

Diterima Pada
8 Oktober 2021

Disetujui Pada
20 September 2022

Vol. 2, No. 2, 2022

Halaman
159-164

E-ISSN
2808-7798

VIRTUAL DALAM KEGIATAN BERKESENIAN

A.A Sagung Istri Alita Dewi¹, Tudhy Putri Apyutea Kandiraras.²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Denpasar
alitadewi14@gmail.com

Abstrak

Teknologi digital merupakan suatu alat yang tidak menggunakan tenaga manusia secara manual dalam pengelolaannya, tetapi lebih pada sistem pengoperasian otomatis. Sistem pengoperasian yang dilakukan komputerisasi atau format yang dapat dibaca oleh komputer. Teknologi digital pada dasarnya hanyalah sistem penghitung sangat cepat yang memproses semua bentuk-bentuk informasi sebagai nilai-nilai numerik (kode digital). Melalui artikel yang berjudul “Virtual Dalam Kegiatan Berkesenian” mengenai virtual itu sendiri yang dalam hal ini virtual atau teknologi digital ini menjadi trending dalam masa pandemi covid-19 ini, dikarenakan pada masa pandemi ini segala kegiatanpun dibatasi mulai dari pembelajaran, lomba, dan semua jenis kegiatan yang dilaksanakan diluar rumah. Pertunjukan didunia seni sekarang ini telah dihadapkan dengan sebuah tantangan yang sangat sulit bagi para seniman khususnya seniman tari. Tidak banyak orang memiliki kemampuan secara modern untuk mengolah sebuah pertunjukan ke dalam media lain. Dalam masa pandemi sekarang ini jalan keluar terbaik untuk tetap berlangsungnya sebuah pertunjukan adalah dengan menampilkan pertunjukan berbasis virtual. Pertunjukan yang awalnya dikonsep untuk ditampilkan dipanggung kemudian dipindahkan kemedi rekam berupa pertunjukan virtual. Dengan begitu kegiatan kesenian yang telah dibatasi tetapi tidak menurunkan minat dalam bidang kesenian, seperti banyaknya kegiatan lomba kesenian yang dirancang secara virtual.

Kata Kunci: Digital, Virtual, Kegiatan, Kesenian

PENDAHULUAN

Pada saat ini dunia telah menghadapi sebuah musibah yang merugikan masyarakat atau manusia di dunia ini, yang mana dunia sedang mengalami musibah pandemi covid-19. Covid-19 ini juga menimpa negara Indonesia dan membuat berbagai kegiatanpun dibatasi bahkan tempat wisata, sekolah, dan perguruan tinggipun sementara ditutup, dengan adanya covid-19 ini membuat kegiatan yang seharusnya dilaksanakan diluar rumahpun berjalan tidak efektif. Apalagi di negara Indonesia memiliki banyak kegiatan yang dilaksanakan diluar rumah salah satunya lomba, sekolah, kampus seni, dan masih banyak lagi. Dalam

hal ini tidak menyurutkan semangat masyarakat Indonesia salah satunya melakukan kegiatan secara daring atau virtual, contohnya lomba kesenian secara virtual yang sekarang menjadi ajang paling diminati. Virtual Reality atau realitas maya adalah teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer (computer-simulated environment), suatu lingkungan sebenarnya yang ditiru atau benar-benar suatu lingkungan yang hanya ada dalam imajinasi. Dengan kegiatan virtual ini tidak menurunkan semangat dari berbagai kalangan. Selain itu bukan hanya lomba yang bisa dilakukan secara virtual adapun kegiatan yang bisa dilakukan secara

virtual seperti pembelajaran yang sering disebut pembelajaran secara daring atau online.

Kegiatan yang dilakukan ini bisa dikatakan secara digitalisasi, secara umum digitalisasi merupakan proses mengambil analog dan benda fisik, dan membuatnya menjadi digital. Kegiatan memindai dokumen kertas atau memakai penyimpanan *cloud* untuk menyimpan semua file penting. Semua hal tersebut yang dulunya dilakukan di luar jaringan dan di atas kertas sekarang dapat diubah menjadi benar-benar digital berkat digitalisasi dan teknologi digital yang jauh lebih efisien. Digitalisasi, meski terdengar sama adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan keseluruhan proses menjadi digital. Memang digitalisasi ini sudah ada saat revolusi 4.0 dan sangat berkembang pesat hingga saat ini, tetapi masih banyak masyarakat yang belum paham tentang teknologi digital tersebut. Itu yang membuat kegiatan virtual atau yang berhubungan dengan teknologi digital ini diminati oleh masyarakat. Dengan adanya fenomena inilah membuat kegiatan virtual ini berkembang pesat salah satunya lomba yang dilakukan secara virtual. Penulis telah yang menggeluti dunia kesenian merasakan hal tersebut, penulis merupakan mahasiswa dari perguruan tinggi berlomba-lomba mengikuti ajang lomba kesenian seperti lomba tari secara virtual, lomba drama monolog secara virtual, dan masih banyak lagi. Penulis akan memberikan beberapa informasi terkait kegiatan virtual dalam dunia kesenian.

METODE

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan dalam penulisan artikel ini. Secara umum metode penelitian ini merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2010:2). penelitian kualitatif, hal yang mendasari

penulis menentukan metode ini dan didukung dengan studi pustaka. Beberapa makalah, buku referensi, wawancara, serta sumber internet dalam pencarian data yang digunakan sebagai acuan pembuatan artikel ini bertujuan memperkuat hasil penelitian. Artikel ini menjelaskan tentang virtual dalam kegiatan berkesenian ini yang berkembang sangat pesat dikarenakan adanya fenomena atau musibah pandemi Covid-19 ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Virtual menjadi salah satu kata yang sering digunakan banyak orang. Turunan kata ini juga sangat banyak dimulai dari rapat virtual, dunia virtual, data virtual, bahkan sampai konser musik virtual. Secara KBBI atau kamus besar bahasa Indonesia virtual yang diambil dari kata “*vir.tu.al*” adalah merupakan sebuah *reality* atau *real* tetapi didalam dunia maya. Artinya *real* atau asli tetapi tetap dalam konteks dunia maya dan dilakukan dalam ruang-ruang digital dan komputerisasi. Selain itu arti virtual juga bisa sebuah cara untuk mempertunjukkan sebuah pementasan yang ditampilkan secara online dengan kata lain tidak berhadapan langsung dengan penonton (*offline*).

Virtual ada yang dikemas dengan teknologi greenscreen atau pentas disebuah lokasi lalu direkam, kemudian dipertunjukkan di media online. Virtual ini adalah hasil olahan komputerisasi dalam bentuk editing yang diolah elemen komputerisasi yang bisa digunakan tak lekang oleh waktu. Penjelasan diatas juga sejalan dengan arti kata *Virtual Reality* yang saat ini kita kenal sebagai sebuah teknologi yang memungkinkan kita mendapatkan pengalaman yang seolah-olah nyata namun nyatanya itu hanya didunia maya. *Virtual reality* adalah teknologi yang mendekatkan dengan kenyataan. Merujuk dari beberapa hal diatas, jadi istilah kata virtual bisa kita artikan sebagai aktivitas yang dilakukan mirip dengan versi aslinya

(bahkan experience pengguna) yang dalam prakteknya biasanya dibantu dengan sebuah teknologi seperti internet dan komputer.

Kegiatan yang dapat divirtualkan itu sangat banyak dan apa saja bisa divirtualkan dikarenakan perkembangan zaman yang semakin meningkat dan pesat ini membuat semua kegiatan bisa secara daring atau online, dan virtual.

Pada zaman ini memang merupakan zaman digitalisasi. Selain ini virtual ini semakin muncul pada masa pandemi ini ketika yang awalnya pertemuan secara langsung atau normal berubah menjadi pertemuan secara offline atau melalui teknologi digitalisasi. Tidak menutup kemungkinan pandemi ini menghadirkan ruang-ruang baru secara virtual. Adapun kegiatan yang dapat disajikan secara virtual adalah sebagai berikut: 1) Seminar; 2) Pameran; 3) Pertunjukan; 4) Workshop; 5) Dokumentasi Wedding; 6) Lomba Kesenian.

Memasuki era virtual dibutuhkan adanya perubahan mendasar semua orang pelaku seni harus mampu beradaptasi dengan kondisi yang sedang terjadi, wabah pandemi membawa perubahan yang mendasar terutama bagi eksistensi media virtual. Mengubah ruang pentas menjadi virtual juga membutuhkan ketercukupan data internet agar semua sesi pertunjukan tidak tersendat saat dilihat hingga akhir. Unsur estetika dalam pertunjukanpun akan terlihat lebih tajam dan dapat dinikmati berkali-kali jika harus mengulang pertunjukanya.

Dunia kesenian dalam kegiatan virtual ini sendiri pastinya memiliki kekurangan maupun kelebihan itu sendiri. Apapun kegiatan pastinya juga memiliki kekurangan maupun kelebihan tersendiri dengan kata lain kita bisa lebih tau apa kurang dan kelebihanannya. Adapaun kelebihan dari virtual ini yaitu kita dengan virtual ini tidak dapat dibatasi ruang maupun waktunya.

Maksudnya adalah ranah dalam kegiatan berkesenian tersebut tidak dibatasi ruang dan waktu yang dimana kegiatan itu bisa disajikan secara lebih praktis bahkan pengemasannyapun bisa beranekaragam. Selain kelebihan pastinya ada kekurangan dalam hal ini, adapun kekurangan dalam kegiatan virtual dalam dunia kesenian ini, yang mana kita tidak bisa menyentuh rasa secara langsung jadi kesenian itu perlu juga adanya sentuhan secara langsung atau rasa yang ditangkap secara langsung oleh penonton. Selain itu dalam hal ini kita juga tidak bisa mendapat respon penonton secara nyata.

Bentuk seni ini memang bertujuan untuk membuat penikmatnya merasa seolah berada di tengah suatu ilusi akan realita yang digambarkan melalui sebuah alat interaktif. Dalam dunia yang sudah memasuki realita dimana sebagian besar pikiran dan waktu menjadi terserap ke dalam dunia virtual, bentuk seni seperti inilah yang dapat meninggalkan kesan lebih lama dibandingkan ketika kita melihat lukisan atau patung di museum. Dan dalam dunia dimana kehidupan seolah telah berpindah secara signifikan ke dalam realm virtual.

Dampak Virtual Dalam Kegiatan Berkesenian

Dimasa pandemi ini virtual menjadi daya tarik khususnya kesenian yang dimana tokoh seniman atau sanggar yang menggeluti bidang kesenian berlomba-lomba membuat lomba secara virtual yang menarik para masyarakat penikmat seni itu sendiri. Dengan hal ini memang kegiatan berkesenian berjalan dengan baik hanya saja ada dampak yang tertera dalam virtual ini dimana kedepannya akan banyak ada kesenian yang dikemas secara virtual. Mengingat juga virtual ini bisa dikatakan mengirit biaya dari pembuatan karya itu sendiri dibanding pentas secara langsung,

namun jika saja pandemi sudah membaik apakah virtual ini tetap akan dijalankan dikarenakan kegiatan berkesenian ini perlu adanya sentuhan rasa juga dari yang menonton.

Lalu para seniman juga nanti harusnya menyeimbangkan antara pertunjukan langsung dan virtual. Selain itu dampaknya juga kita tidak bisa bertemu secara langsung seperti dalam pementasan tari, drama apapun itu yang berhubungan dengan seni tidak bisa kita melihat ekspresi dari penari atau pemain drama secara *real* atau secara langsung. Proses pembuatan virtual bukan hanya seperti sekali pentas saja, namun bisa mengulangi hingga karya itu bisa dikatakan bagus, tetapi jika pentas secara langsung kita tidak bisa mengulang kesalahan yang dialami di panggung nantinya. Terkait hal itu dampaknya adalah kita akan kehilangan rasa dari seni tersebut. Padahal yang kita tahu dalam seni rasa yang terpenting dan menjadi suatu pendukung dalam seni tersebut.

Pertunjukan virtual ini juga dibutuhkan apresiasi dari penikmatnya. Apresiasi terhadap seni memang mengalir tanpa direncanakan karena setiap dari kita memiliki rasa atau selera seni sendiri-sendiri. Contohnya yaitu mendengarkan musik, menyaksikan pertunjukan seni, atau juga mengunjungi galeri seni. Pasti secara alami masing-masing pribadi memiliki penilaian terhadap bentuk seni-seni tersebut. Apresiasi berasal dari Bahasa Latin *Appretiatus* yang artinya berupa penilaian terhadap sesuatu. Sehingga kegiatan apresiasi ini tidak hanya berhubungan dengan seni, tetapi apa pun yang memang dapat diapresiasi. Jadi apresiasi seni adalah suatu proses penghayatan suatu karya seni yang dihormati serta penghargaan pada karya seni tersebut dan pembuatnya. Secara umum apresiasi seni bisa diartikan sebagai kesadaran menilai melalui cara menghayati

suatu karya seni. Apresiasi Seni memiliki empat fungsi utama, yaitu:

1. Untuk Meningkatkan Kecintaan Terhadap Karya Seni atau dapat juga dikatakan sebagai 'sarana' yang mampu meningkatkan rasa cinta terhadap karya seni khususnya karya seni yang dibuat oleh anak-anak Indonesia.
2. Untuk Menciptakan Penilaian. Penilaian ini berupa sarana dalam menikmati, memberi empat, mendapatkan hiburan, serta menambah wawasan dan pengetahuan atau edukasi.
3. Untuk Mengembangkan Kemampuan. Kemampuan yang merupakan keanggupan diri sendiri dapat berupa mampu menciptakan karya seni atau lain-lain. Sebagai penikmat seni yang memberi apresiasi, terkadang banyak bagian dari kegiatan apresiasi tersebut yang mengasah kemampuan.
4. Untuk Membangun Hubungan. Hubungan tersebut berupa hubungan timbal-balik yang positif antara pembuat seni dengan penikmat seni.

Majunya teknologi yang dapat menghasilkan karya seni virtual mendorong sebuah bentuk apresiasi baru dari penikmatnya. Virtual ini memiliki dua kemungkinan yang terjadi dalam kesenian atau dunia seni seperti halnya virtual meningkatkan kreativitas bisa juga menurunkan apresiasi seni. Dilihat dari segi meningkatkan kreativitas sudah jelas dikarenakan dalam konteks ciptaan karya-karya berbasis digital seperti membuat karya dengan berbagai konsep yang nantinya saat perekaman dikonsepkan lebih detail dari segi zoom face atau editing-editing yang membuat karya lebih sempurna, apalagi dari pengambilan gambar dilakukan sedemikian rupa sesuai konsep yang diinginkan. Selain itu bisa meningkatkan kreativitas secara teknologi juga dari yang tidak mengerti pengambilan gambar atau biasa disebut *take* video, selain itu kita bisa dituntut menghasilkan sebuah karya dengan alat

seadanya apalagi tidak semua orang bisa mengerti atau paham tentang alat teknologi.

Virtual ini juga bisa dikatakan menurunkan apresiasi dalam seni mengapa demikian? Karena saat kita menonton pertunjukan tidak secara langsung melihat pertunjukan tersebut melainkan melalui video yang sudah direkam, jadi rasa yang ada dalam pertunjukan tersebut bisa jadi tidak menimbulkan rasa. Lain halnya jika langsung dilihat, secara virtual terkadang rasa yang dramatis itu sulit untuk didapatkan. Selain itu kita yang terbiasa pentas langsung diubah menjadi pentas secara virtual pasti sangat terasa bahwa virtual ini menurunkan apresiasi dari seni dikarenakan jika kita pentas secara langsung mengapresiasi apa yang kita tampilkan lebih terasa. Dengan kata lain penonton akan mengoprasikan lewat media online dan itu masih sangat terbatas ruang lingkupnya.

Namun hasil dari tampilan bersifat virtual akan menjadi kajian baru bagi para kreator pertunjukan. Jangkauan lebih luasnya penikmat pertunjukan menjadi keuntungan paling signifikan untuk pertunjukan virtual. Tidak hanya masyarakat lokal yang bisa melihat dan menikmati pertunjukan, bahkan dari luar negeri pun dapat turut berpartisipasi. Partisipasi masyarakat luas tidak hanya berhenti sebagai penonton saja, namun juga bisa menjadi penampil pertunjukan. Kolaborasi virtual jangkauannya lebih luas sehingga akan lebih mudah menghasilkan tampilan pola pertunjukan baru. Tututan zaman tentunya tidak untuk merugikan para pelaku seni pertunjukan.

PENUTUP

Virtual merupakan sebuah *reality* atau *real* tetapi didalam dunia maya. Artinya *real* atau asli tetapi tetap dalam konteks dunia maya dan dilakukan dalam ruang-ruang digital

dan komputerisasi. Adapun kegiatan yang dapat di virtualkan sebagai berikut: seminar, pameran, pertunjukan, workshop, dokumentasi wedding, lomba kesenian, dan masih banyak lagi. Kelebihan dari virtual ini yaitu tidak terbatasnya ruang maupun waktunya. Maksudnya adalah ranah dalam kegiatan berkesenian tersebut tidak dibatasi ruang dan waktu yang dimana kegiatan itu bisa disajikan secara lebih praktis bahkan pengemasannya pun bisa beranekaragam. adapun kekurangan dalam kegiatan virtual dalam dunia kesenian ini, yang mana kita tidak bisa menyentuh rasa secara langsung jadi kesenian itu perlu juga adanya sentuhan secara langsung atau rasa yang ditangkap secara langsung oleh penonton. Selain itu dalam hal ini kita juga tidak bisa mendapat respon penonton secara nyata.

Dengan hal ini memang kegiatan berkesenian berjalan dengan baik hanya saja ada dampak yang tertera dalam virtual ini dimana kedepannya akan banyak ada kesenian yang dikemas secara virtual. Mengingat juga virtual ini bisa dikatakan menghemat biaya dari pembuatan karya itu sendiri dibanding pentas secara langsung, namun jika saja pandemi sudah membaik apakah virtual ini tetap akan dijalankan dikarenakan kegiatan berkesenian ini perlu adanya sentuhan rasa juga dari yang menonton.

Dilihat dari segi meningkatkan kreatifitas sudah jelas dikarenakan dalam konteks ciptaan karya-karya berbasis digital seperti membuat karya dengan berbagai konsep yang nantinya saat perekaman dikonsepskan lebih detail dari segi zoom face atau editing-editing yang membuat karya lebih sempurna, apalagi dari pengambilan gambar dilakukan sedemikian rupa sesuai konsep yang diinginkan. Adaptasi baru untuk semua pekerjaan bidang seni yang pada awalnya dapat dikerjakan semua secara langsung, kini diwajibkan untuk membatasi kegiatan

tersebut. Media rekam berupa video menjadi hal yang paling utama sebagai media penyampaian pertunjukan. Video yang dihasilkan tidak lagi hanya sekedar untuk dokumentasi milik pribadi. Banyak hal yang harus diperhatikan untuk tampilan yang dipertunjukkan secara virtual. Pertunjukan tentunya akan terlihat lebih menarik jika angle pengambilan gambar disesuaikan dengan maksud dan tujuan dari pertunjukan tersebut. Moment sebuah pertunjukan kadang kala terlewat oleh penikmatnya, sehingga ketika di tampilkan secara virtual maka moment tersebut dapat lebih ditonjolkan. Kreator pertunjukan dan videographer akan bekerjasama melalui proses riset tentang makna atau pesan yang akan ditampilkan secara virtual.

Mahasiswa S2 ISI Denpasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Dian 2020. Teknologi Digital. Studio Belajar. Tersedia di <https://www.studiobelajar.com/teknologi-digital/>
- Fathurrohman 2019. Pendidikan Seni di Sekolah Masih Rendah. *FIN.CO.ID*. Tersedia di <https://fin.co.id/2019/09/25/pendidikan-seni-di-sekolah-masih-rendah/> [Accessed 19 Mei 2021].
- Samsul 2016. Definisi Virtualisasi. *Vlog.Tecch*. Tersedia di <http://vlog-net.blogspot.com/2016/09/definisi-virtualisasi.html> [Accessed 11 april 2016].
- Wooford,Chris. 2011. *Teknologi Digital*. Malaysia : Institut Terjemahan Negara Malaysia Berhad.

Narasumber

- I Wayan Diana Putra, S.Sn.,M.Sn, Seniman Karawitan, 32 tahun, Lingkungan padang tegal kaja, Dosen ISI Denpasar.
- Sri Ayu Pradnya Larasari, S.Sn, Seniman Multi talenta, 24 tahun, Br. Babakan,