

*Welcome To The Simulation World*  
**(Budaya Konsumsi Dalam Penciptaan Teater)**

NASKAH PUBLIKASI



Program Studi Magister Penciptaan dan Pengkajian Seni  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Minat Utama Penciptaan Seni Teater

**Muhamad Faozi Yunanda**

NIM. 1620 956 411

**PROGRAM PASCA SARJANA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2019**

**WELCOME TO THE SIMULATION WORLD**  
Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Minat Utama Penciptaan Teater  
2019

Oleh **Muhamad Faozi Yunanda**

**ABSTRAK**

Konsumsi dalam perkembangannya mengalami perubahan makna menjadi suatu hal yang lebih kompleks. Konsumsi telah menjadi basis pokok dalam tatanan sosial. Masyarakat mengkonsumsi sesuatu tanpa mempedulikan klasifikasi kebutuhan yaitu: primer, sekunder dan tersier. Segalanya dapat dibeli tanpa memikirkan sesuatu itu perlu apa tidak. Hal tersebut meruntuhkan seluruh bangunan logika pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari menjadi logika konsumsi yang amat absurd. Betapa tidak absurd, jika dalam membeli sebuah produk, logika yang kita pakai tidak lagi terikat pada nilai utilitas, fungsi, dan kebutuhan, melainkan pada apa yang disebut sebagai logika tanda dan logika citra. Nilai guna tidak lagi penting di sini, nilai tanda dan nilai citra sebagai identitas sosial sangat dinomor satukan. Aktivitas konsumsi secara aktual dinilai sebagai aktivitas konsumsi yang non-utilitarian.

Penciptaan Teater kontemporer berjudul *Welcome To The Simulation World* sebagai perwujudan dari pembacaan terhadap realitas tersebut. Sudut pandang teater kontemporer memosisikan individu tidak menjadi objek melainkan sebagai subjek. Hal tersebut membuka ruang eksplorasi yang luas dalam proses penciptaan karya ini. Membuka peluang-peluang untuk dapat bertautan dengan disiplin-disiplin keilmuan yang lain dalam rangka mengartikulasikan karya. Untuk itu teater kontemporer menjadi pilihan yang ideal sebagai medium seni untuk menangkap realitas konsumsi secara aktual.

Kata Kunci : konsumsi, masyarakat, tatanan sosial, utilitas, non utilitarian, logika tanda, logika citra, aktual, tetater kontemporer.

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

#### 1. Budaya Konsumsi Dalam Masyarakat Transisi

Manusia dalam hidupnya tidak hanya berusaha untuk memenuhi kebutuhan biologis dan fungsional semata. Manusia juga berusaha untuk memaknai berbagai hal yang ada di dalam kehidupannya. Hal-hal yang tadinya bersifat biologis dan pemenuhan kebutuhan dasar, di dalam perkembangannya, bergeser menjadi suatu hal yang lebih kompleks. Pengertian awal, mengkonsumsi adalah proses apropriasi atau memusnahkan nilai dari suatu objek atau komoditas (fungsi, penggunaan, kegunaan). Konsumsi adalah proses menghabiskan bahan dan fungsional di alam, untuk menghancurkan material atau menggunakan fungsinya. Sebagai aktivitas historis-primordial, konsumsi dimaknai secara beragam, baik makna yang luas maupun sempit. Mary Douglas dan Baron Isherwood, misalnya mendefinisikan konsumsi sebagai penggunaan hak milik material, yaitu menghabiskan nilai material itu sendiri. Akan tetapi, definisi itu tentunya kurang melingkupi bila dikaitkan dengan kenyataan sekarang ini, bahwa orang juga mengkonsumsi sesuatu yang non-material, seperti pemikiran, ide, atau tanda. Oleh sebab itu dalam pengertian yang lebih luas, konsumsi juga mencakup hal-hal yang non-material, seperti konsumsi konsep di balik sebuah tanda (*consumption of sign*) (Pilliang, 2018: 191-192).

Masyarakat Indonesia sekarang ini sedang berada dalam keadaan transisi. Masyarakat sedang bergerak dari masyarakat agraris tradisional yang penuh dengan

nuansa spiritualistik menuju masyarakat industri moderen yang materialistik. Dalam kondisi seperti ini, kemungkinan akan muncul fenomena transisional budaya pada tingkat individu dan tingkat sosial. Ketika berbicara masalah industri maka masyarakat akan dikondisikan dalam perilaku konsumsi untuk melancarkan jalanya proses produksi. Terutama dizaman yang super maju dalam konteks teknologi dan sarana prasarana, yang menjadi senjata utamanya untuk merangsang budaya konsumsi adalah iklan.

Iklan menjadi monster yang siap melahap apabila masyarakat terbuai di dalamnya. Jelas sekali dalam iklan membentuk perilaku masyarakat kini yang hanya berorientasi kepada proses pemakaian atau proses konsumsi. Masyarakat mengkonsumsi sesuatu tanpa memedulikan klasifikasi kebutuhan yaitu: primer, sekunder dan tersier. Segalanya dapat dibeli tanpa memikirkan sesuatu itu perlu apa tidak. Nilai guna tidak lagi penting di sini, nilai tanda sebagai identitas sosial sangat dinomor satukan.

Iklan dicipta bukan tanpa alasan. Iklan adalah umpan yang memancing hasrat konsumsi kita untuk makin “menggila”. Dengan kata lain, iklan menjadi semacam mesin ekonomi yang memicu selera dan memacu gairah kita untuk terus membeli dan mengkonsumsi. Iklan tidak saja muncul secara sewenang-wenang di hadapan kita dan menyedot seluruh perhatian sadar kita, tapi juga menjajah alam bawah sadar kita untuk terus memimpikan, mengingini, dan mengkonsumsi produk iklan sampai di luar batas daya beli. Seperti yang dikomentari Gillian Dyer, dalam *Advertising as Communication* (2012: xii),

*“Semakin barang-barang tersebut melimpah, semakin jauh barang-barang tersebut dari kebutuhan fisik dan sosial dasar, semakin kita terbuka terhadap berbagai ketertarikan yang memiliki landasan psikologis, alasan bahwa kita harus dibujuk secara magis untuk membeli barang melalui berbagai kepuasan dan situasi fantasi adalah karena para pemasang iklan tidak dapat mengandalkan argumen rasional untuk menjual barang-barang mereka dalam jumlah yang memadai.”*

Kehadiran iklan yang sedemikian massif dan agitatif itu pada akhirnya meruntuhkan seluruh bangunan logika pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari menjadi logika konsumsi yang amat absurd. Betapa tidak absurd, jika dalam membeli sebuah produk, logika yang kita pakai tidak lagi terikat pada nilai utilitas, fungsi, dan kebutuhan, melainkan pada apa yang disebut sebagai logika tanda dan logika citra (Pilliang, 2003: 286). Logika tanda menempatkan iklan sebagai komoditi simbolik di mana sebuah produk dibeli melalui karena makna-makna simbolik yang direpresentasikan di dalamnya, misalnya: kecantikan, kejantanan, kemewahan, dan sebagainya. Sementara, logika citra mendudukan iklan sebagai pendefinisi posisi seseorang dalam jejaring relasi sosial, misalnya: status, kelas, dan prestise sosial (Pilliang, 2003: 287). Rangkaian tanda dan citra dalam iklan pun tak bisa dihindari menjadi faktor penentu pembentuk identitas personal dan sosial kita. Yasraf Amir Pilliang (2003: 16) menyebut demikian: ”Citra adalah sesuatu yang tampak oleh indera, tapi tidak memiliki eksistensi substansial.”

Dapat kita cermati, dalam praktik industri, iklan tidaklah tampil sebagai sesuatu yang netral demikian adanya, melainkan hadir menanamkan, membentuk, dan mengatur hasrat konsumsi menjadi pola pikir yang membentuk identitas diri

untuk gaya hidup. Sangat jelas industri pasti akan mengerucut pada praktik kapitalisme, yang dalam proses produksinya menghasilkan berbagai barang yang tidak benar-benar kita butuhkan. Iklan adalah bentuk komunikasi yang disalahgunakan, yang tidak selalu menyampaikan kebenaran dalam usahanya untuk memaksimalkan laba perusahaan dan mengeluarkan barang dari rak. Seperti yang dikatakan Dyer dengan skeptis: “fungsi utama periklanan adalah memperkenalkan banyak ragam barang konsumen ke publik sehingga mendukung ekonomi pasar bebas, tetapi itu jelas bukan satu-satunya peran. Selama bertahun-tahun periklanan makin terlibat dalam manipulasi berbagai sikap dan nilai sosial dan kurang memerhatikan komunikasi layanan dan informasi mendasar” (Myers, 2012: xiii).

Menurut Baudrillard, Dizamana ini konsumsi telah menjadi basis pokok dalam tatanan sosial. Iklan telah mengambil alih tanggung jawab moral masyarakat menggantikannya dengan moralitas hedonistik yang melulu megacu pada kesenangan. Kita hidup di dunia yang penuh dengan simulasi, tidak ada yang nyata diluar simulasi, tidak ada yang asli yang dapat ditiru. Bukan lagi dunia yang nyata *versus* dunia tiruan atau mimikri, tapi sebuah dunia dimana yang ada hanya simulasi (Aziz, 2001: 3). Kita hidup dalam ekstasi komunikasi, kita berada dalam semesta dimana informasi semakin bertambah banyak dan makna semakin sedikit. Kita dibombardir dengan citra-citra yang kaya informasi dalam setiap momen kehidupan kita, dan satu satunya cara mengatasi meluapnya informasi ini, satu-satunya cara melawan kekuasaan informasi ini agar kita dapat mengambil alih kendali atas hidup

kita adalah dengan memahami citra-citra itu sekedar sebagai penanda, hanya sebagai penampakan, dan menolak makna, petandanya (Sarup, 2008: 259).

## **2. Refleksi Diri Atas Pertarungan Nilai Guna Dengan Nilai Tanda**

Dalam proses penciptaan, subjektivitas menjadi keberangkatan pertama sebagai bentuk pengalaman yang kemudian diolah menjadi karya. Dengan pemahaman dan pengetahuan yang sementara ini terus dikumpulkan, memberi saya ruang reflektif terhadap fenomena dari perilaku konsumsi. Saya pernah mengalaminya sendiri. Saya begitu terpengaruh oleh bujukan dan rayuan dari godaan sebuah produk tanpa memikirkan penting dan tidaknya kebutuhan itu harus dipenuhi. Pernah saya mengalami situasi ketika ekonomi keluarga sedang berada dalam kondisi kritis. Kemudian saya berkerja mengumpulkan dan menabung uang dari hasil jualan koran, parkir motor di pasar, dan mengumpulkan barang bekas akan tetapi dalam situasi seperti itu, uang hasil kerja diprioritaskan untuk membeli sebuah sepatu bermerek yang original bukannya membantu kondisi keluarga yang sedang kritis. Saya tidak mengerti dimana kesadaran rasional saya waktu itu. Tapi efek kesadaran ini tidak bisa dianggap berasal dari kesadaran palsu atau kehendak untuk menipu oleh kelas dominan, melainkan dari penyamaran yang tak terelakkan atas berbagai realitas.

Dari mencermati diri sendiri kemudian menjadi titik tolak untuk melihat lingkungan sosial sekitar. Ada istilah *hypebeast* yang populer dalam masyarakat hari ini, *Hypebeast* adalah kegilaan dalam mengikuti *trend* berpakaian. Tujuannya

untuk dapat berpenampilan semenarik mungkin agar terlihat kekinian dan dapat dipamerkan kepada lingkungan sekitar. Biasanya seorang *hypebeast* memiliki kesenangan tersendiri jika sudah mengenakan brand ternama yang original, walaupun belum tentu ukurannya cocok. Syarat untuk menjadi *hypebeast* adalah harus menggunakan brand yang original, bukan KW (*second quality*) ataupun *Premium Supercopy*, karena jika terbukti palsu oleh anak *hype* yang lain pasti akan dihujat dan di-bully. Jika anda tidak memiliki keuangan yang baik disarankan anda tidak menjadi *hypebeast*. Jenis-Jenis Brand yang atau produk *Hypebeast* : Supreme, Adidas, Nike, Anti Social Social Club, Undefeated, Stussy, Off-White, Palace. Untuk mendapatkan barang dari brand-brand tersebut tentunya dengan kualitas original, seorang *hypebeast* harus merogoh kantong dari harga satu hingga ratusan juta rupiah. Berikut ini ada link video dari sumber *youtube* yang menggambarkan harga *outfit* seorang *hypebeast*.

<http://youtu.be/5mFp-1S5qVU>



Gambar 1. Seorang Reporter Chanel Youtube bertanya total harga outfit

<http://m.youtube.com/watch?v=nk01W6IKPrA>



Gambar 2. Seorang Reporter Chanel Youtube bertanya total harga outfit

Link video di atas berisi tentang seorang pemilik *chanel youtube* yang juga berperan sebagai reporter pergi berkunjung ke festival *outfit*, kemudian mewawancarai beberapa pengunjung (*hypebeast*) tentang berapa harga *outfit* yang mereka kenakan. Dari wawancara tersebut, hasilnya mengejutkan, ada pengunjung yang mengenakan *outfit* dengan harga fantastis mencapai ratusan juta rupiah, angka yang sangat besar untuk sebuah outfit. Jelas sekali praktek konsumsi tidak lagi tertuju pada nilai guna (fungsi) dari sebuah barang tapi yang dikonsumsi adalah nilai-nilai simbolik. Rayuan bertebaran membujuk orang-orang untuk membeli objek tertentu, orang-orang akan serta-merta memburu objek tersebut untuk mereka konsumsi. Rayuan Menurut Baudrillard, beroperasi melalui pengosongan tanda-tanda dari pesan dan maknanya, sehingga yang tersisa adalah penampakan semata (Pilliang, 2018: 197). Isi pesan dikalahkan oleh pengemasan pesan. Kenyataannya masyarakat hari ini terjebak dan bahkan sudah menjadi kabur memahami batasan antara nilai guna dan nilai citra yang sudah bercampur.

Pemaparan di atas bisa dipahami bahwa ada yang sangat bergeser dari pemahaman untuk memaknai proses pemenuhan kebutuhan hidup. Logika seduksi mengambil peranan, adanya manipulasi di tingkat persepsi dan kesadaran, bahwa ada kekuatan atau rangsangan untuk membuat seseorang mengkonsumsi, sebuah sistem rayuan yang digunakan untuk mengontrol preferensi konsumen (Pilliang, 2018: 197). Realitas sudah disimulasikan sedemikian rupa sehingga batasan antara yang riil dan tidak riil menjadi bercampur. Pertarungan antara nilai guna dan nilai tanda komoditas. Bagaimana jika pemaparan di atas diwujudkan dalam bentuk kesenian. Seni memang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sosial. Gagasan yang sama telah dinyatakan Chernyshevsky dalam disertasinya, Hubungan Estetik Seni Dengan Realitas. Seni tidak hanya mereproduksi kehidupan, melainkan menjelaskan dan memberikan penilaian atas gejala-gejalanya (Plekanov, 2006: 2). Seni adalah salah satu medium komunikasi sosial. Teater adalah salah satu medium seni. Untuk itu jelas sekali seni teater memiliki peran untuk menafsir dan merespon gejala-gejala dari kondisi sosial yang kemudian akan dikemas dan diwujudkan dalam sebuah karya seni pertunjukan.

### **3. Fenomena Konsumsi Dalam Gagasan Teater Kontemporer**

Pembacaan terhadap realitas hari ini tentang konsumsi adalah bahwa aktivitas konsumsi manusia sekarang tidak lagi terikat pada nilai fungsi (utilitas) objek material melainkan pada nilai tanda atau citra yang melekat pada objek konsumsi. Fenomena konsumsi secara aktual dinilai sebagai aktivitas konsumsi

yang non-utilitarian (Lubis, 2014, 173). Berbicara tentang aktual tentu akan mengacu pada realitas sekarang ini, dan jika didekatkan dengan konsep kekinian maka akan muncul istilah kontemporer. Istilah kontemporer dalam Kamus besar bahasa Indonesia adalah pada waktu yang sama; semasa; sewaktu; pada masa kini; dewasa ini. Untuk itu fenomena konsumsi yang aktual tersebut akan ditangkap sekaligus diwujudkan dalam gagasan seni teater kontemporer. Teater tidak bisa lepas dari lingkungan sosialnya. Lingkungan sosial sangat berpengaruh atas terjadinya sebuah konflik yang melahirkan cerita. Jakob Sumardjo dalam “Latar Teater Sosial Indonesia” mengatakan bahwa teater itu, seperti karya seni yang lain, terikat oleh kelas sosial, latar belakang sejarah, tingkat pendidikan, tingkat apresiasi seni, tingkat usia, kondisi sosial politik sezaman, agar dapat berdialog dengan konsumennya (Sumardjo, 1993: 8).

Melihat kondisi hari ini, mengacu pada zaman *postmodern*, memang bukan zaman yang cocok bagi rasionalitas yang terlalu serius memburu kebenaran. Pertunjukan teater yang akan dibuat ini bukanlah sebuah pertunjukan teater yang akan membawa penonton larut masuk ke sebuah drama yang sangat dalam. Teater bukan sebagai tempat pelarian tetapi sebagai tempat seseorang untuk mengenal persoalan, dan kemudian mampu menguraikannya setelah menonton teater. Dalam pertunjukan kali ini saya tidak menginginkan penonton menyaksikan tontonan dengan penyelesaian fiktif di atas panggung.

Perkara teknis untuk pemilihan tempat pertunjukan tidak lagi menggunakan panggung konvensional di mana antara penonton dan pemeran

sangat berjarak. Akan tetapi pertunjukan ini nantinya memilih ruang yang dapat menghilangkan jarak tersebut (nonkonvensional). Pemilihan ruang pertunjukan tersebut dengan alasan agar mendapatkan suasana yang intim. Capaian pertunjukan ini diharap dapat lebih menggali potensi penonton atas apa yang mereka tonton.



## II. KONSEP PENCIPTAAN

### A. Landasan Penciptaan

Subjektivitas menjadi titik tolak pertama sebagai bentuk pengalaman yang kemudian diolah menjadi karya. Saya pernah mengalaminya sendiri. Saya begitu terpengaruh oleh bujukan dan rayuan dari godaan sebuah produk tanpa memikirkan penting dan tidaknya kebutuhan itu harus dipenuhi. Pernah saya mengalami situasi dimana ekonomi keluarga sedang berada dalam kondisi kritis. Kemudian saya berkerja mengumpulkan dan menabung uang dari hasil jualan koran, parkir motor di pasar, dan mengumpulkan barang bekas akan tetapi dalam situasi seperti itu, uang hasil kerja diprioritaskan untuk membeli sebuah sepatu bermerek yang original bukannya membantu kondisi keluarga yang sedang kritis. Saya sangat tidak mengerti waktu itu. Dengan pemahaman dan pengetahuan yang sementara ini terus dikumpulkan, perlahan-lahan saya mulai menemukan sumber-sumber yang menjadi jembatan pemikiran untuk membaca pengalaman diri dan kondisi budaya konsumsi hari ini.

Selama ini pembahasan tentang persoalan konsumsi dan budaya konsumerisme cenderung hanya berdasarkan salah satu sudut pandang saja, sehingga tidak menghasilkan jawaban dan solusi yang memadai terhadap persoalan tersebut. Konsumsi pada awalnya muncul dalam kegiatan ekonomi, sehingga menjadi bagian dari pokok bahasan penting dalam bidang ilmu ekonomi, yaitu ekonomi konsumsi. Namun dalam perkembangannya hingga abad kontemporer persoalan konsumsi dan budaya konsumerisme menjadi sorotan dari berbagai

perspektif, baik dari perspektif ilmu ekonomi, sosial, seni-budaya, filsafat, bahkan politik. Salah satu tokoh yang membahas masalah konsumsi dan budaya konsumerisme secara komprehensif (multi dimensi) adalah Jean Baudrillard. Seorang filsuf Prancis dan teoritikus sosial-budaya.

Jean Baudrillard dalam bukunya, *La Societe de Consommation*, menyatakan bahwa keajaiban fungsi konsumsi menyebabkan subjek konsumsi (individu sosial) tunduk terhadap pihak lain, merupakan fungsi konsumsi sebagai institusi kelas yang bersumber pada logika sosial otonom dan rasional yang memiliki kemampuan magis. Baudrillard menganalogikan logika sosial konsumsi sama dengan logika pemuja jimat, sebagaimana dalam pernyataannya: “*this fetishic logic is, strictly, the ideology of consumption*” (Baudrillard, 1998: 59) bahwa inilah logika pemuja jimat sebagai ideologi konsumsi yang sebenarnya. Sifat fetis, dimana mengagungkan benda-benda. Hal tersebut terjadi karena adanya manipulasi tanda yang terjadi dalam praktek konsumsi.

Yasraf Amir Pilliang dalam bukunya, *Teori Budaya Kontemporer* menjelaskan sudut pandang Jean Baudrillard terhadap manipulasi tersebut. Menurut Jean Baudrillard, manipulasi perilaku konsumen dilakukan melalui setiap aspek pemasaran dan komunikasi, dari harga sampai kemasan, dari presentasi penjualan sampai iklan. Konsumsi adalah manipulasi tanda untuk menandai perbedaan sosial (status, kelas, *prestise*). Hal yang sangat penting dalam konsumsi adalah konsep kebutuhan (*need*) dan keinginan (*desire*). Konsumsi pada masyarakat lebih mementingkan keinginan daripada kebutuhan. Kebutuhan lebih bersifat material

dan biologis dalam karakternya, dimana pemenuhannya membatalkan kebutuhan. Sementara itu keinginan lebih psikologis (bawah sadar). Pemenuhan keinginan menghasilkan satu keinginan (mesin hasrat). Ia tidak dapat dipenuhi. Ketika satu keinginan terpenuhi maka akan muncul keinginan yang lain. Hal ini akan terjadi terus menerus, sehingga keinginan tidak akan menemui akhir. (2018: 195)

Menurut pemahaman Baudrillard terdapat keajaiban konsumsi, bahwa mentalitas konsumen bersifat individu dan kolektif (Baudrillard, 2009: 13). Hal ini sesuai dengan eksistensi diri manusia, yaitu sebagai makhluk individu dan kolektif. Kodrat konsumen sebagai makhluk sosial menjadi dasar pertimbangannya dalam berkonsumsi. Hakekat konsumsi bukan hanya merupakan objek kepuasan dan kesenangan individu, melainkan seluruh arena kehidupan manusia sehari-hari (Baudrillard, 2009:18)

Aktivitas konsumsi manusia adalah aktivitas *non-utilitarian* (Lubis, 2014: 173). Konsumen tidak lagi membeli barang karena manfaat yang terkandung di dalamnya, tetapi karena dalam kaitan pemaknaan keseluruhan objek (tanda) (Haryatmoko, 2016:64). Kita hidup didikte oleh objek atau barang dimana didalamnya terdapat manipulasi tanda. Masyarakat konsumeris merupakan tatanan manipulasi tanda. Praktik penataan tanda mengarahkan konsumsi akan gambar, fakta, dan informasi. Konsumsi ini menyamakan yang riil dalam tanda-tanda riil. Sebagai penjelasan bisa diberi ilustrasi karikatural sekaligus anekdotik berikut ini. Seorang gadis kecil berumur lima tahun ketika di supermarket meminta ibunya untuk membelikan *Laurier* (merek pembalut). Tentu saja ibunya terkejut. Lalu

dijelaskanlah oleh ibunya bahwa barang itu diperuntukkan bagi perempuan dewasa. Gadis kecil itu tidak mau mengerti dan malahan menangis tetap meminta barang tersebut. Dengan sabar ibu menanyakan kepada putrinya, motivasinya meminta barang tersebut digunakan untuk apa. Si anak menjawab dengan yakin “Saya ingin bisa berenang, saya ingin bisa naik kuda”. Ibu itu baru tersadar bahwa putrinya sebelum berangkat belanja bersamanya menyaksikan iklan di TV dan di situ ditayangkan iklan *Laurier* yang mengatakan “Dengan *Laurier* anda bisa berenang bisa naik kuda”. Jadi sikap yang dimaksud itu bahwa, tanda dianggap sebagai realitas itu sendiri, tanda riil dianggap sebagai yang riil itu sendiri. Baudrillard mengatakan bahwa informasi diaktualisasi, artinya didramatisasi dengan cara spektakuler, namun sekaligus dijauhkan melalui komunikasi dan direduksi menjadi tanda. Isi pesan dikalahkan oleh pengemasan pesan (Haryatmoko, 2016:65).

Konsumsi memberikan gambaran masyarakat yang penuh aturan tanda. Dalam konsumsi tampak ada tekanan psikologis dan sosial karena tuntutan mobilitas. Konsumsi menggambarkan masalah status sosial atau persaingan dalam segala bidang (pendapatan, prestise, budaya). Masyarakat konsumeris membutuhkan objek untuk eksis dan untuk afirmasi kelas sosialnya yang sekaligus berfungsi untuk membedakan. Konsumsi telah menjadi basis pokok dalam tatanan sosial (Aziz, 2001: 3).

Landasan teoritis tersebut menjadi alat baca sekaligus mejadi pisau untuk membedah fenomena konsumsi hari ini. Kemudian dari landasan teoritis tersebut menjadi bekal pijakan dalam proses penciptaan teater ini. Untuk menangkap

sekaligus mewujudkan fenomena konsumsi yang aktual tersebut Teater kontemporer sebagai pilihan, karena dianggap relevan sebagai gaya ungkap untuk merespon realitas kini.

Dalam Wikipedia bahasa Indonesia dituliskan :

*Seni Kontemporer adalah perkembangan seni yang terpengaruh dampak modernisasi dan digunakan sebagai istilah umum sejak istilah Contemporary Art berkembang di Barat sebagai produk seni yang dibuat sejak Perang Dunia II. Istilah ini berkembang di Indonesia seiring makin beragamnya teknik dan medium yang digunakan untuk memproduksi suatu karya seni, juga karena telah terjadi suatu percampuran antara praktik dari disiplin yang berbeda, pilihan artistik, dan pilihan presentasi karya yang tidak terikat batas-batas ruang dan waktu.*

Tafsiran lain mengenai praktik seni kontemporer di Indonesia:

1. Dihilangkannya sekat antara berbagai kecenderungan artistik, ditandai dengan meleburnya batas-batas antara seni rupa, teater, tari, dan musik.
2. Intervensi disiplin ilmu sains dan sosial, terutama yang dicetuskan sebagai pengetahuan populer atau memanfaatkan teknologi mutakhir.

Istilah ini dianggap bisa menyertai sebutan seni visual, teater, musik, dan tari. Meskipun di Barat, istilah *contemporary art* jamak digunakan untuk menyebut praktik seni visual.

Beberapa sudut pandang tentang teater kontemporer, teater kontemporer adalah dimana individu tidak menjadi objek tetapi menjadi subjek (Yudiaryani, 2002: 235). Setiap seniman memilah dan merakit masa lalunya sendiri, genealoginya sendiri, sehingga “masa kini” hadir sebagai efek rekonstruksi atas

masa lalu yang sekaligus dibimbing oleh visi tentang masa depan. Efek rekonstruksi di atas kemudian ditopang oleh narasi yang amat selektif sehingga sulit dibedakan dari fiksi. Kekinian (kontemporer) dalam hal ini merupakan fiksi tentang masa depan yang diperoleh dari rekonstruksi tentang masa lalu. Artinya, dalam “seni kontemporer” hadir sebagai agenda tentang apa yang mesti direalisasikan oleh praktik seni masa kini (Suryajaya, 2016: 836). Menurut Putu Wijaya dalam makalahnya yang dibuat untuk memenuhi undangan seminar sehari STSI Denpasar 21 Oktober 1993, dengan tema, konsep dasar dalam seni pertunjukan kontemporer Indonesia. Konsep dasar kontemporer adalah pembebasan dari kontrak-kontrak penilaian yang sudah, bukan saja kedaluwarsa, akan tetapi juga bisa berbalik menjadi dehumanisasi, akulturasi dan dekadensi. Seni kontemporer sebagai bagian dari pelafalan konsep kontemporer, selalu membebaskan diri dari kemacatan pada satu nilai yang semula disangka sebagai sumber segalanya, padahal segala sesuatu itu ternyata sudah bergeser dan menjungkir-balik segala-galanya. Karena semuanya tak tercegah, tak dapat disekap dari hukum kehidupan, untuk selalu bergerak mengikuti nafas waktu, ruang, serta kembang-kempis alam pikiran yang tak henti-hentinya, yang tak takut oleh apa pun, untuk terus tumbuh. Pertumbuhan yang abadi. Ketika kehidupan diupayakan oleh manusia untuk hadir lebih baik, mendarat lebih lentur, lebih berarti dan lebih menghayat, segalanya juga ikut bergulir. Usaha untuk mengaktualisasi diri, agar jadi sinkron dan menyuarakan zamannya, agar kontekstual dengan konteksnya, agar “menjadi diri”, dapat ditempuh dengan berbagai cara. Bisa mengejewantah dalam berbagai variasi bentuk.

## B. Tema/Ide/Judul

Pertunjukan teater ini mengambil tema tentang budaya konsumsi. Secara spesifik mengangkat tentang soal masyarakat konsumsi. Tidak ada lagi klasifikasi kebutuhan dalam masyarakat. Dorongan konsumsi sampai menembus batas daya beli. Bangunan logika tentang konsumsi sebagai pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari tidak lagi terikat pada nilai utilitas, fungsi, dan kebutuhan, melainkan pada apa yang disebut sebagai logika tanda dan logika citra. Konsumsi memberikan kompensasi terhadap mobilitas sosial. Nilai guna tidak menjadi prioritas, nilai tanda sebagai identitas sosial dinomor satukan. Pertarungan nilai guna dan nilai tanda komoditas.

Idenya dari ruang reflektif terhadap diri. Pengalaman empiris yang bertautan dengan tema. Melihat kondisi sekitar sekaligus mencari perangkat pengetahuan sebagai alat baca melihat kondisi sosial. Kemudian mendapatkan pembacaan bahwa tatanan sosial hari ini sangat ditentukan oleh konsumsi. Dengan kata kunci konsumsi, kemudian mendapat rangsangan untuk coba mengangkat apa yang dibaca dan ditangkap menjadi sebuah karya seni pertunjukan.

Judul dari karya penciptaan seni teater ini adalah *Welcome to The Simulation World*. Jika diterjemahkan adalah Selamat Datang di Dunia Simulasi, meminjam pemikiran Jean Baudrillard tentang simulasi. Kita hidup di dunia yang penuh dengan simulasi, tidak ada yang nyata diluar simulasi, tidak ada yang asli yang dapat ditiru. Bukan lagi dunia yang nyata *versus* dunia tiruan atau mimikri, tapi sebuah dunia dimana yang ada hanya simulasi (Aziz, 2001: 3). Baudrillard

mengemukakan bahwa kita sekarang ini hidup dalam satu era yang ia sebut era simulasi atau zaman dimana keaslian dan dunia kultural yang cepat lenyap. Simulasi adalah penghilangan antara yang real dengan yang imajiner, yang nyata dengan yang palsu (Lubis, 2014: 180). Beberapa contoh simulasi dari Baudrillard:

1. Pertandingan sepakbola Piala Eropa tahun 1987 antara Real Madrid dan Naples dilaksanakan pada malam hari dan tanpa penonton (kosong) karena kebrutalan suporter Madrid pada pertandingan sebelumnya. Meskipun tidak seorangpun yang menonton secara langsung, namun jutaan orang menonton pertandingan itu lewat televisi, Pertandingan yang ditonton lewat televisi adalah simulasi atau citraan. Bukan realitas aslinya (1993)
2. Irak dalam Perang Teluk, dimaknai sebagai simulasi perang nuklir antara Amerika Serikat dengan Uni Soviet yang sesungguhnya tidak pernah terjadi (1994)
3. Disneyland merupakan model yang sempurna dari semua tatanan simulasi (Baudrillard, 1983). Pada Disneyland ada kehidupan bawah laut dan perjalanan kapal selam, ada tiruan dari berbagai bangunan dan berbagai budaya, ada aquarium ikan dan tempat hidup binatang laut sebagai simulasi laut masuk kedarat. Berbagai tiruan itu benar seperti aslinya, bahkan bisa lebih bagus dari asli atau tiruannya (simulasinya).

Contoh yang dikemukakan di atas, menggambarkan sulitnya membedakan antara yang asli dengan yang tiruan, inilah yang dimaksudkan dengan Baudrillard

ketika ia menyatakan yang *real* telah mati dan digantikan simulasi. Dari jabaran diatas menjadi alasan kemudian menemukan judul karya *Welcome to The Simulation World*, yang dimana dari judul ini dekat dengan tema yang diangkat. Dimana berbicara tentang konsumsi tanda (*consumtion of sign*) dan penggambaran masyarakat dengan perayaan ketika melakukan praktik konsumsi. Masyarakat dalam perayaan tanda-tanda.

### C. Konsep Penggarapan

Untuk mewujudkan penciptaan seni, inilah beberapa gambaran konsep dari unsur-unsur pertunjukan :

#### 1. Teks Pertunjukan

Perkembangan realitas masyarakat kontemporer yang semakin kompleks, serta keragaman ruang kesadaran masyarakat yang melingkupinya. Seni seakan mengalami perkembangan mengikuti sosial yang semakin cair, di mana seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi yang turut membentuk 'ruang sosial' baru juga mempengaruhi pembentukan kesadaran masyarakat kekinian. Dalam perkembangannya yang semakin dinamis teks pertunjukan juga berkembang mengolah bahasa. Bahasa menjadi sangat penting sebagai jembatan komunikasi kepada masyarakat. Bahasa, seperti dikutip Haidegger, adalah tempat tinggal manusia (*the house of being*). Karena dengan bahasa kita dapat mengungkap

apa yang kita inginkan. Dengan bahasa pula makna hadir dengan bebasnya kedalam atmosfer kesadaran kita (Ricoeur, 2012: 5).

Postdramatik sebagai pegangan untuk membangun teks dalam pertunjukan ini. Catatan atas diskusi postdramatik oleh Dewan Kesenian Jakarta dengan tema membaca teater Indonesia dalam keberagaman kultural teater global oleh Akbar Yumni. <https://dkj.or.id/artikel/catatan-atas-diskusi-teater-postdramatik/>. Postdramatik teater pada dasarnya adalah mengandaikan sebuah teks yang ‘terbuka’, dimana pementasan bukan sebuah teaterikalitas yang tetap atau bahkan sudah ditentukan dalam dominasi tekstual. Postdramatik mengandaikan sebuah pementasan yang membutuhkan ‘orang lain’ atau penonton sebagai bagian dari penulisan teks, sehingga bisa menghasilkan sebuah pementasan yang aktif. Dalam hal ini, penonton bukan lagi entitas yang pasif dan tidak lagi berguna dalam mengisi jarak dalam naskah yang dramatik, namun mereka diberikan peluang dan tawaran untuk menjadi saksi yang aktif dalam mengolah makna yang termuat pementasan itu sendiri. Estetika itu sendiri sebenarnya tidak bisa lepas dari partisipasi para penonton, dimana dimungkinkan dalam estetika tersebut memberikan peluang bagi para penontonnya untuk mengkonstruksikan maknanya sendiri.

## 2. Konsep Visual

Sebuah karya seni sesungguhnya mengekspresikan nilai-nilai kehidupan. Pengekspresian ini tidaklah berangkat dari titik nol. “Citra bentuk” yang diekspresikan merupakan simbolisasi dari pengalaman, proyeksi diri, perasaan, nilai-nilai, dan pilihan artistik seorang seniman terhadap kenyataan. Setiap seniman telah memiliki referensi visual (idiom-idiom, genre-genre, dan simbol-simbol) sebagai kekayaan bahasa rupa sepanjang ia hidup berkesenian (Syafrudin, 2003:197). Konsep capaian visual dalam pertunjukan ini orientasinya menitik pada ruang eksperimentasi para pendukung teater. Eksperimentasi bertolak dari pemahaman tema yang diusung. Pemahaman tema yang kemudian diturunkan menjadi penawaran artistik dari para pendukung. Cita-cita artistik dirancang melalui dorongan pengalaman visual yang kemudian dipresentasikan sebagai tawaran konsep visual. Tawaran konsep visual dijadikan sebagai ruang kebebasan ekspresi, dengan tetap berpegang pada pemahaman tematik terhadap fenomena konsumsi. Dalam proses eksperimentasi para pendukung berimprovisasi. Kemudian dalam ruang ekperimentasi tersebut sutradara mengambil peran untuk menampung segala yang hadir sebagai penawaran artistik. Sutradara juga memberikan implus sebagai dorongan semangat eksplorasi yang maksimal. Sutradara sebagai pimpinan artistik bertanggung jawab atas konsep visual pertunjukan secara utuh.

### **3. Konsep Pemeranan**

Dimensi tokoh tidak menjadi penting dalam konsep pemeranan pertunjukan ini. Para pemain tidak akan terikat pada satu peran tertentu. Pemain akan memainkan beberapa karakter dan semua pemain dapat keluar masuk antara satu peran ke peran yang lain. Pemain juga akan berperan sebagai penari untuk melakukan gerakan-gerakan koreografi. Unsur-unsur akting merupakan perpaduan dari bermacam-macam tehnik dan gaya akting, gaya akting mekanik, realis bahkan sangat natural dalam beberapa adegan. Untuk itu dibutuhkan pemain dengan kesiapan perangkat bermain yang prima. Selain itu juga untuk pemain-pemain pemula dipersiapkan untuk dapat mengejar capaian bersama.

### **4. Konsep Ruang Pentas dan Penonton**

Perkara teknis untuk pemilihan tempat pertunjukan tidak lagi menggunakan panggung konvensional dimana antara penonton dan pemeran sangat berjarak. Akan tetapi pertunjukan ini nantinya memilih ruang yang dapat menghilangkan jarak tersebut (nonkonvensional). Pemilihan ruang pertunjukan tersebut dengan alasan agar mendapatkan suasana yang intim. Capaian pertunjukan ini diharap dapat lebih menggali potensi penonton atas apa yang mereka tonton.

Penonton sebagai bagian dari pementasan, sehingga bisa menghasilkan sebuah pementasan yang aktif. Dalam hal ini, penonton

bukan lagi bagian yang pasif namun mereka diberikan peluang dan tawaran untuk menjadi saksi yang aktif dalam mengolah makna yang termuat dalam pementasan itu sendiri. Estetika itu sendiri sebenarnya tidak bisa lepas dari partisipasi para penonton, dimana dimungkinkan dalam estetika tersebut memberikan peluang bagi para penontonya untuk mengkontruksikan maknanya sendiri. Partisipasi inilah, yang kemudian memiliki potensi memberikan kesetaraan antara penonton dan pementasan sehingga dapat membangun ruang dialektika bersama.



### III. METODE/PROSES PENCIPTAAN

#### A. Metode Penciptaan

Setiap penciptaan seni pasti memiliki cara tempuh dalam prosesnya untuk menemui ujung yaitu pertunjukan. Dalam hal ini, cara tempuh penciptaan tersebut pasti dipimpin sekaligus digagas oleh sutradara. Dalam konteks ini cara tempuh penciptaan bertolak dari sutradara dalam gagasan teater kontemporer. Sutradara kontemporer menurut Yudiaryani (2002: 236), tak ada pertanyaan yang terjawab secara otomatis, tak ada gaya yang wajib dianut, tak ada penafsiran yang selalu benar. Jean Paul Sartre mengatakan bahwa manusia mendapat hukuman dengan hidup secara bebas. Dunia teater membebaskan seorang sutradara berhadapan dengan hampir semua kehidupan tanpa batas. Dari padangan tersebut yang mengacu pada kebebasan ekspresi, cara tempuh atau metode dalam penciptaan ini memilih untuk membuka luas ruang penciptaan secara kolektif. Membuat laboratorium sebagai ruang eksperimentasi. Seluruh pendukung pertunjukan ikut partisipasi dalam kolektifitas menemukan konsep visual dan audio. Proses penciptaan seperti laboratorium, dimana selalu terjadi proses eksperimen oleh seluruh pendukung dalam capaian temuan-temuan estetis yang mengacu pada tautan tema. Tema budaya konsumsi menjadi bahan baku dalam proses ekperimentasi. Laboratorium menjadi menjadi ruang bagi para pendukung dan sutradara sebagai pemimpin untuk menemukan cita-cita artistik dalam tujuan penciptaan pertunjukan seni teater.

## **B. Langkah-Langkah Penciptaan**

### **1. Memilih tim produksi**

Tahapan yang pertama sekali adalah memilih tim produksi untuk membantu kelancaran jalannya proses produksi terutama manajemen dan distribusi untuk pertunjukan ini. Pertimbangan dalam tahapan ini adalah memilih orang-orang yang dianggap sudah kompeten untuk ranah manajemen produksi. Orang-orang yang dipilih tentunya sudah dikenal baik secara personal dan juga pengalamannya. Dalam hal ini pertimbangan yang menjadi fokus perhatian sebagai awalan proses adalah ada yang dapat membantu mengatur jadwal pertemuan dan teknis pengondisian tim. Selain mengatur jadwal, dalam tahap awal ini tim produksi membantu mencari informasi tentang beberapa lokasi yang dapat digunakan untuk tempat pertemuan sosialisasi proses, diskusi dan tentunya untuk proses latihan.

### **2. Memilih pemain**

Kapasitas aktor dalam sebuah pertunjukan menjadi unsur yang penting sebagai ujung tombak untuk menyampaikan maksud dan tujuan pertunjukan ini. Pemilihan pemain dilihat dari pengalamannya dari beberapa pertunjukan yang pernah saya lihat sebelumnya. Tidak ada audisi secara khusus dalam pemilihan pemain. Saya langsung memilih orang yang saya anggap memiliki potensi untuk berperan dalam pertunjukan ini. Setelah itu tinggal kesepakatan antara saya dan pemain secara intim untuk membahas komitmen

untuk keterlibatannya dalam proses. Saya sudah punya daftar pemain yang akan saya ajak untuk ikut berproses. Kemudian saya temui calon pemain tersebut satu-persatu untuk sosialisasi tentang proses yang akan dilakukan. Dari pertemuan satu-persatu itu hasilnya ada yang bersepakat untuk ikut dan ada juga yang behalangan karena jadwal yang bentrok. Untuk beberapa nama yang berhalangan segera saya cari pengganti dan langsung saya temui secara personal. Setelah satu persatu calon pemain saya temui dan bersepakat untuk ikut proses, kemudian dibantu oleh tim produksi kita menentukan jadwal peretemuan pertama untuk seluruh pendukung proses.

### **3. Diskusi topik kepada seluruh pendukung**

Setelah seluruh pendukung terkumpul dan tim produksi telah mengatur jadwal dan tempat pertemuan, tahapan selanjutnya adalah mentransfer topik yang akan diangkat untuk pertunjukan. Sebelum jadwal pertemuan, saya mengirimkan kesemua pendukung sumber bacaan dari beberapa buku-buku yang sudah saya garis bawahi. Tujuannya agar ada pembekalan secara garis besar untuk agenda diskusi yang akan dilakukan. Diskusi ini dimaksudkan dengan harapan agar seluruh pendukung dapat mengerti benar dengan apa yang akan mereka lakukan dalam proses penciptaan ini. Dalam proses itu saya dan seluruh pendukung saling tukar pengalaman personal dari topik yang akan diangkat. Setelah saling bertukar pengalaman personal terhadap topik yang diangkat, seluruh pendukung juga dapat

memberikan informasi untuk sumber-sumber buku bacaan yang dapat mempertajam pemahaman dan pengetahuan bersama. Diskusi topik ini tidak dilakukan hanya sekali tapi untuk beberapa waktu sesuai dengan jadwal yang sudah diagendakan oleh tim produksi. Walaupun sudah diagendakan khusus tetapi diskusi tetap terbuka dilakukan mengisi waktu proses latihan.



Gambar 3. Moment diskusi Topik.

#### **4. Urunan Bentuk Pertunjukan**

Dalam tahapan ini, proses pertemuan sebagai ruang laboratorium, dimana pemain dan seluruh pendukung secara kolektif melakukan eksperimentasi untuk urunan bentuk-bentuk estetis. Bentuk-bentuk estetis yang ditawarkan harus bertautan dengan topik yang sudah didiskusikan sebelumnya.

Jadi proses eksperimen dalam laboratorium tetap pada jalur estetis bersama. Reportoar-reportoar dihadirkan untuk bahan penawaran.

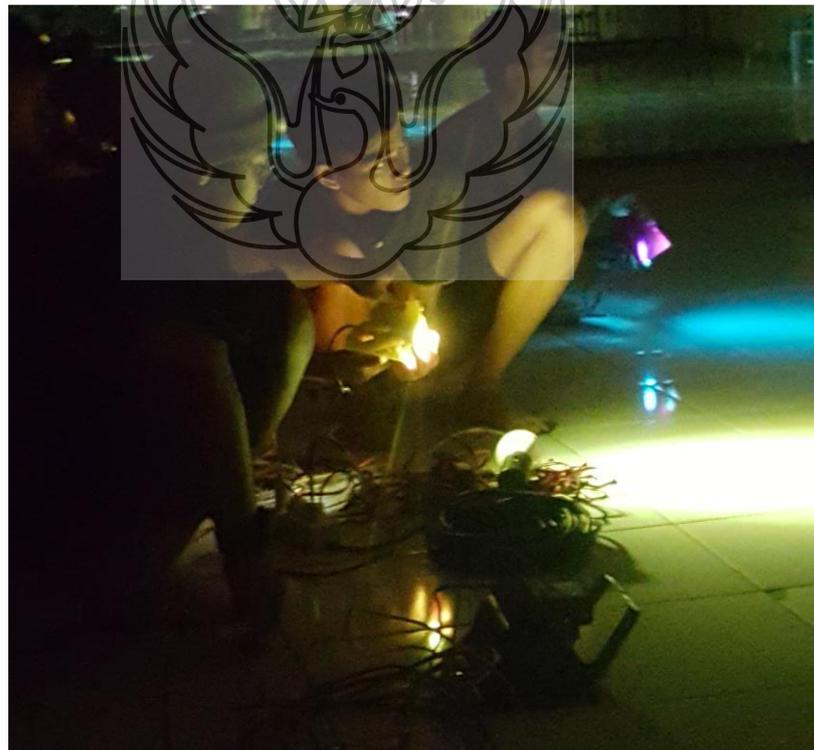
Tahapan untuk pemain adalah yang pertama penawaran secara individu, dimana satu orang pemain akan membuat reportoar pendek. Kedua, ensambel, seluruh pemain yang telah presentasi akan berkolaborasi menjadi satu reportoar panjang. Seluruh pemain dibebaskan untuk menghadirkan perangkat (artistik) apa saja yang dapat membantu dan menguatkan presentasinya. Untuk penata musik dan penata cahaya mempersiapkan materi dan perangkatnya untuk merespon para pemain.



Gambar 4. Presentasi individu



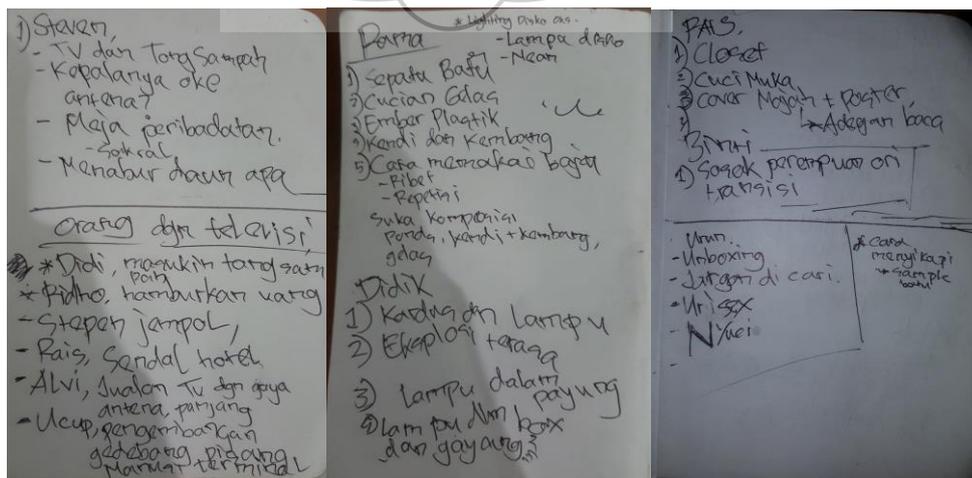
Gambar 5. Presentasi ensambel



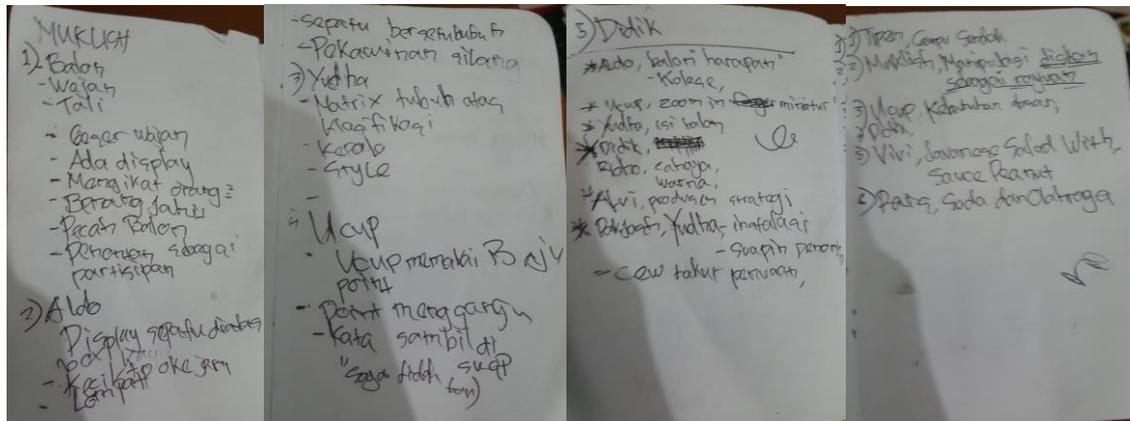
Gambar 6. Penata cahaya merespon presentasi pemain

## 5. Dokumentasi dan Proses Seleksi Temuan

Setelah seluruh pendukung bereksperimen untuk mencari kemungkinan temuan bentuk-bentuk estetis. Sutradara akan mendokumentasikan temuan-temuan tersebut. Dokumentasi akan ditonton bersama untuk sekaligus berdiskusi, bentuk estetis apa saja yang potensial untuk dapat dikembangkan. Dari hasil dokumentasi tersebut setiap temuan-temuan akan dicatat. Temuan-temuan masih bersifat acak. Temuan yang sudah dicatat akan ditransfer kembali kepada pemain untuk dapat dimemorikan kedalam dirinya. Selain lewat dokumentasi foto dan video, mencatat dan memorikan apa yang dieksperimentasikan menjadi sangat penting sehingga catatan hasil eksperimentasi menjadi ingatan bersama. Pada tahapan ini juga mulai untuk selektif memilih dan memilah bentuk-bentuk penawaran apa saja yang akan dikembangkan pada tahapan berikutnya.



Gambar 7. Catatan awal proses temuan



Gambar 8. Catatan awal proses temuan

## 6. Pengembangan Temuan dan Evaluasi

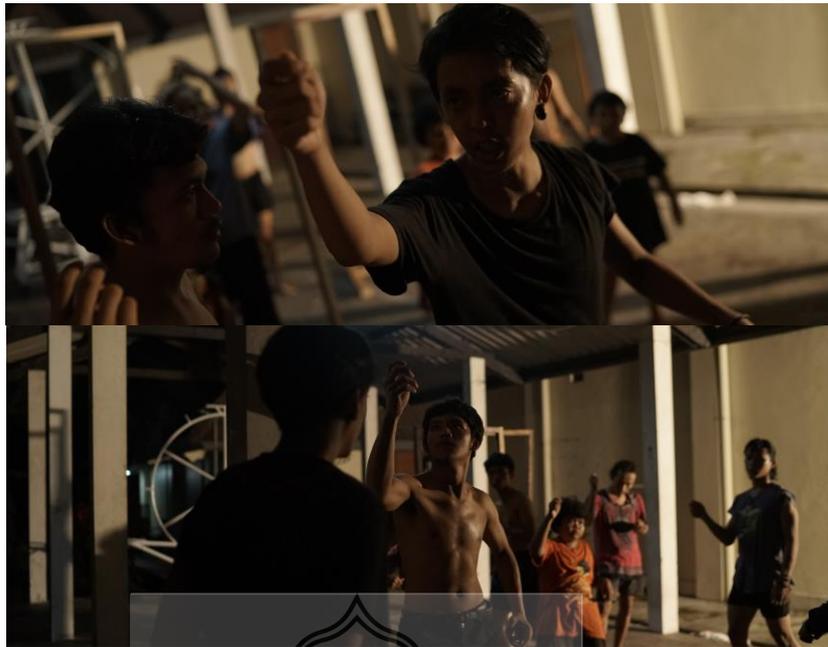
Tahapan selanjutnya adalah proses untuk mempresentasikan kembali memori-memori temuan yang sudah seleksi kemudian dipilih sebagai temuan yang estetis untuk pertunjukan. Semua pendukung mempresentasikan temuannya secara berulang-ulang untuk pembiasaan sekaligus mencari peluang bahwa bentuk tersebut masih dapat dieksplorasi lebih dalam. Bahkan dalam tahapan ini tetap terbuka untuk bentuk yang ternyata masih dapat ditemukan tetap akan dicatat sebagai pertimbangan. Tetapi penawaran kembali dalam tahapan ini tidak menjadi prioritas utama, hanya untuk terus menampung kemungkinan-kemungkinan ide yang muncul. Pengembangan terhadap temuan yang telah dipilih tetap menjadi prioritas untuk dapat terus mencapai kemajuan menuju tahap berikutnya dimana adegan demi adegan akan dimantapkan dan dirangkai menjadi satu pertunjukan utuh.

## 7. Pemantapan dan Rangkaian Adegan

Setelah proses pencarian dan pengembangan bentuk selesai dilakukan, proses selanjutnya adalah pemantapan dari hasil tersebut. Temuan-temuan yang masih terpisah dengan catatan masing-masing telah dirangkai menjadi satu jalinan pertunjukan utuh. Sutradara sudah menentukan adegan-adegan yang akan dirangkai menjadi sebuah pertunjukan utuh. Rangkaian adegan akan langsung ditransfer kepada pemain. Pada tahapan ini sutradara akan berkerjasama dengan koreografer untuk melihat, mengevaluasi, lalu menata gerak para pemain. Sentuhan koreografi untuk menambah pemantapan gerak para pemain disetiap adegan. Selain itu juga tim multimedia akan berdiskusi tentang porsi video dalam setiap adegan.



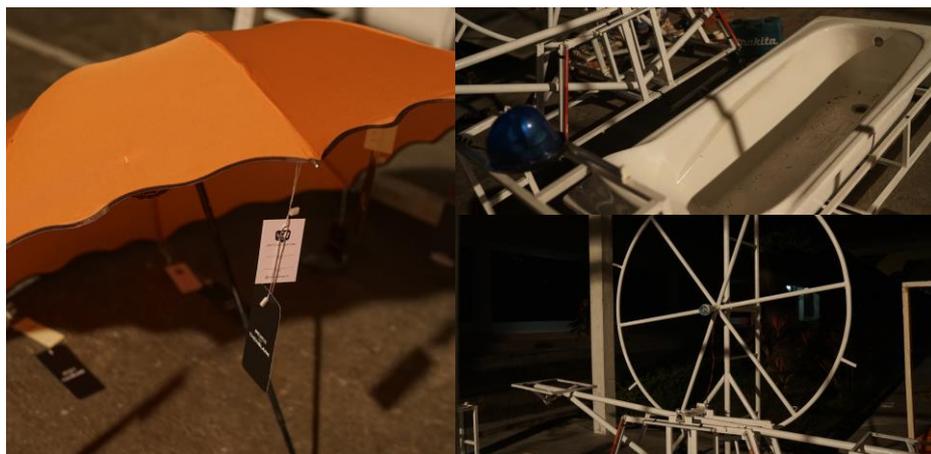
Gambar 9. Transfer gerak oleh Ikhsan Bastian (Koreografer) ke pemain



Gambar 10. Pemantapan adegan

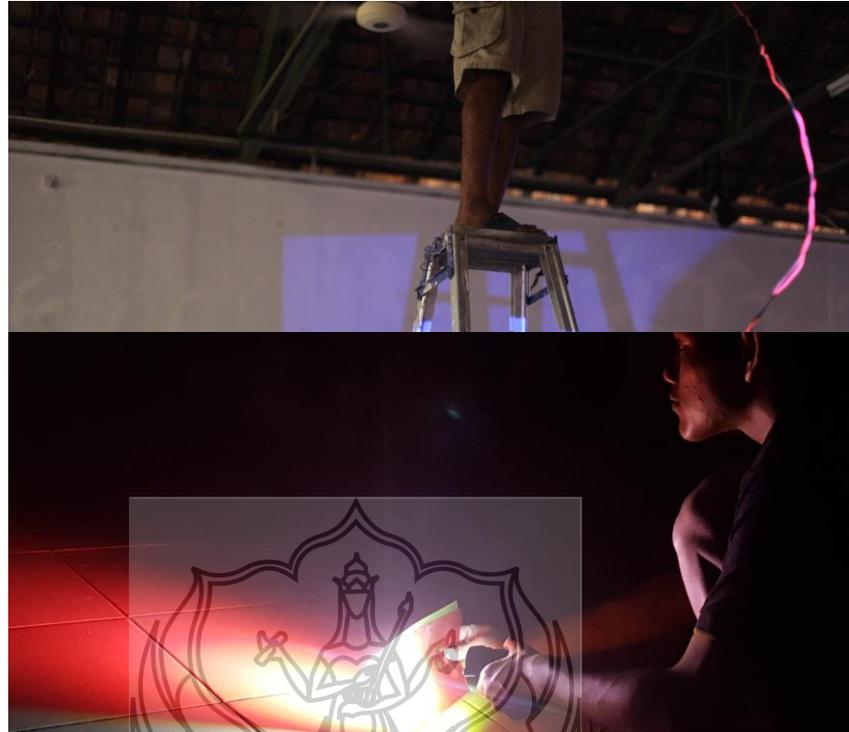
## 8. Gladi Pertunjukan

Dalam tahapan ini seluruh pendukung akan mempersiapkan segala macam kebutuhan layaknya pentas. Penata artistik mempersiapkan set dan property pemain,

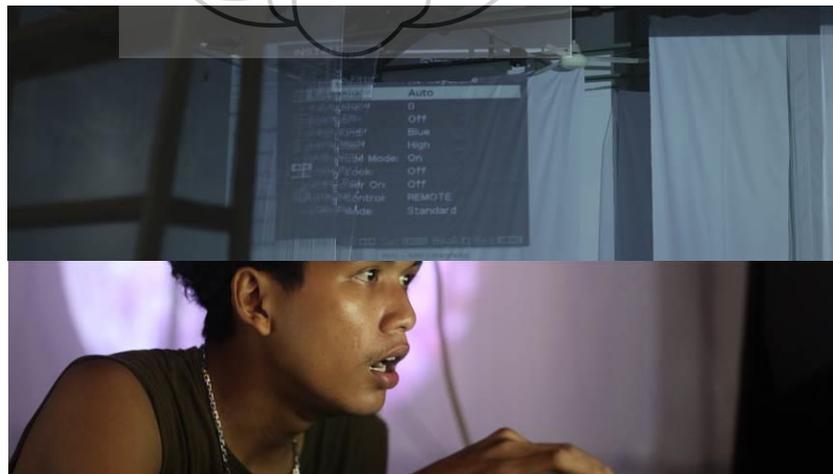


Gambar 11. Persiapan setting dan property

Penata cahaya menata instalasi lampunya,



Gambar 12. Persiapan penata cahaya  
videographer mempersiapkan perangkat multimediana,



Gambar 13. Persiapan multimedia

pemusik mempersiapkan materi musiknya,



Gambar 14. Persiapan penata musik

*stage manager* melakukan *briefing*, mengatur, dan mengawasi semua teknis pemanggungan.



Gambar 15. *Briefing* teknis stage manager ke seluruh pendukung

Pada tahapan ini garapan akan terus dicoba dari awal sampai akhir secara berulang ulang. Garapan terus dilakukan berulang-ulang, setiap pengulangan akan ada evaluasi dari sutradara dan seluruh pendukung pun saling mengevaluasi. Hal ini dilakukan untuk terus mencari dan memperbaiki titik celah kelemahan dari elementer pemain dan teknis pertunjukan.

### **C. Hasil Final Temuan-Temuan**

Penciptaan ini membuat laboratorium sebagai ruang eksperimen untuk menemukan capaian estetis. Untuk kebutuhan pertunjukan, capaian estetis tersebut ditempuh dengan langkah-langkah penciptaan yang sudah dijabarkan sebelumnya. Dalam prosesnya, langkah-langkah penciptaan tersebut menemukan hasil sebagai berikut :

#### **1. Gambaran dan Rangkaian Adegan**

Judul : *Welcome To The Simulation World (Consumption Of Sign)*

- a. Opening. Penonton masuk. Lampu general menerangi seluruh area pentas. Area pentas masih setengah tertata. Bagian kanan area pentas terdapat dua tirai putih dan satu kain tile di depannya yang tergantung menjulur ke bawah. Bagian kiri area pentas terdapat satu tirai putih dan di depannya ada dua kain tile yang juga tergantung menjulur ke bawah. Beberapa set berbentuk bingkai kotak yang memiliki roda ditutupi kain tile belum tersusun, masih berada di bagian kiri dan kanan area pentas. Para pemain melakukan persiapan seperti pemanasan tubuh. Persiapan biasanya dilakukan di belakang panggung, tapi persiapan para pemain dilakukan di depan para penonton. Sambil melakukan pemanasan para pemain juga menata setting. Bingkai yang ada di kiri dan kanan panggung disusun simetris di tengah panggung oleh para pemain. Background pentas ada video *montage* berbentuk bulat dengan gambar mesin kasir yang sedang berkerja, suasana perang, iklan-iklan, Taman hiburan Disneyland. Video

terus di *looping*. Lagu berjudul Belanja Terus Sampai Mati milik kelompok band Efek Rumah yang di cover oleh Belkastrelka menjadi pengiring suasana. Para pemain terus melakukan persiapan sampai lagu selesai. Lampu padam.



Gambar 16. Adegan 1

- b. MC *present*. MC menggunakan suara dari aplikasi google. Ucapan selamat datang kepada penonton, menyampaikan peraturan pertunjukan, kemudian membuka pertunjukan seperti selayaknya.

Aplikasi Google : Selamat datang para penonton yang berbahagia. Terima kasih atas kedatangan anda. Apa kabar? Semoga semuanya diberi kesehatan dan selalu berada dalam kesenangan. Untuk kelancaran pertunjukan diharapkan penonton mentaati beberapa peraturan selama pertunjukan. Pertama, diharapkan untuk menonaktifkan nada dering handphone anda. Kedua, dilarang membuat

kegaduhan yang dapat mengganggu jalannya pertunjukan. Ketiga, dilarang menggunakan flash saat mengambil gambar. Demikian peraturan ini saya sampaikan. Jika peraturan ini tidak ditaati. Ya sudahlah tidak apa-apa. Santai saja. Baiklah dari pada saya banyak bicara, langsung saja. Selamat menyaksikan.

Langsung disambut oleh musik Dolby Surround Sound Test 7.1. Musik selesai.

- c. Hening. Lampu menyorot tengah panggung. Seorang pemain pertama berada di belakang bingkai kain tile (transparan) sedang memainkan properti sendok dan garpu. Sendok dan garpu dimainkan oleh pemain tersebut sambil memutar bingkai. Sendok dan garpu menjadi multi fungsi. Pemain merespon sendok dan garpu itu sebagai alat cukur, cangkul, suntikan, Defibrillator (alat setrum jantung), teropong, tongkat dirigen, biola, microphone. Kemudian lampu menyorot ke bagian kanan panggung. Disitu sudah ada satu orang pemain lagi dengan sendok dan garpu yang berada di balik kain tile. Mereka berdua bergerak rampak (koreografi). Setelah selesai rampak. Pemain pertama menuju ke kiri panggung melompat ke belakang bingkai. Lampu menyorot ke bagian kiri panggung. Langsung disambut dua orang pemain yang bergerak rampak di belakang kain tile. Tiga orang yang berada dibalik kain tile keluar ke depan panggung melakukan gerak rampak bertiga (koreografi). Pemain pertama berjalan

melewati tiga pemain yang bergerak rampak tersebut menuju ke bagian depan kanan panggung. Setelah di posisi pemain pertama duduk memainkan sendok dan garpunya seperti alat tulis dan busur panah. Kemudian dua orang pemain lagi keluar dari balik kanan dan kiri tirai putih. Dua pemain yang baru keluar tersebut keluar dengan berjalan mundur mengitari area pentas sambil memainkan sendok dan garpu. Mereka sesekali melompat bersama di posisi tertentu. Kemudian dua orang pemain lagi, anak kecil, keluar dari balik tirai bagian kiri dan kanan. Dengan sendok dan garpu sebagai senjata mereka seolah sedang perang atau bermain perang-perangan mengitari area pentas. Muncul seorang pemain berkepala televisi membawa piring dan sendok. Pemain berkepala televisi tersebut menyuapi dua anak kecil disela-sela permainannya. Video ilustrasi hitam putih masuk, sebuah keluarga harmonis atau keluarga idaman yang sedang makan bersama di meja makan. Video ditembak ke arah dinding sebelah kiri panggung. Terakhir pemain berkepala televisi menyuapi pemain pertama yang sudah sedari tadi berada di bagian depan kanan panggung. Setelah menyuapi, pemain berkepala televisi keluar. Segerombolan pemain keluar dengan gerakan rampak. Tangan mereka menggesekkan sendok dan garpu seperti orang menembak. Kakinya menghentak lantai secara bersamaan. Segerombolan pemain masuk memenuhi area pentas. Dua anak kecil masih melanjutkan permainannya, bergerak di antara celah-celah gerombolan orang yang memenuhi area pentas. Selesai bermain dua anak kecil

mengikuti gerakan rampak gerombolan orang-orang. Semua pemain kecuali pemain utama berkumpul pada satu titik membuat komposisi. Disusul dua orang pemain berkepal tudung saji dan beralas kaki piring seng masuk mengitari pemain yang berkumpul. Pemain yang tadinya berkumpul kemudian terpecah semua pemain dengan gerakannya masing-masing bergerak mengisi ruang. Dua orang berkepal tudung saji dengan alas kaki piring keluar. Kemudian pemain utama yang sedari tadi berada di bagian depan kanan panggung bergerak menuju bagian sebelah kiri, berhenti dan melakukan gerakan. Semua pemain yang bergerak mengisi ruang tadi berhenti dan fokus pada pemain pertama kemudian mengikuti gerakan pemain utama. Musik ilustrasi perlahan masuk. Semua pemain memukul-mukulkan sendok dan garpu mereka sambil tersenyum. Terus memukul-mukul dengan gigih sampai terduduk dilantai. Dan terus memukul-mukulkan sendok dan garpu mereka.



Gambar 17. Adegan 3

d. Musik ilustrasi terus berjalan. Seorang tokoh utama dengan setelan pakaian jas lengkap muncul dari balik asap dengan cahaya *backlight* bergerak belakang panggung menuju ke depan melewati semua pemain yang masih memukul-mukul sendok dan garpu mereka. Tokoh utama sampai di bagian depan tengah panggung. Musik ilustrasi berhenti. Tokoh utama menyapa penonton.

Tokoh Utama : Selamat malam semuanya, terima kasih telah hadir disini, semoga kita semua diberi kesehatan dan selalu berada dalam kesenangan (bunyi suara mesin kasir). *Welcome to the simulation world*, Saya adalah tokoh utama dalam pertunjukan ini. Dan sudah sangat jelas dan pasti pertunjukan ini mengusung sebuah tema yang harus disampaikan kepada anda sekalian sebagai sebuah pesan. Sebagai tokoh utama, sayalah yang akan bertanggung jawab menjadi ujung tombak untuk menjembatani pemahaman dan kenikmatan anda sekalian ketika menonton adegan demi adegan dalam pertunjukan ini. Tapi sebelumnya supaya tidak terjadi gagal paham saya akan memberi bekal pengetahuan yang cukup agar pertunjukan ini dapat meresap masuk kepada anda anda sekalian. Baiklah, untuk membaca pertunjukan ini, sebagai pengantar saya akan menyampaikan sudut pandang atau pemikiran dari seorang tokoh, yaitu, Jean Baudrillard

seorang pakar teori kebudayaan dan seorang filsuf kontemporer asal Perancis.

*(Baca dengan cepat)* Menurut Jean Baudrillard, Di zaman ini konsumsi telah menjadi basis pokok dalam tatanan sosial. Iklan telah mengambil alih tanggung jawab moral masyarakat menggantikannya dengan moralitas hedonistik yang melulu megacu pada kesenangan. Kita hidup di dunia yang penuh dengan simulasi, tidak ada yang nyata diluar simulasi. Simulacra, dimana realitas yang ada adalah realitas semu, realitas buatan (*hyper-reality*).

Tiba-tiba suara tembakan kencang (musik), efeknya seperti tepat mengarah ke kepala tokoh utama, tokoh utama roboh, tergeletak tak sadarkan diri.



Gambar 18. Adegan 4

- e. Dua anak kecil mendekati tokoh utama yang sudah roboh tak sadarkan diri. Salah satu anak kecil mengeluarkan sebuah confetti. Kemudian cofetti tersebut diledakkan tepat di atas tubuh tokoh utama. Kemudian mereka keluar.



Gambar 19. Adegan 5

Lampu redup. Musik masuk. Suasana berganti menjadi semacam suasana sakral dalam ritual-ritual. Dua pemain masuk mendorong meja dua tingkat di atas terdapat hologram dengan gambar merk-merk ternama dan di bawahnya ada dupa yang tertancap di atas sebuah wadah. Pemain yang lain tertunduk khusuk. Meja tepat berada di tengah panggung. Video masuk. Video potongan-potongan ilustrasi kumpulan orang-orang yang sedang melakukan ritual dan ada juga orang-orang sedang berjoget tapi seperti kesurupan. Semua pemain melakukan gerakan rampak seperti orang yang sedang melakukan ritual. Mereka bergumam seperti sedang merapal mantra.

Lampu backlight hidup. Seorang berkaca mata muncul membawa *gunsmoke portable* menyemprotkan asap di sekitar area pentas. Setelah selesai, para pemain bubar perlahan. Sembari bubar dua orang pemain menyusun kembali bingkai. Merapatkan dua buah bingkai seperti pintu etalase. Seorang pemain menabur kembang di atas tubuh aktor utama yang masih tergeletak lalu keluar. Meja keluar.



Gambar 20. Adegan 5

- f. Musik berganti. Suasana lebih cair. Dibalik dua bingkai yang disusun sejajar ada seorang pemain yang duduk berpose di atas sebuah troli belanja memakai topeng pesta dan mengenakan jubah berbulu, di tangan kirinya menenteng segelas anggur dan tangan kanannya menyemprotkan parfum.

Beberapa balon udara terikat di troli. Bingkai digeser ke kiri dan kanan seperti pintu terbuka. Video masuk. Video abstrak warna-warni seperti nirmana menjadi latar. Pemain dalam troli didorong. Dia didorong oleh seorang pemain lagi yang mengenakan wearpack lengkap dengan helm proyek. Troli mengitari area pentas. Pemain satu persatu muncul mengekor troli. Ada pemain yang menenteng tas kerja dari kulit. Ada pemain yang memakai topi caping petani dan ada sepasang lelaki dan perempuan dengan dua anak kecil seperti keluarga idaman. Sese kali pemain yang ada di atas troli tersebut menyemprotkan minyak wangi dan sese kali mengangkat segelas anggur. Kemudian berhenti, orang di atas troli mengambil balon udara dan membagikannya kepada orang-orang. Semula para pemain antri dengan teratur tapi kemudian menjadi rusuh berebut balon. Hingga akhirnya seorang anak kecil jatuh terduduk dan marah.

Anak Kecil : Jancooooook...!!!

Musik berhenti, semua pemain *freze*. Seorang pemain masuk dari arah penonton. Pemain memakai payung yang bergantung label-label bermerk. Berjalan perlahan dari arah penonton menuju belakang panggung hingga keluar. Anak kecil menangis. Kemudian pemain yang di atas troli memberikan balon kepada anak itu. Anak kecil senang. Troli keluar. Beberapa pemain bergerak seperti mesin berkumpul pada satu titik lalu

membuat sebuah komposisi bentuk dimana para pemain saling bertumpuk-tumpuk. Beberapa pemain yang lain seperti sepasang lelaki dan perempuan dengan dua anak berpose seperti layaknya foto keluarga. Seorang masuk membawa maket rumah idaman dan menaruhnya di depan keluarga tersebut.



Gambar 21. Adegan 6

g. Tokoh utama yang tadi tergeletak bangun kembali.

Tokoh Utama : Kepala saya pusing, apakah tadi anda mendengar suara tembakan? Sepertinya suara tembakan itu tidak jauh dari sini. Tapi siapa yang menembak dan siapa yang ditembak? Oya sekarang ini memang harus hati-hati, teror mulai muncul lagi

disekitran. (suara mesin kasir) *Welcome to the Simulation World*, ini sangat penting, Sampai dimana saya tadi, penting sekali ini! saya harus melanjutkan transfer pengetahuan saya kepada anda-anda sekalian, Baiklah akan saya mulai atau saya lanjutkan dari mana yaaaa... eee... eeee... yaaaa

Menurut Gillian Dyer, dalam *Advertising as Communication*, Semakin barang-barang tersebut melimpah, semakin jauh barang-barang tersebut dari kebutuhan fisik dan sosial dasar, semakin kita terbuka terhadap berbagai ketertarikan yang memiliki landasan psikologis, alasan bahwa kita harus dibujuk secara *magis* untuk membeli barang melalui berbagai kepuasan dan situasi fantasi adalah karena para pemasang iklan tidak dapat mengandalkan argumen rasional untuk menjual barang-barang mereka dalam jumlah yang memadai. *You can fly. Lean Fly!*

Suara tembakan (musik) berbunyi lagi. Tokoh utama kembali tergeletak, rebah tak sadarkan diri.



Gambar 22. Adegan 7

h. Musik mulai lagi. Lagu *I believe I can Fly* milik R. Kelly. Video bergambar awan dengan lirik lagu bahasa Inggris dan terjemahan bahasa Indonesia ditembak ke arah dinding panggung sebelah kiri. Pemain yang tadi membuat komposisi bertumpuk kemudian memakai kaca mata renang dan kemudian mengambil mengambil posisi sekaligus kembali membuat komposisi bentuk siap renang di belakang panggung. Lirik lagu pertama dimulai mereka mulai beraksi seperti perenang. Beriringan dengan itu juga seorang pemain masuk mendorong meja dengan membawa kuali di atasnya. Sampai di depan panggung kemudian pemain tersebut beraksi seperti koki yang sedang melakukan demonstrasi masak secara atraktif. Kemudian dibagian reff lagu, koki menghidupkan mercon asap, sehingga seperti asap mengebul keluar dari dalam kuali. Lalu koki mengambil mercon asap di dalam kuali, bergerak mengikuti alunan musik seperti orang menari. Sementara pemain yang lain masih tetap melakukan aksi renang. Musik tiba-tiba langsung saja berhenti. Tapi semua pemain masih tetap melakukan aksinya masing-masing. Seorang pemain lagi masuk membawa tumpukan piring. Masuk ketengah panggung menghempaskan tumpukan piring tersebut ke lantai lalu keluar. Musik mulai lagi. Musik seperti ilustrasi game. Video *game* Pacman menjadi latar. Para pemain kecuali koki berhenti dan fokus pada piring-piring di lantai. Kemudian semua pemain berebutan piring. Beberapa pemain keluar dari belakang panggung juga ikut berebut piring. Koki selesai

atraksi, kemudian mengangkat kuali naik ke atas meja. Semua pemain sudah mendapatkan piringnya masing-masing dan berkumpul di depan koki. Koki mengambil makanan dari dalam kuali dan membagikannya kepada para pemain. Pemain mulai makan dan juga berebutan makanan. Koki mengangkat tokoh utama ke meja. Koki membereskan piring-piring pemain dan seorang pemain muncul membawa penggepel membersihkan sisa-sisa makanan para pemain. Para pemain kekenyangan. Musik berhenti.



Gambar 23. Adegan 8

Muncul kembali pemain yang memakai *wearpack* dengan helm proyek masuk mendorong troli yang berisi baju-baju tidur. Baju-baju tidur tersebut kemudian dibagikan kepada para pemain, setelah itu dia menyusun bingkai-bingkai dengan posisi seperti tiga lapis pintu. Kemudian pemain yang memakai *wearpack* dengan seorang pemain lagi berdiri di samping pintu tersebut seperti seorang penjaga sembari menembakkan pistol gelembung sabun ketas. Para pemain memakai baju tidur dalam kondisi kenyang dan mengantuk. Musik mulai lagi. Lagu Doraemon dengan tempo yang lambat. Semua pemain berjalan sempoyongan sambil sesekali menguap menuju pintu bingkai yang telah disusun. Setelah semua pemain memasuki pintu. Mereka semua mengambil posisi berjajar bersiap seperti atlet lomba lari. Musik berganti. Lagu Nina Bobo. Video montage, gambar atlet lari yang sedang bersiap lomba lari bercampur dengan gambar pengunjung mall yang sedang berdesakan menunggu pintu mall dibuka, suasana lomba lari dan keriuhan belanja. Video *looping*. Para pemain berlari menuju kedepan panggung. Berjajar dan berlari ditempat. Berlari kencang sampai kelelahan.



Gambar 24. Adegan 8



Gambar 25. Adegan 8

- i. Tokoh utama muncul kembali dari balik panggung dengan langkah tegas melewati beberapa pemain yang masih kuat berlari. Tokoh utama marah.

Tokoh Utama : Aduh.... apa itu barusan? Kepalaku tambah pusing, kalian mendengar tidak tadi? sekali lagi sebelum aku terkapar suara tembakan berbunyi. Aku masih sangat ingat tadi sebelum suara tembakan itu terdengar. Tiba tiba saja aku langsung tidak sadarkan diri, ap itu? Ah sudahlah, kita kembali lagi aku masih bisa berkonsentrasi, Tugas mulia ku sebagai aktor utama untuk menjembatani anda anda sekalian menjadi terhambat gara tembakan itu, bangsat, apa sih maunya? Hah? Sekali lagi aku bilang ini penting, ini

pengetahuan, kalian tahu pengetahuan? katanya pengetahuan itu..... ah sudahlah, kenapa aku jadi tidak bernafsu untuk menyampaikan ini, (terdiam sebentar sangat gregetan) tapi sebentar saudara saudara sekalian, ini sangat penting, penting sekali harus saya sampaikan sebagai tanggung jawab saya sebagai tokoh utama. Kita harus dapat membaca apa saja yang ada dan begitu saja ada Didepan kita. Saya lanjutkan,

ini maslaah nilai citra yang mengalahkan nilai fungsi dalam praktek pemenuhan kebutuhan.

Menurut Yasraf Amir Pilliang, dalam Hipersemiotika: Tafsir Kultural Studies atas Matinya Makna, Iklan yang sedemikian massif dan agitatif itu pada akhirnya meruntuhkan seluruh bangunan logika pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari menjadi logika konsumsi yang amat absurd. (effek storing fade in) Betapa tidak absurd, jika dalam membeli sebuah produk, logika yang kita pakai tidak lagi terikat pada nilai utilitas, fungsi, dan kebutuhan, melainkan pada apa yang disebut sebagai logika tanda dan logika citra. Citra adalah sesuatu yang tampak oleh indera, tapi tidak memiliki eksistensi substansial.(effek storing makin kencang) Sebentar.... sebentar! Mas pemusik atau

mas operator, Ini saya lagi bicara, kenapa malah dikasi efek storing, masnya tau tidak, itu mengganggu sekali, masnya sensi sama saya? Saya kasi tau ya ini PENTING!  
(suara tembakan kedua tepat dikepala tokoh utama)

Suara tembakan (musik) kembali terdengar mengarah ke tokoh utama, kali ini tokoh utama hanya diam dan masih berdiri

Tokoh Utama : apalagi itu? (hening sejenak)

Kemudian disusul lagi dua kali tembakan. tokoh utama masih tetap berdiri dan baik baik saja.

Tokoh Utama : Loh? Loh? Tembakan lagi? Sebentar dulu ya jangan bernafsu menembak dulu, saya kasi tau, seharusnya saya tidak ditembak diadegan ini. Tidak untuk adegan ini. Saya ingat betul, sekali lagi tidak untuk adegan ini! Tapi kenapa masih ada saja suara tembakan?

Berhenti bicara kemudian keluar panggung, panggung kosong untuk beberapa saat, kemudian tokoh utama masuk lagi.

Tokoh Utama : Saya ingin katakan untuk kesekian kalinya, ini penting dan sangat sangat penting, saya ini tokoh utama dan seperti yang sudah saya sampaikan sebelumnya dan berulang kali saya ucapkan lagi, ini perkara pengetahuan. Kenapa setiap kali saya.....aaahhhh, Saya tegas bertanya, siapa yang menembak? Baiklah, begini, saya luruskan pertanyaan saya, tidak ada maksud saya untuk menuduh anda anda sekalian yang menembak, yang lebih penting dari pertanyaan saya adalah, apa kita tau siapa yang menembak?

Tokoh utama terus mengarahkan pertanyaan-pertanyaan dan penjelasan kepada penonton.



Gambar 26. Adegan 9

j. Musik masuk. Muncul *Deux ex Machina* yang berada di atas *bathup* dengan rangka besi yang beroda. Didorong oleh seorang pemain sampai masuk ke tengah panggung, tokoh utama yang tadinya sedang semangat interaksi ke penonton kemudian berhenti dan bingung. Lalu menghampiri *Deux ex Machina*. Musik berhenti.

Tokoh Utama : Heii.. Siapa anda?

Deux : lisjdvhlisugdo8fwgyeckjsdchliushciausbchwi (membalas dengan bahasa tidak jelas)

Tokoh Utama : Siapa?

DEUX : lisjdvhlisgdo8fwgyeckjsdchliwushusbchwiuh (membalas dengan bahasa tidak jelas)

Tokoh Utama : Anda siapa!!??

Tiba-tiba suara google translate muncul menjelaskan tentang sosok deux,

Aplikasi Google : Permisi, biar saya yang menjelaskan. Dalam pentas teater

Yunani kuno, menjelang akhir pertunjukan kadang terjadi situasi sulit, misalnya sang pahlawan dalam posisi terjepit atau malapetaka sudah tak terhindarkan. Pada saat itulah tiba-tiba ada dewa muncul dan menyelesaikan masalah, membawa sang pahlawan terbang menjauh dari bahaya. Dalam perkembangannya, istilah *deus ex*

*machina* biasanya mengacu pada hadirnya sebuah solusi mendadak yang cenderung seenaknya saja atas sebuah situasi tanpa pengharapan pada sebuah cerita. Dalam pertunjukan, sang dewa sosok penyelamat situasi biasanya muncul dari atas bisa pula dari bawah lantai panggung, melalui platform yang diulur atau ditarik dengan alat semacam kerekan. Dari sinilah muncul istilah *deus ex machina*. Tuhan muncul dari mesin.

Setelah google selesai menjelaskan, Deux memberikan pistol kepada tokoh utama, Tokoh utama mengambil pistol dari Deux kemudian menembak kepala. Deux tergeletak di atas *bathup* kemudian didorong oleh seorang pemain ke pinggir panggung sebelah kiri. Tokoh utama menembak ke arah atas.



Gambar 27. Adegan 10

k. Musik, suara kembang api. Tirai putih sebelah kanan panggung terbuka. Musik berganti. Musik dengan suasana meriah. Video wahana permainan Disneyland menjadi latar. Dari belakang panggung Muncul setting berbentuk seperti bianglala yang dapat berputar, di depannya ada dua orang anak kecil yang sedang bermain jungkat-jungkit. Pemain berkepala televisi sibuk menyuapi makan para pemain. Orang di atas troli di dorong oleh pemain yang memakai *wearpack* dengan helm proyek berputar-putar mengisi ruang pentas. Bom asap yang ada di bianglala dihidupkan kemudian diputar. Seorang pemain lagi naik ke atas puncak bianglala menembakkan pistol gelembung sabun. Kemudian dilanjutkan semua pemain mengambil posisi masing-masing dan bergerak secara rampak (koreografi). Sementara Tokoh utama terpaku berdiri di depan panggung matanya menatap kosong, tangannya gemetar menggenggam pistol. Musik semakin riuh. Pada puncak keriuhan Tokoh utama mengangkat pistolnya lalu menembak ke arah penonton secara membabi buta. Musik berhenti, hanya suara tembakan yang tersisa. Para pemain masih beraksi. Hingga ditembakkan yang terakhir oleh Tokoh utama semua pemain *freeze*. Dua orang pemain, lelaki dan perempuan masuk menenteng *papperbag*. Kemudian dua orang pemain tersebut menutup kepala mereka dengan *papperbag*. Mereka berdua rebah di lantai seperti mayat. Dua orang pemain masuk. Satunya mendorong troli bangunan berisi tanah dan sekop. Satu lagi membawa wadah yang berisi kembang. Troli bangunan diletakkan di sebelah Tokoh utama. Kemudian

Tokoh utama mengambil sekop dan mengubur kepala dua orang pemain yang rebah memakai *papperbag* di kepalanya. Dua orang menabur kembang di atas pemain yang sudah dikubur kepalanya. Pemain berkepala televisi mendekati pemain yang terkubur tersebut kemudian memberikan karangan bunga di atas tanah.



Gambar 28. Adegan 10

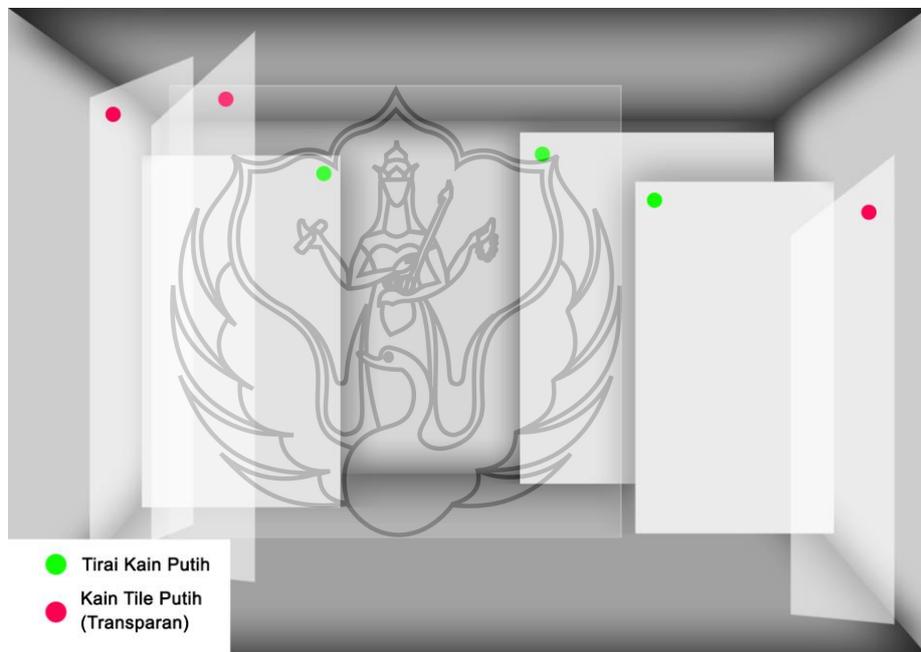
1. Seseorang masuk. Mengambil pistol yang ada di tangan Tokoh utama.

Seseorang : Panjang umur akal pikiran.

Lalu seseorang tersebut mengangkat senjatanya dan menembak kepala tokoh utama. Hormat. SELESAI.

## 2. Temuan Visual Artistik

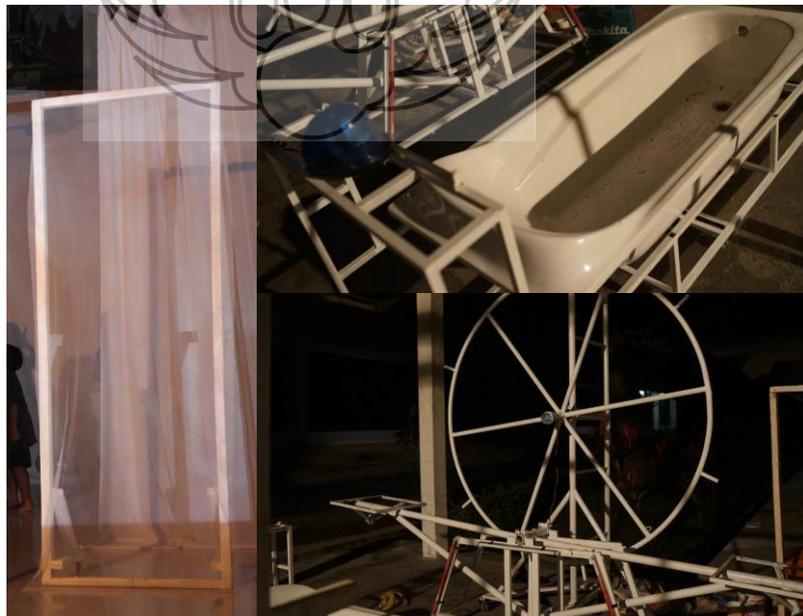
### a. Setting



Gambar 29. Setting artistik statis

Gambar diatas adalah bentuk temuan untuk set artistik. Set artistik tersebut statis terpasang di area pentas. Set menggunakan dua jenis kain, yaitu kain putih biasa dan kain tile yang transparan. Tirai kain putih dapat dibuka dan ditutup seperti gordien. Kain putih sebelah kiri dapat digeser atau dibuka ke sebelah kiri. Tirai kain putih sebelah kanan yang

belakang dapat dibuka ke sebelah kiri dan tirai kain putih di depannya dapat dibuka atau digeser ke sebelah kanan. Kain tile transparan hanya digantung saja seperti biasa. Selain sebagai set, kain disini bersifat multi fungsi juga sebagai sirkulasi pemain dan untuk screen multi media. Kain disusun seperti layer-layer acak yang bertumpuk. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan untuk mendapatkan dimensi ruang dalam ruang pentas. Ketika video ditembakkan dari proyektor sebagai latar, video tidak menjadi *background yang flat*, kain yang bertumpuk dan juga yang transparan membangun dimensi ruang kembali ketika disorot oleh proyektor dan juga ketika disorot lampu. Pemilihan warna dominan putih sebagai pertimbangan warna netral sehingga warna-warna yang lain yang hadir dari kostum dan video dapat lebih muncul.



Gambar 30. Setting artistic tidak statis

Gambar di atas adalah gambar set yang tidak statis, dapat digerakan atau digeser. Set yang tidak statis membuat set artistik lebih dinamis. Pertama, set bingkai kotak beroda yang ditutup kain tile transparan. Set bingkai kotak yang ditutup kain tile ada tiga, dengan ukuran lebar sama dan tinggi yang berbeda-beda. Kain tile yang melekat pada bingkai hanya distaples dibagian atas saja tidak dibagian bawah. Kain tile seperti tirai yang menjuntai. Pemain dapat meresponnya untuk keluar masuk bingkai. Bigkai kotak tersebut dapat ditata langsung oleh pemain sesuai dengan kebutuhan adegan yang sudah disepakati.

Kedua, Set lingkaran seperti bianglala yang memiliki roda. Lingkaran yang seperti bianglala tersebut dapat diputar, di bagian belakang lingkaran terdapat tangga yang di atasnya ada tempat untuk duduk tepat di atas lingkaran. Di depan lingkaran juga terdapat permainan jungkat jungkit yang masih menjadi rangkaian dari set. Setting lingkaran ini seperti wahana permainan mini.

Ketiga, *Bathup* yang berada di atas rangkai besi beroda. Di salah satu sisi rangkai besi ada pegangan untuk mendorong *bathup*. Pemain dapat masuk kedalam bathup dan dapat didorong oleh pemain lain untuk mengitari area permainan sesuai dengan kebutuhan adegan.

## b. Kostum dan Properti



Gambar 31. Kostum-kostum pentas

Temuan kostum untuk pertunjukan ini pastinya bertautan dengan tema. Kostum disini berfungsi sebagai identifikasi tokoh. Identifikasi tokoh disini bukan megarah pada dimensi tokoh realis. Kostum sebagai identifikasi tokoh disini hanya sebagi penggambaran atau perwakilan yang hadir sebagai makna simbolis. Pertama, kostum setelan jas yang dipakai oleh tokoh utama. Setelan jas biasa digunakan untuk mendapatkan kesan formal dan tentunya pasti terlihat rapi. Kesan rapi dsini coba untuk ditautkan dengan tokoh utama yang juga memiliki kerapian struktur berpikir dalam pertunjukan. Sehingga setelan jas dengan kesan formal dan rapi menjadi penguat kehadiran tokoh utama untuk menyampaikan pikiran-pikirannya yang tersruktur rapi.

Kedua, kostum jubah berbulu dan topeng pesta. Kostum ini hadir sebagai penggambaran atau perwakilan tokoh hedonis. Kaum hedonis selalu menjadi *role model* dalam hal-hal yang mengacu pada kesenangan. Hidup adalah pesta pora. Untuk itu jubah berbulu dengan warna kuning nyentrik dan topeng pesta untuk dikenakan untuk menguatkan kehadiran tokoh.

Ketiga, kostum *wearpack* dengan helm proyek. *Wearpack* dan helm proyek umumnya digunakan untuk orang yang sedang berkerja membangun atau mengkonstruksi sesuatu. Tokoh yang memaki kostum tersebut adalah penggambaran terhadap bahwa kesenangan sifatnya bentukan atau konstruktif. Keempat, kostum baju tidur. Baju tidur jelas sekali digunakan untuk orang yang ingin beristirahat atau tidur. Tidur dalam artian ini adalah tidak terjaga. Tidak terjaga disini artinya dimana seseorang berada diluar kontrol diri. Orang yang sedang tertidur atau tidak terjaga itu selalu dibuai oleh mimpi atau sering dikatakan sebagai bunga-bunga tidur. Bunga tidur ditaukan sebagai sebuah fantasi rayuan-rayuan. Tokoh yang memakai kostum baju tidur disini sebagai penggambaran orang yang gampang hanyut dan sedang hanyut dengan rayuan-rayuan.

Kelima, Kostum tokoh *Deux Ex Machina* yang memakai sayap dan topeng *super hero*. *Deux Ex Machina* adalah tokoh dewa atau sering dianggap sebagai Tuhan yang selalu muncul diakhir pertunjukan sebagai penyelamat situasi. Sayap sebagai penguat terhadap penggambaran Dewa.

Dewa selalu digambarkan sebagai sosok yang memiliki kekuatan diluar batas manusia. Topeng *Captain Amerika* sebagai penggambaran sosok *hero* atau pahlawan yang selalu hadir sebagai juru penyelamat.

Keenam, Kostum baju kaos polos berwarna abu-abu. Kostum ini dipakai oleh semua pemain dalam pertunjukan. Kaos polos sebagai penggambaran netral dalam konteks pemeranan dan peristiwa. Setiap pemain tidak memiliki peran yang tetap kecuali tokoh utama. Pemain dapat mejadi apa saja sesuai dengan konsep pertunjukan. Pilihan warna abu-abu sendiri sebagai pemaknaan, bahwa abu-abu adalah pencampuran hitam dan putih. Para pemain sebagai perwakilan terhadap sesuatu yang bisa dianggap benar dan tidak benar tergantung dari alat baca dan sudut pandang melihatnya. Kostum-kostum tersebut selain sebagai perangkat visual juga hadir untuk pemaknaan yang dapat dibaca sebagai jembatan pemahaman.



Gambar 32. Properti-properti pentas

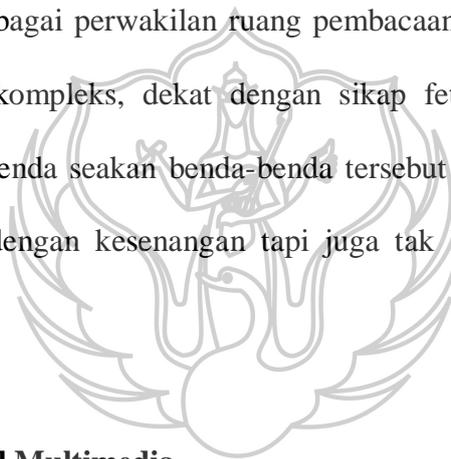
Properti dalam pertunjukan ini tidak terpaku pada properti secara fungsional. Dari hasil temuan beberapa properti dieksplorasi dalam praketek penggunaannya untuk kebutuhan pertunjukan. Properti-properti dalam pertunjukan, sebagai berikut:

- Properti sendok dan garpu. Secara umum sendok dan garpu adalah perangkat makan. Tapi dalam pertunjukan properti ini direspon bukan sebagai perangkat makan. Sendok dan garpu digunakan untuk melakukan aktivitas-aktivitas lain, seperti untuk sisir rambut, sebagai *microphone*, alat musik, dan lain-lain dalam pertunjukan. Properti sendok dan garpu digunakan untuk membicarakan tentang aktivitas konsumsi yang juga sudah bergeser dari makna sebenarnya.
- Tudung saji di kepala dan piring sebagai alas kaki. Sama halnya seperti sendok dan garpu. Tudung saji dan alas kaki dari piring ini juga sebagai penggambaran tentang pergeseran makna fungsi.
- Kerangka televisi yang dipakai di kepala seorang pemain sembari membawa piring dan sendok. Pemain yang berperan sebagai televisi menyuapi dua anak kecil yang sedang bermain perang-perangan. Televisi yang dipakai di kepala sebagai penggambaran peran televisi sebagai kontrol sosial. Otaknya adalah televisi, yang mengkontruksi masyarakat hari ini. Piring dan sendok direspon secara fungsional dimana pemain mengambil makan dari piring menggunakan sendok dan menyuapi tokoh anak-anak dalam pertunjukan.

- Properti kualiti dan merecon asap. Kualiti sebagai penggambaran alat produksi dan aktiviti masak yang atraktif sebagai gambaran proses produksinya. Merecon asap sebagai pakaian visual sekaligus penguat adegan yang menggambarkan proses produksi yang sarat dengan pakaian-pakaian yang memunculkan rayuan-rayuan dalam hasrat konsumsi.
- Pistol gelembung sabun. Properti pistol gelembung sabun sama halnya seperti asap, hadir untuk pakaian visual. Selain itu juga menggambarkan tentang situasi fantasi yang imajinatif.
- Properti payung dengan gantungan label merk-merk ternama. Payung secara fungsi adalah alat untuk berlindung dari hujan. Ketika mendapat perlindungan secara psikologis seseorang akan merasa aman dan nyaman. Kemudian label yang bergantung bertaut dengan payung sebagai pelindung adalah sebagai gambaran fetis. Orang-orang berlindung dari label-label merk ternama dan merasa nyaman sekaligus aman dalam pengakuan sosial mereka.
- Properti dupa selalu hadir dalam peristiwa-peristiwa sakral. Pemujaan terhadap sesuatu yang dianggap keramat selalu didekatkan dengan dupa. Penggambarannya adalah fenomena konsumsi hari ini dimana masyarakat memiliki kegilaan terhadap benda-benda.
- Properti troli belanja dan balon warna-warni. Troli jelas sekali adalah alat untuk menampung barang-barang hasil belanjaan. Balon biasanya

selalu hadir dalam setiap perayaan-perayaan untuk dapat meramaikan suasana. Troli dan balon coba ditautkan sebagai penggambaran bahwa aktivitas belanja adalah sebuah perayaan.

- Kembang dan karangan bunga. Bunga sering dipakai orang untuk mengungkapkan perasaannya atau memberi selamat dalam suasana hati yang gembira. Tapi bunga juga digunakan untuk prosesi kematian sebagai ungkapan kesedihan. Bahkan dalam peristiwa yang sakral bunga pasti hadir. Jika ditautkan dengan pertunjukan, kehadiran bunga disini sebagai perwakilan ruang pembacaan fenomena konsumsi yang sangat kompleks, dekat dengan sikap fetis atau kegilaan terhadap benda-benda seakan benda-benda tersebut mereka puja-puja (sakral), penuh dengan kesenangan tapi juga tak luput dari kesedihan yang ambigu.



### **3. Temuan Visual Multimedia**

#### **a. Hologram**

Temuan untuk visual yang melibatkan multimedia dalam pertunjukan salah satunya adalah hologram. Hologram intinya adalah hanya permainan ilusi optik. Objek yang muncul 3 dimensi hanya sebuah ilusi dari hasil pantulan cahaya tidak dapat digenggam. Dalam pertunjukan ini menghadirkan hologram dengan objek merk-merk ternama yang kemudian para pemain melakukan semacam ritual untuk pemujaan terhadap hologram

tersebut. Hal ini dimaknai bahwa apa yang mereka puja atau meraka senangi tersebut hanya citraan luar yang jelas bisa terlihat dari luaran tetapi tidak memiliki eksistensi yang substansial.

## **b. Video Background**

Video disni sebagai latar dari beberapa adegan dalam pertunjukan.

Video hadir untuk penguat adegan sekaligus juga menambah lapisan-lapisan pemaknaan sebagai bacaan.

- Video *montage*, video berbentuk bulat bergambar mesin kasir, ilustrasi perang, iklan-iklan, wahana bermain di Disneyland. Video *montage* ini berdasarkan bacaan buku dari M. Imam Aziz yang berjudul Galaksinya Simulacra dan Akhyar Yusuf Lubis dalam bukunya Postmodernisme Teori dan metode yang membahas contoh simulacra menurut Jean Baudrillard.
- Potongan video *Day of Thanksgiving Turkey American Family Vintage Movie*. Sumber youtube. Video bergambar keluarga yang sedang makan bersama disatu meja. Keluarga tersebut seakan menjadi patokan sebagai keluarga idaman.
- Video *montage*, gambar orang-orang sedang melakukan ritual, seorang anak kecil yang asik berjoget seperti orang kerasukan dan kerumunan orang yang berjoget bersama-sama dilapangan dengan sangat khusuk. Video ini sebagai penggambaran bahwa keinginan atau kesenangan

manusia tidak hanya pada hal yang sifatnya material tapi juga non-material.

- Video Nirmana dari *template* aplikasi resolume arena. Video ini sangat acak, titik, garis, dan warna menjadi satu kesatuan visual yang menarik. Video ini hadir hanya pakaian untuk menguatkan unsur visual dalam adegan.
- Video Teks. Video ini adalah video lirik. Hadir hanya untuk memperjelas lirik lagu dan terjemahnya. Lagu I Believe I Can Fly milik R. Kelly.
- Video Pacman evolution 8bit pixel dubstep remix!!! Animator Mike Scott dan Carl Douglas. Sumber youtube. Pacman adalah *game* yang didalamnya ada karakter bulat berwarna kuning berada dalam sebuah labirin yang terus berjalan maju tak bisa mundur dan memakan apa saja yang ada didepannya kecuali karakter hantu yang berkeliaran. Tapi jika memakan sebuah pil pacman bisa memakan semuanya termasuk juga hantu itu. Video ini sebagai perwakilan terhadap gambaran konsumsi hari ini.
- Video *montage*, video atlet lomba lari yang sedang bersiap-siap yang kemudian berlari saling bersaing, video *black Friday* kerumunan orang yang menunggu di depan pintu pusat perbelanjaan, orang-orang yang saling berdesakan di pintu masuk, dan orang-orang yang berebutan barang. Video *montage* ini sebagai gambaran dimana orang-orang sibuk

berlomba-lomba mengumpulkan barang sebanyak-banyaknya  
mengesampingkan kebutuhan dan mengedepankan keinginan.

#### 4. Temuan Audio

- a. Lagu Belanja Terus Sampai Mati milik Efek Rumah Kaca karya Cholil

Mahmud yang dicover oleh Belkastrelka. Lirik lagunya sebagai berikut :

Akhir dari sebuah perjalanan  
Mendarat di sudut pertokoan  
Buang kepenatan

Tapi tapi itu hanya kiasan  
*(belanja terus sampai mati)*  
Juga juga suatu pembenaran  
*(belanja terus sampai mati)*  
Atas bujukan setan  
Hasrat yang dijebak zaman  
Kita belanja terus sampai mati

Awal dari sebuah kepuasan  
Kadang menghadirkan kebanggaan  
Raih keangkuhan

Duhai korban keganasan  
Peliknya kehidupan urban  
Duhai korban keganasan  
Peliknya kehidupan urban

lagu ini menjadi pilihan sebagai opening untuk pengantar masuk  
penonton sebelum membaca pertunjukan.

- b. Lagu *I Believe I Can Fly* oleh R. Kelly.

Lagu ini bercerita tentang harapan dan keyakinan. Jika dibaca ulang dan didekatkan dengan tema pertunjukan, lagu ini layaknya seperti pembuat iklan yang menciptakan rayuan-rayuan lewat fantasi. Tepatnya ada manipulasi tanda dalam praktek konsumsinya. *I believe I Can Fly* adalah sebuah kiasan, terdapat makna konotatif didalamnya. Tak ada manusia yang bisa terbang, akan tetapi jika memaknai ini sebagai semangat akan sebuah harapan dan keyakinan kalimat tersebut dapat berkerja. Begitu juga dengan pembuat iklan yang tidak bisa menggunakan argumen rasional menjual barang-barang mereka dalam jumlah yang memadai, hingga harus membujuk pelanggan secara magis dengan memanipulasi tanda.

- c. Lagu Pacman evolution 8bit pixel dubstep remix. Diremix oleh Mike Scott dan Carl Douglas. Sumber youtube. Lagu hasil *remix* dari musik tema game Pacman ini dipilih karena mood nya sangat pas dengan adegan. Selain itu sinkron dengan video yang mejadi latar dalam adegan.

- d. Lagu Doraemon. Pilihan lagu Doraemon karena dianggap lagu ini memiliki memori kolektif. Selain dari melodinya yang rata-rata semua orang tahu yang menjadi pertimbangan lagi adalah liriknya yang bisa ditautkan dengan tema.

Aku ingin begini  
Aku ingin begitu  
Ingin ini  
Ingin itu  
Banyak sekali

Untuk pertunjukan, tidak ada lirik yang akan dinyanyikan dalam lagu. Lagu Doraemon ini hanya instrumental. Karena lirik dalam lagu ini rata-rata sudah melekat disemua orang. Lirik tersebut dapat ditautkan dengan fenomena konsumsi bahwa manusia adalah mesin hasrat. Jika satu keinginan terpenuhi maka akan muncul keinginan yang lain, begitu seterusnya maka keinginan itu tak akan pernah habis.

- e. Lagu Nina Bobo - Twents Mannenkoor `Die Minnesanghers. Sumber youtube.

Lagu Nina Bobo adalah sebuah lagu yang digunakan untuk menidurkan seorang anak. Tautannya dengan pertunjukan adalah sebagai penggambaran bahwa masyarakat hari ini berada dalam kondisi tidak terjaga. Seseorang jika dalam kondisi tidak terjaga atau tidur biasanya selalu berada dalam bunga-bunga tidurnya hingga membuatnya semakin lelap. Begitu juga dengan masyarakat dalam praktek konsumsi yang terus terbuai oleh rayuan-rayuan.

- f. Musik Deus Ex Machina. Komposer oleh Tamachang (Tamawari Hiroshi). Sumber youtube. Musik ini sebagai pengiring kemunculan tokoh Deus Ex Machina dalam adegan.
- g. *Sound effect*. Dalam pertunjukan ini menggunakan beberapa *sound effect* seperti tembakan, mesin kasir, kembang api, aplikasi google, dan Dolby Surround Sound Test 7.1.

## IV. PENUTUP

### A. Kesimpulan

Setelah beberapa hal dibahas pada bagian sebelumnya, akhirnya sampailah pada kesimpulan dari keseluruhan pembahasan. Teater sebagai salah satu medium seni dalam pandangan estetik sangat terbuka untuk bertaut dengan teori-teori dari berbagai cabang ilmu yang relevant. Hasilnya akan bermanfaat, baik sebagai pemahaman ilmiah terhadap proses kreatif penciptaan itu sendiri maupun sebagai rujukan bagi para seniman dalam kegiatan mereka mencipta. Kehidupan merupakan kumpulan-kumpulan realitas yang tak terbatas. Realitas menjadi sumber rangsangan bagi kesadaran seniman untuk mencipta. Menerjemahkan gagasan menjadi ide cipta. Pada tahapan ini proses penciptaan coba untuk membaca gejala-gejala realitas sosial yakni budaya konsumsi. Budaya konsumsi yang membentuk tatanan sosial hari ini. Dimana aktivitas konsumsi manusia adalah aktivitas *non-utilitarian*.

Pertunjukan teater *Welcome to The Simulation World* memberikan pemaparan terhadap aktivitas konsumsi. Pertarungan antara nilai fungsi dan nilai tanda komoditas. Pertunjukan ini dapat menjadi jembatan sebagai pembacaan terhadap realitas tersebut. Menjadi pembacaan bagi penonton sekaligus juga menjadi pantulan untuk pendukung karya ini sendiri. Lewat karya ini dengan segala macam cara yang telah dijelaskan sebelumnya. Pertunjukan memberikan pengalaman audio visual dalam bingkai estetik sekaligus juga memberikan bekal pengetahuan dari disiplin teater itu sendiri maupun disiplin bidang keilmuan lain.

## DAFTAR PUSTAKA

Aziz, M. Imam. *Esai-Esai Jean Baudrillard Galaksi Simulacra*, Yogyakarta: LKiS, 2001

Baudrillard, J.P., (1970, *La Societe de Consommation*), penerj. Wahyunto, dalam *Masyarakat Konsumsi*, cet. ke-3, Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2009

Baudrillard, J.P., (1970, *La Societe de Consommation*), editor: Mike Featherstone, in *The Consumer Society*, London: Sage Publication Ltd, 1998

Barker, Chris. *Cultural Studies Teori dan Praktik*, Terjemahan Nurhadi, Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2013

Haryatmoko. *Membongkar Rezim Kepastian-Pemikiran Kritis Post Strukturalis*, Yogyakarta: PT. Kanisius, 2016

Hall, Stuart, Dorothy Hobson, Andrew Lowe, Paul Willis. *Budaya Media Bahasa-Teks Utama Perancang Cultural Studies 1972-1979*, Yogyakarta: Jalasutra, 2011

Iswantara, Nur. *Kreativitas Sejarah, Teori, dan Perkembangan*, Yogyakarta: Gigih Pustaka Mandiri, 2017

Kathy Myers, *Membongkar Sensasi dan Godaan Iklan*, Yogyakarta: Jalasutra, 2012

Lubis, Akhyar Yusuf. *Postmodernisme Teori dan Metode*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014

Pilliang, Yasraf Amir. *Hipersemiotika: Tafsir Kultural Studies atas Matinya Makna*, Bandung: Jelasutra, 2003

Pilliang, Yasraf Amir dan Jejen Jaelani. *Teori Budaya Kontemporer Penjelajahan Tanda dan Makna*, Yogyakarta: Aurora, 2018

Plekanov, G. *Unaddressed Letters-Art and Social Life* terjemahan Samanjaya, Bandung: Ultimus, 2006

Riceour, Paul. *Teori Interpretasi*, Yogyakarta: IRCiSoD, 2012

Sarup, Madan. *Panduan Pengantar Untuk Memahami Poststrukturalisme & Postmodernisme*, Yogyakarta: Jelasutra, 2008

Suryajaya, Martin. *Sejarah Estetika Era Klasik Sampai Kontemporer*, Jakarta: Gang Kabel dan Indie Book Corner, 2016

Sumardjo, Jakob. "Latar Teater Sosial Indonesia" dalam Sugiyati S.A, Muhamad Sanjaya, Suyatna Anirun, *Teater Untuk Dilakoni*, Bandung: Studiklub Teater Bandung, 1993

Syafrudin. Et al. "Transformasi Estetik Dalam Penciptaan Seni Rupa." *Jurnal Seni* 9 (2003) 194. Print.

Yudiaryani, *Panggung Teater Dunia Perkembangan dan Perubahan Konvensi*, Yogyakarta: Pustaka Gondho Suli, 2002