sport, hiburan, kuliner, film, fashion, dan arsitektur. (Steve Dixon & Smith, 2007) Pertunjukan digital berada pada persoalan antara pertunjukan pascadramatik dengan sifat teknologi virtual. Teknologi virtual berperan sebagai “mediasi, *non-live*”, yang bereproduksi berlipat ganda dengan cepat, hybrid. Web internet memberi pengalaman virtualitas karena mengangkut pengguna ke wilayah dunia maya yang tidak ada, dan kembali. (Steve Dixon & Smith, 2007; Schechner, 1985; Whittock, 2002). Menggunakan kata “virtual” pada kerja teknologi dalam perluasan kinerja dramaturgi seni pertunjukan memperkaya keberadaan bentuk dan konten seni.

1.2. Fakta Literatur

Hasil penelitian ini layak untuk dituliskan karena sejauh ini belum ada penelitian tentang teknologisasi dalam perluasan kinerja dramaturgi seni pertunjukan. Sementara studi tentang dramaturgi hanya di wilayah seni kreatif dan sains, tetapi belum banyak merambah ke wilayah teknologisasi kinerja dramaturgi. Dramaturgi menjadi kinerja mampu meningkatkan cara untuk mendokumentasikan dan memperluas penyebaran karya seni dalam tempat, ruang dan waktu tak terbatas. (Carlson, 2015; Lehmann, 2006a). Perluasan kinerja dramaturgi menyebabkan perluasan paradigma dalam studi teater dan munculnya studi rupa pertunjukan sebagai disiplin. Munculnya bentuk seni lingkungan, seni *in-flux* (berkelanjutan), seni interaktif, multimedia menghasilkan perhatian baru terhadap materialitas pertunjukan teater, serta menjadi tantangan baru terhadap dominasi teks. Teks drama hanya menjadi satu elemen dalam 'penulisan pertunjukan' teater. Interaksi pelaku seni tidak terbatas hanya pada visual tetapi juga gerak, suara, aroma, rasa, dan lain-lain yang meluncurkan ekspresi multi-indra dan meniadakan batasan antara seniman dan penonton. (S Dixon, 2015;

Hagebolling, 2004)

Penolakan pelaku seni terhadap penggunaan teknologi pun baru sebatas sikap emosional yang menunjukkan kontestasi. Hal tersebut disebabkan teknologisasi seni seperti gambar ganda digital tidak memiliki daya tarik bagi seniman pertunjukan dengan alasan estetika, ideologi, dan politik. Seni Pertunjukan Mimetik bersifat langsung dan sesaat, dengan seni ketubuhan sebagai tujuan utamanya, yaitu “kehadiran” tubuh nyata yang sama— "tidak ada cermin" dan "tanpa rekayasa". Muncul ketegangan, bahkan konflik, antara mereka yang berada dalam praktik pertunjukan dan praktik digital. Seni Pertunjukan versus Teknologi. Bagi pihak pelaku pertunjukan, ganda sebagai kehadiran spiritual merupakan lambang konsep mistisisme tubuh (ilusif) yang memproyeksikan diri secara transenden. (Steve Dixon & Smith, 2007; Widaryanto, 2019) Bagi penggiat digital, sosok ganda digital yang terekayasa melalui komputer mampu memainkan banyak peran dramatik, yaitu mampu sebagai tubuh pengganti, dan juga tubuh sintesis. Peristiwa ini merupakan fenomena teknologi perwujudan dan disembodiment di mana manusia menganalisis cara-cara di mana mereka mengalami menjadi tubuh—dan, menjadi—tubuh virtual.(Don Ihde, 2002) Bahwa kedua pengalaman ini adalah wujud “yang lyan” dan kemudian bagaimana perbedaan ini dapat terwujud dalam berbagai cara seperti manusia hidup bertekstur teknologi mereka. Ihde menyebutnya sebagai instrumentasi praktik sains dengan mempertimbangkan bagaimana instrumen digunakan dan bagaimana sains dan teknologi saling mempengaruhi hasil. (Don Ihde, 2002; Katalin Trencsényi. Bernadette Cochrane, 2014; Peter Eckersall • Helena Grehan • Edward, 2017)

1.3. Tujuan Tulisan

Artikel ditulis karena memiliki tujuan khusus untuk melengkapi kekurangan dari studi terdahulu yang mengabaikan aspek perluasan kinerja dramaturgi menghadapi kekuatan teknologi digital dalam seni pertunjukan. Perluasan kinerja dramaturgi merupakan konsep perluasan kinerja yang semula hanya mengelola penciptaan produksi artistik menjadi kekuatan komunikasi teknologi antara pelaku dengan penikmat seni. Sejalan dengan itu, tulisan ini terkait dengan tiga hal, yaitu **pertama**, kajian akar seni pertunjukan melalui “dramaturgi Mimetik”. Konsep Mimetik dalam seni pertunjukan terkait dengan seni ritual persembahan di masa prasejarah. **Kedua**, kajian perlawanan terhadap konsep Mimetik melalui “dramaturgi epikasi” dalam seni pertunjukan. Sikap perlawanan termotivasi dengan kekuatan sains dan

industri dalam seni pertunjukan. **Ketiga**, kajian multimedia melalui dramaturgi interaktif dalam seni pertunjukan. Seni pertunjukan sebagai media memiliki kekuatan menjadikan teknologi sebagai materialitas perantara secara interaktif. Konsep tripartit “Mimetik, epikasi, dan interaktif” saling berdialektika. Kajian tripartit tersebut menunjukkan bahwa dalam perluasan kinerja dramaturgi seni pertunjukan, teknologisasi tidak pernah meninggalkan jejaknya. untuk membentuk, memperbaiki, dan memaknai komunikasi relasi antara pelaku, karya seni, dan penikmatnya.

1.4. Argumen/Hipotesis

Artikel ditulis berdasarkan argumen bahwa teknologisasi dalam perluasan kinaera dramaturgi seni pertunjukan merupakan sumber dialektika komprehensif antara sains, teknologi, dan seni dalam memperbaiki hubungan antara pelaku dan penikmat seni. Pada saat yang sama, teknologisasi seni pertunjukan menjadi saling keterhubungan pemikiran sejarah ritus, kreasi dramatis, dan media. Kinerja dramaturgi pula menjadi sumber inspirasi perwujudan kolaboratif interdisiplin dan interkultur. Konsep Mimetik, epikasi, dan interaktif. Teknologisasi dramaturgi seni pertunjukan produk menjadi pelestari, pengaman, pendokumentasi dari berbagai varian seni baru yang memiliki kemanfaatan bagi kemanusiaan.

1.5. Teknologisasi

Perangkat elektronik dengan sistem otomatis yang dibuat untuk menyimpan dan mengolah data disebut sebagai teknologi digital (Lu et al., 2020). Penerapan teknologi digital dalam berbagai lini kehidupan ini sering disebut sebagai teknologisasi. Ketersediaan semua infrastruktur teknis teknologi digital dan kemudahan penggunaannya, termasuk banyaknya aplikasi saat ini membuat teknologisasi menjadi mudah (DZVINCHUK et al., 2020). Cara hidup peradaban telah mengalami perubahan karena adanya teknologisasi. Mulai dari jejaring sosial, belanja online, beragam aplikasi untuk memenuhi gaya hidup, hingga kerja jarak jauh telah berkembang melalui teknologi digital (Torous et al., 2021). Berkat adanya teknologisasi, ribuan proses dapat dilakukan setiap hari. Teknologi digital sebagai medianya memungkinkan untuk menyimpan data dalam volume yang sangat besar dibandingkan dengan teknologi analog (Chen, M., Mao, S., Zhang, Y., & Leung, 2014). Sinyal digital juga diproses dan ditransmisikan lebih cepat oleh peralatan elektronik (Schreiber, 2012). Teknologi digital membuka disiplin baru serta memperluas bidang di mana bentuk seni yang sudah ada dapat mengekspresikan diri (Berry, 2012). Teknologi komputer bahkan telah memunculkan seni robot, augmented reality, dan pencitraan 3D dalam dunia

seni/estetika (Navab et al., 2016).

Fenomena teknologisasi ini seringkali disebut sebagai revolusi dan harus terus berlanjut seiring kemajuan zaman (Calmon, 2012). Bahkan tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) yang merupakan aspirasi bangsa-bangsa di seluruh dunia untuk pengentasan kemiskinan, buta teknologi, dan pencemaran lingkungan pada tahun 2030, dapat didukung dengan berbagai cara, salah satunya melalui teknologisasi ini (Ferreira et al., 2021). Sedangkan dalam dunia kesenian, teknologisasi merupakan suatu langkah yang diambil oleh para pelaku seni untuk mengembangkan kerja kreatif mereka. Komputer misalnya telah berevolusi menjadi alat kreatif berteknologi tinggi, menghasilkan segalanya mulai dari foto diam dan animasi hingga konten digital streaming dan instalasi digital (Jindi, 2019). Kontribusi teknologi digital pada proses artistik dapat memfasilitasi kreativitas dan kreasi dalam proses artistik (Harvey, 2014). Manfaat teknologi digital antara lain dapat diakses tanpa batasan ruang dan waktu, mengedukasi publik, menumbuhkan kepekaan estetika pada masyarakat secara umum, dan mudah dihubungi (Liu et al., 2022). Dari sudut pandang penikmat seni, teknologisasi memberikan kemudahan untuk melakukan penelitian, melihat pertunjukan, dan mendokumentasikan karya seni tanpa memandang batasan ruang dan waktu (Burnaford et al., 2013). Oleh karena itu, karya seni di era digital saat ini memiliki keterkaitan yang sangat signifikan dengan bagaimana karya terus didistribusikan.

1.6. Kinerja Dramaturgi

Sejarah dramaturgi interaktif membentang jauh ke masa lalu; ini adalah sejarah tradisi naratif kita dan bentuk estetika dan artistiknya. Pada saat yang sama, ini adalah sejarah ritus, kreasi dramatis, dan media. Banyak elemen dramaturgi media interaktif adalah komponen dari pengalaman sejarah ini: orang bisa menyebutnya sidik jari budaya. Dengan latar belakang ini, artikel ini melihat titik kontak di mana bentuk-bentuk dramaturgi tradisional menghadapi impuls dan kondisi baru, menghasilkan bentuk-bentuk ekspresi yang inovatif dan kode dramaturgi yang berubah. Dramaturgi berasal dari era Klasik dan merupakan wacana artistik dan studi struktural (Turner & Behrnt, 2017). Dramaturgi pertama kali muncul di institusi teater Eropa pada abad ke-18, menurut sejarah teater (Sosulski, 2017). Dramaturgi adalah studi komprehensif tentang tulisan yang dihasilkan oleh penulis naskah, penulis skenario, dan sutradara (Magda Romanska, 2015). Dalam penciptaan dan produksi pertunjukan langsung, dramaturgi berfungsi sebagai jembatan antara teori dan metode. Dramaturgi adalah pendekatan lain untuk mengidentifikasi komponen dan materi pertunjukan, termasuk adegan, tempo, tubuh, desain set, dan sebagainya (Szatkowski, 2019). Khususnya, kemampuan untuk

mengidentifikasi komponen dan karakteristik mendasar dari sebuah pertunjukan serta pemahaman tentang konsep budaya dan makna yang mendasari (pilihan) komponen fundamental dan karakteristik pertunjukan. Penciptaan dan presentasi pertunjukan langsung selalu melibatkan dramaturgi (van Grinsven et al., 2016). Dramaturgi dapat didefinisikan sebagai kumpulan efek atau sebagai fokus pada beberapa efek dan satu metode produksi, seperti dramaturgi teks, dramaturgi akting, dramaturgi media, dan sebagainya (Turner & Behrndt, 2017). Dari penjelasan-penjelasan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa dramaturgi berfungsi sebagai perantara proses kreatif. Media interaktif memungkinkan dan pada saat yang sama membutuhkan bentuk-bentuk dramaturgi baru. Heide Hagebölling mengembangkan pemahaman baru tentang dramaturgi yang disebut "Dramaturgi Interaktif" atau "Dramaturgi yang Diperluas". Di luar konsep tradisional "*Interactive Dramaturgies*" berfokus pada elemen estetika, naratif, struktural dan komunikatif yang berkembang dalam situasi interaktif dan lingkungan multimedia. (Hagebolling, 2004)

Dalam makna yang lebih luas, dramaturgi juga dapat dilihat dari sudut sosiologis, dan interaksi manusia sehari-hari. Erving Goffman, seorang sosiolog, menciptakan teori sosiologi yang menggunakan dramaturgi sebagai metafora dramatis bagi individu-individu dalam masyarakat (Smith, 2013). Dramaturgi dalam hal ini adalah drama kehidupan yang diproduksi oleh manusia. Kejadian dramatis yang tampak terjadi di atas panggung digunakan sebagai contoh untuk mewakili individu dan interaksi yang mereka lakukan sehari-hari (Clark & Mangham, 2004). Sama seperti di teater, pemain dramaturgi (individu) mempertimbangkan lingkungan, properti, pakaian, bahasa yang digunakan (percakapan), dan isyarat nonverbal lainnya (Shulman, 2016). Goffman menyebutkan terdapat dua stage dalam teorinya tersebut, front stage dan back stage (Portillo et al., 2013). Dalam teorinya itu, Goffman menggunakan Interaksionisme simbolik yang menyatakan bahwa peran seseorang, siapa dan bagaimana ia berperilaku telah ditentukan sejak saat orang tersebut lahir hingga sekarang yang dipengaruhi oleh interaksi simbolik dengan individu atau 'aktor' yang lainnya (Stryker, 2017). Manusia juga memberikan sebuah kesan untuk mempengaruhi bagaimana orang lain melihat mereka dari tampilan luar, interaksi sosial, dan perilakunya (Urlick, 2014).

1.7. Seni Pertunjukan

Seni pertunjukan mencakup beragam instrumen mulai dari tarian, teater, dan musik vokal dan instrumental hingga pantomim, syair lisan, dan banyak lagi (Arnold, 2017). Mereka mencakup berbagai manifestasi budaya yang

menampilkan kreativitas manusia dan banyak domain warisan budaya tak benda lainnya (Hou et al., 2022). Namun seni pertunjukan juga dapat memainkan peran budaya dan sosial yang penting, seperti lagu yang dinyanyikan saat melakukan pekerjaan pertanian atau musik yang digunakan dalam ritual (Matusky & Beng, 2017). Dalam seni pertunjukan terdiri dari alat musik, perangkat teater dan alat peraga, kostum, dan ornamen tubuh lainnya yang digunakan dalam tarian (S Dixon, 2015). Konvensi tersebut mendefinisikan ruang budaya sebagai tempat di mana pertunjukan seni sering diadakan karena mereka sangat terkait dengan tempat tersebut (Bennett, 2017). Salah satu seni pertunjukan yang paling dikenal adalah musik yang dapat mencatat sejarah komunitas, memuji tokoh terkemuka, hingga untuk kesepakatan bisnis, oleh karena itu musik bahkan dapat memiliki komponen politik atau ekonomi (Tomás, 2014). Terdapat pula tarian sebagai gerakan fisik terorganisir yang disandingkan dengan musik (Mason, 2012). Selain komponen fisiknya, gerakan, langkah, dan gerak ritmis tarian sering menyampaikan perasaan atau emosi atau menggambarkan peristiwa atau aktivitas rutin, seperti tarian religius dan yang menggambarkan perilaku seksual, pertempuran, atau berburu (Minton & Faber, n.d.).

Pertunjukan adalah *make-believe*, dalam permainan, untuk bersenang-senang. Atau, seperti yang dikatakan Victor Turner, dalam suasana subjungtif, yang terkenal "seolah-olah." Atau, seperti estetika Sansekerta, pertunjukan adalah lilas—olahraga, bermain-dan maya, ilusi. Tapi, tradisi Sansekerta menekankan, begitu juga semua kehidupan lila dan maya. Pertunjukan adalah ilusi ilusi dan, dengan demikian, dapat dianggap lebih "jujur," lebih "nyata" daripada pengalaman biasa. Sebagai ilusi, pertunjukan tidak hanya memainkan mode, mereka bermain dengan mode, sehingga seni pertunjukan sebagai peristiwa teater pada dasarnya eksperimental: sementara. Setiap semiotika pertunjukan harus dimulai dari, dan selalu berdiri goyah di atas, basis licin yang tidak stabil ini, dibuat semakin tidak pasti oleh resepsi yang terus bergeser dari berbagai penonton. Karena pertunjukan biasanya subjungtif, liminal, berbahaya, dan bermuka dua, mereka sering dilindungi dengan konvensi dan bingkai: cara membuat tempat, peserta, dan acara agak aman. Di daerah *make-believe* yang relatif aman ini, tindakan dapat dilakukan secara ekstrem, bahkan untuk bersenang-senang. (Schechner, 2005)

BAB II . TINJAUAN PUSTAKA