

# Pemberdayaan Komunitas Teater Tradisi Melalui Karya Virtual Untuk Meningkatkan Kemampuan *Information and Technology* (IT)

Heny Purnomo<sup>1\*</sup>, Tri Rusia Ningsih<sup>2</sup>, Ratna Mestikasari Putri<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Seni Teater, STKW Surabaya, Indonesia;  
henimensystem@gmail.com

<sup>2</sup>Program Studi Seni Tari, STKW Surabaya, Indonesia  
trirusianingsih@yahoo.co.id

<sup>3</sup>Program Studi Seni Teater, STKW Surabaya, Indonesia  
ratnamestikasariputri@gmail.com

## Abstrak

Pasca ditutupnya kompleks THR Surabaya (2019), komunitas ludruk Irama Budaya sekarang dalam situasi “stagnasi” yang memprihatinkan. Sampai saat ini, masih belum ada *wadah* yang bersedia menampung komunitas tersebut menyelenggarakan pertunjukannya kembali. Sedangkan pertunjukan teater tradisi kerakyatan (ludruk) yang diselenggarakan secara langsung, kini makin susah dilakukan dan jarang ditemui, bahkan tumbuh-kembang media sosial (medsos) elektronik telah mempersempit ruang gerak teater tradisi dalam menyelenggarakan pementasan. Dalam perkembangannya, pertunjukan *live* membutuhkan banyak biaya dan waktu lebih lama, hal ini bisa membuat penonton merasa bosan, khususnya generasi muda. Pada sisi lain, banyak kesenian yang *dikomodifikasi* melalui tayangan media sosial yang hampir tidak pernah menyisakan waktu kosong sedikitpun. Sekarang kehadiran media sosial elektronik telah menciptakan *industri hiburan* baru pertunjukan dengan tata artistik (*scenography*) yang didukung kecanggihan teknologi, sebaliknya pementasan teater tradisi dianggap ketinggalan zaman, dan sering bergantung masyarakat pendukung yang mulai ikut merosot. Fenomena sosial tersebut berdampak terhadap perilaku penonton sekarang yang lebih suka memilih media elektronik khususnya *youtube*, sehingga komunitas teater tradisi perlu “diberdayakan” melalui *karya virtual* untuk meningkatkan kemampuan *Information and Technology* (IT). Pemberdayaan komunitas teater tradisi bertujuan mempraktekkan mulai dari proses persiapan perangkat *scenography* hingga *editing* berbagai *elemen* maupun *unsur* tata artistik pertunjukan karya virtual. Adapun metode pemberdayaan komunitas teater tradisi dilakukan melalui *sosialisasi* (pendampingan, pelatihan dan produksi) dengan praktek langsung dari narasumber. Melalui pemberdayaan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan IT komunitas teater tradisi dalam menghadapi bentuk *transformasi* penonton, dan dapat memanfaatkan “sosmed elektronik” sebagai *wadah baru* dalam menyajikan pertunjukan seni melalui karya virtual.

**Kata Kunci:** pertunjukan teater tradisi; *scenography*; karya virtual; kemampuan IT

## Abstract

After the closure of the THR Surabaya complex (2019), the Irama Budaya ludruk community is now in a worrying situation of "stagnation". Until now, there is still no "vehicle" that is willing to accommodate this community to hold its performances again. Meanwhile, folk traditional theater performances (ludruk) which are held in person are now increasingly difficult to do and rarely found, in fact the growth and development of electronic social media (social media) has provided space for traditional theater to organize performances. In its development, live performances require a lot of money and take longer, this can make the audience feel bored, especially the younger generation. On the other hand, a lot of art is commodified through social media broadcasts which almost never leave any free time. The presence of electronic social media has created a new entertainment industry with artistic settings (*scenography*) supported by technological sophistication, whereas traditional theater performances are considered outdated, and often depend on supporting communities which are starting to decline. This social phenomenon has an impact on the behavior of today's audiences who prefer electronic media, especially YouTube, so that the traditional theater community needs to be "empowered" through virtual works to improve *Information and Technology* (IT) capabilities. Empowering the traditional theater community aims to put into practice starting from the process of preparing *scenography* equipment to editing various elements and elements of the artistic layout of virtual work performances. The method for empowering the traditional theater community is carried out through socialization (mentoring, training and production) and direct practice from resource persons. Through this empowerment, it is hoped that it can improve the

DOI: <https://doi.org/10.20111/gayatri.v1i2.27>

\*Correspondensi: Heny Purnomo

Email: [henimensystem@gmail.com](mailto:henimensystem@gmail.com)

Received: 18-09-2023

Accepted: 10-10-2023

Published: 31-10-2023



Gayatri is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Copyright: © 2023 by the authors.



*IT capabilities of the traditional theater community in facing forms of audience transformation, and can utilize "electronic social media" as a new platform for presenting artistic performances through virtual works.*

*Keywords : traditional theater performances; scenography; virtual works; IT skills*

## I. PENDAHULUAN

Pementasan teater tradisi (ludruk khususnya) merupakan kegiatan yang terkait erat dengan: tempat, komunitas dan seniman pelakunya. Dalam perkembangan dan kelangsungan hidup berbagai komunitas, sangat bergantung terhadap lingkungan dan masyarakat sebagai pendukung utamanya. Kesenian ludruk sebagai teater tradisi yang populer di Jawa Timur, sampai sekarang masih menyisakan berbagai persoalan dalam menjaga dan mempertahankan kelangsungan hidupnya (Purnomo, 2022). Irama Budaya Surabaya merupakan komunitas ludruk yang sampai sekarang sedang dalam kondisi memprihatinkan. Hal ini karena tergusur dan ditutupnya kompleks THR sebagai pusat kegiatan dan *nobong* berbagai komunitas keseniandi kota Surabaya. Ditutupnya kompleks THR berdampak terhadap seluruh kegiatan produksi karya seni merosot, dan berhenti karena belum adanya “wadah” yang dapat menampung berbagai komunitas teater tradisi tersebut maupun seniman pelaku seni lainnya (Purnomo, 2019b).

Hadirnya media sosial elektronik menciptakan industri hiburan yang diikuti transformasi ruang dan waktu dalam berbagai pertunjukan karya seni. Hal tersebut menjadikan pertunjukan yang diselenggarakan secara langsung (*live*) kini semakin susah dilakukan dan jarang ditemui. Komplek THR sebagai ajang dari berbagai kelompok kesenian rakyat menjadi sepi pengunjung dan penonton (*audience*), bahkan sekarang telah beralih fungsi, sehingga para senimannya untuk sekedar pentaspun susah bernafas, dan pada akhirnya mereka terus menyingkir karena tidak dapat bertahan hidup (Dirdjosuseno, 2014). Kemudian atas dalih penataan, wadah yang menjadi pusat pertunjukan teater tradisi tersebut, sekarang telah tergusur dan ditutup pada tahun 2019 melalui somasi yang dikeluarkan pemerintah kota Surabaya. Keberadaan teater tradisi saat ini dihadapkan pada berbagai tantangan, baik tekanan dari luar maupun ketidak-berdayaan dari dalam. Tekanan dari luar terutama datang melalui perkembangan industri hiburan, dan tekanan dari dalam yang berkaitan dengan lemahnya Sumber Daya Manusia (SDM). Industri hiburan yang didukung teknologi canggih lebih mudah dan leluasa mempengaruhi masyarakat, sehingga berbagai pertunjukan teater tradisi tersebut kurang dikenal dan mudah dilupakan, bahkan untuk menyebut namanya saja sekarang sudah mulai terdengar asing dan aneh oleh masyarakatnya sendiri (Purnomo, 2019a).

Permasalahan kompleks THR sebagai pusat kegiatan teater tradisi menjadi keprihatinan pelaku seni, mengingat tempat tersebut adalah *kantong* komunitas kesenian sebagai sarana mengembangkan aktivitas tontonan, tatanan, dan tuntunan masyarakat. Kondisi sosial masyarakat Surabaya sebagai kota metropolitan dapat berpengaruh terhadap perilaku penonton, dan secara tidak langsung akan berdampak pula terhadap setiap pertunjukan yang diselenggarakan didalamnya (Purnomo, 2015). Perkembangan medsos elektronik melalui industri hiburan yang tidak diikuti kemampuan SDM menjadi menjadi persoalan penting dalam mempertahankan keberadaan komunitas teater tradisi. Permasalahan paling mendasar dalam komunitas teater tradisi (Irama Budaya khususnya), adalah tata kelola yang kurang mengikuti perkembangan media sosial, sehingga berdampak terhadap transformasi ruang dan waktu dalam setiap pertunjukan karya seni (Purnomo, 2021a). Dalam pertunjukan yang diadakan secara langsung (*live*), selain membutuhkan waktu lebih lama, tenaga dan biaya yang lebih besar pula, belum lagi terlalu lamanya durasi pertunjukan yang membuat penonton, khususnya generasi muda cenderung merasa bosan.

Transformasi ruang dan waktu tercipta lewat tumbuh-kembang medsos elektronik sekaligus dapat menghadirkan sikap kreatif. Menurut Purnomo (2018), sekarang banyak kesenian yang *dikomodifikasikan* melalui berbagai tayangan media sosial elektronik, yang tumbuh-kembangnya semakin pesat dan hampir tidak pernah menyisakan waktu kosong sedikitpun. Pertunjukan industri hiburan sering didukung tata artistik yang

dikerjakan dengan kecanggihan teknologi, sebaliknya pementasan teater tradisi dianggap ketinggalan zaman, dan sering bergantung pada masyarakat pendukung yang sudah mulai ikut merosot. Fenomena sosial tersebut berdampak terhadap perilaku *audience* yang sekarang memilih dan lebih senang dihadapkan pada media sosial elektronik, khususnya *youtube*.

Untuk menghadapi dampak era transformasi ruang dan waktu yang direfleksikan perilaku *audience*, maka mendorong pemberdayaan komunitas teater tradisi lewat karya virtual. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kemampuan *Information and Technology* (IT), sehingga bisa memanfaatkan aplikasi *youtube* sebagai solusi wadah produksi pertunjukan karya seni bagi komunitas teater tradisi. Implementasi pemberdayaan akan berafiliasi terhadap kegiatan praktek, yaitu: sosialisasi (pendampingan dan pelatihan), serta proses produksi (perekaman dan editing) sampai pada kegiatan mengunggah (*upload*) pada *youtube* sebagai bentuk karya virtual. Kegiatan pemberdayaan ini, diharapkan dapat “mengatasi” dan memberikan “solusi” terhadap permasalahan wadah produksi karya seni, terkait ruang dan waktu sebagai “publikasi” pertunjukan komunitas teater tradisi, serta “bermuara” pula terhadap adanya peningkatan kemampuan *Information and Technology* (IT) melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM).

## II. METODE

Metode pemberdayaan komunitas teater tradisi ini dilakukan dengan praktek langsung lewat proses sosialisasi dari narasumber. Proses sosialisasi merupakan kegiatan belajar dan menyesuaikan diri untuk membantu anggota komunitas Irama Budaya dalam mengenal “pemberdayaan”, yang dilakukan lewat aktivitas *pendampingan*, *pelatihan* dan *produksi*. Menurut Fajri (2021), sosialisasi merupakan proses pemindahan ide atau gagasan dari masyarakat sebagai narasumber terhadap anggota komunitas sebagai individu dalam masyarakat. Ide- gagasan inilah yang akan diterima individu sebagai proses belajar dan mengenal materi yang diberikan dalam suatu kegiatan sosialisasi.

Proses produksi komunitas Irama Budaya merupakan kegiatan menghasilkan pertunjukan yang di *upload* melalui aplikasi *youtube* sebagai karya seni virtual. Menurut Assauri (2011), proses produksi adalah cara, metode dan teknik menciptakan atau menambah kegunaan suatu barang atau jasa dengan memakai sumber-sumber: tenaga kerja, mesin, bahan-bahan, dan dana yang ada. Dalam alur produksi produk multimedia (karya virtual), terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu: proses praproduksi, produksi, dan pasca produksi. Ketiga alur ini, termasuk dalam Standar Operasional Prosedur (SOP), dan SOP sendiri adalah prosedur atau tahapan yang harus dilakukan sesuai standar yang ditentukan (Ammariah, 2022). Metode sosialisasi yang diimplementasikan dalam komunitas Irama Budaya bertujuan meningkatkan kemampuan IT, sehingga para anggota dapat berperan dalam menghasilkan karya virtual sebagai solusi terhadap “wadah dan publikasi” pertunjukan seni, dan hal ini dilakukan melalui:

- 1. Pendampingan (*Mentorship*)**, kegiatan yang diyakini mampu mendorong terjadinya pemberdayaan komunitas teater tradisi (Irama Budaya) secara optimal. Pendampingan dilatarbelakangi ada kesenjangan kemampuan diantara pihak pelaksana pemberdayaan dengan komunitas yang diberdayakan. Strategi Pendampingan digunakan untuk menentukan keberhasilan kegiatan pemberdayaan pada komunitas teater tradisi, dan hal ini dilakukan sesuai prinsip membantu para anggota komunitas.
- 2. Pelatihan (*Workshop*)**, dilakukan sebagai proses terencana untuk memodifikasi sikap atau perilaku pengetahuan, keterampilan melalui pengalaman belajar terhadap anggota komunitas Irama Budaya, yang bertujuan untuk mencapai dan meningkatkan kinerja yang efektif dalam setiap kegiatan pemberdayaan. Sehingga dengan pelatihan seseorang dapat mengembangkan kemampuan individunya, untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan ludruk Irama Budaya sebagai komunitas teater tradisi.
- 3. Produksi**, kegiatan ini dilakukan untuk menghasilkan dan menciptakan karya virtual, sehingga lebih

bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan komunitas ludruk Irama Budaya. Produksi dapat menambah dayaguna kegiatan yang dirancang sebagai bentuk hasil proses penciptaan karya virtual komunitas teater tradisi dengan memakai peralatan “sederhana” yang tidak terlalu membebani kegiatan pemberdayaan, seperti penggunaan *greenscreen*, kamera ponsel, aplikasi editing dan *youtube*.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pemberdayaan adalah upaya membangun kemampuan masyarakat, dengan mendorong, memotivasi, membangkitkan kesadaran akan potensi yang dimiliki dan berupaya untuk mengembangkannya menjadi tindakan yang nyata (Zubaedi, 2007). Pemberdayaan yang dilakukan terhadap Irama Budaya sebagai komunitas teater tradisi diharapkan bisa meningkatkan kemampuan IT, sehingga para anggota dapat berperan menghasilkan karya virtual. Hal tersebut dilakukan sebagai solusi dalam mengatasi persoalan transformasi perilaku *audience*, maupun wadah dan publikasi pertunjukan seni. Pemberdayaan terhadap komunitas teater tradisi ini dilakukan dengan proses sosialisasi lewat aktivitas *pendampingan*, *pelatihan* dan *produksi*. Implementasi pemberdayaan akan berujung terhadap kegiatan proses produksi sampai pada mengunggah (*upload*) pada aplikasi *youtube* sebagai bentuk karya virtual.

#### A. Proses Produksi Karya Virtual Teater Tradisi

Proses produksi merupakan bentuk kegiatan paling penting dalam pelaksanaan pemberdayaan. Hal ini dikarenakan bahwa proses produksi adalah: cara, metode maupun teknik bagaimana kegiatan penciptaan karya seni virtual tersebut dihasilkan, sehingga menambah pengetahuan maupun manfaat terhadap komunitas teater tradisi. Sifat proses ini adalah mengolah dan mengelola dari bahan baku, dan materi pendukung secara manual atau menggunakan peralatan. Sehingga menghasilkan “suatu produk” yang bernilai lebih dari sebelumnya. Maka, proses produksi juga merupakan kegiatan menggabungkan berbagai faktor produksi untuk menciptakan karya seni virtual yang juga bermanfaat bagi penonton. Sehingga seseorang yang menekuni kegiatan proses produksi ini wajib memahami tahapan proses dalam memproduksi atau menciptakan karya virtual, hal tersebut meliputi:

##### 1. Pra Produksi

Praproduksi merupakan salah satu tahap dalam proses pembuatan karya virtual, dan pada tahap ini dilakukan sejumlah persiapan pembuatan karya virtual tersebut, meliputi: penulisan naskah skenario, dan menentukan jadwal pengambilan gambar (video). Tahap praproduksi adalah tahap pencarian *data awal* yang menjadi pedoman melakukan tahap *produksi*, data yang didapatkan kemudian dijadikan bahan untuk menentukan alur dari video karya virtual yang akan dihasilkan. Sebelum masuk tahap produksi, yang perlu dipersiapkan dalam praproduksi adalah: pengumpulan data, alur cerita, naskah cerita, dan sketsa alur berdasarkan data yang sudah diperoleh.

###### a. Pengumpulan Data (*research*)

Pengumpulan Data adalah tahap awal dalam proses produksi, dan metode yang dilakukan yaitu dengan cara riset lokasi dan datang langsung ke lokasi komunitas, yaitu dengan cara wawancara, diskusi dan sharing mengenai permasalahan yang dihadapi komunitas teater tradisi.



Gambar 1. Peta keberadaan Irama budaya Surabaya



Gambar 2. Bersama Deden (paling kiri), juragan Irama Budaya

Dalam hal ini adalah komunitas ludruk Irama Budaya, dari proses tersebut didapatkan informasi persoalan utama pementasan adalah adanya transformasi perilaku *audience*, maupun tidak tersedianya wadah dan publikasi pertunjukan ludruk, semenjak tempat bernaung ditutup (2019).

b. *Naskah Cerita (script)*

*Script* dalam hal ini adalah sebuah *jalan cerita* atau *alur cerita* karya virtual yang dibuat penulis naskah atau skenario (*script-writer*), secara umum diartikan sebagai naskah cerita yang menguraikan urutan adegan, tempat, keadaan, dan dialog, yang disusun dalam konteks struktur dramatik untuk menjadi acuan dalam proses produksi. Skrip dalam karyaseni virtual ini digunakan sebagai sebuah dokumen yang merincikan setiap aural, visual, *behavioral*, dan elemen lingual yang diperlukan untuk menggambarkan sebuah cerita secara detail. Dalam teater tradisi (ludruk) sebenarnya tidak membutuhkan naskah, karena jalan cerita (*bedripan*) biasanya langsung disampaikan kepada para pemain. Ludruk memiliki struktur pertunjukan (lakon) yang menjadi pola kemasan, dan sampai sekarang masih sering dipertahankan (Purnomo, 2021b).



**Gambar 3.** Kegiatan penyampaian materi naskah cerita



**Gambar 4.** Kegiatan diskusi materi naskah cerita bersama anggota ludruk Irama Budaya

c. *Alur Cerita (storyline)*

*Storyline* merupakan alur cerita yang dibuat pada sebuah video atau karya virtual, sehingga memiliki jalan cerita yang jelas dan terarah. *Storyline* adalah rangkaian peristiwa, plot, atau alur cerita yang membentuk struktur naratif dalam sebuah karya video, ini adalah cara dimana cerita diorganisir dan dikembangkan untuk menarik perhatian penonton. Secara garis besar *storyline* merupakan poin-poin dalam video yang menjelaskan langkah-langkah dalam setiap *scene*. *Scene* adalah segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi secara berkesinambungan terkait ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, ataupun motif, ini bertujuan agar alur cerita memiliki acuan untuk membuat adegan selanjutnya (Ramadhani, 2022). Setelah membuat *storyline* tidak serta merta langsung masuk ke proses produksi karya seni virtual, namun langkah selanjutnya adalah perlu membuat yang disebut dengan *storyboard*.

**Treatment/ Storyline**

Judul Naskah : **Dadung Kepuntir**  
 Penulis : **Heny Purnomo**  
 Sutradara : **Imani Ch.**

ADEGAN	ALUR CERITA	SETTING	PEMAIN
1. <b>Intro</b> Dadung dan Pak Sidi	... Dadung dan Pak Sidi adalah dua orang yang sangat berbeda. Dadung adalah seorang yang sangat kaya dan berkuasa, sementara Pak Sidi adalah seorang yang sangat miskin dan lemah. Mereka bertemu di sebuah pesta yang diadakan oleh Dadung. Pak Sidi datang ke pesta itu untuk mencari uang, sementara Dadung datang untuk bersenang-senang. Mereka bertemu dan Pak Sidi mulai menceritakan kisah hidupnya kepada Dadung. Dadung merasa tertarik dengan kisah Pak Sidi dan mulai memperhatikan Pak Sidi. Pak Sidi merasa bahwa Dadung adalah orang yang bisa membantunya. Dadung merasa bahwa Pak Sidi adalah orang yang jujur dan berprestasi. Mereka mulai menjalin hubungan yang semakin erat. Dadung mulai memperhatikan Pak Sidi dan Pak Sidi mulai memperhatikan Dadung. Mereka mulai saling menyukai. Dadung mulai memperhatikan Pak Sidi dan Pak Sidi mulai memperhatikan Dadung. Mereka mulai saling menyukai. Dadung mulai memperhatikan Pak Sidi dan Pak Sidi mulai memperhatikan Dadung. Mereka mulai saling menyukai.	Kamrah Pagi	P. Dedyandi Degan dan P. Sahar.
2. <b>Konflik</b> Pak Sidi dan Dadung	... Dadung dan Pak Sidi mulai merasa tidak nyaman dengan hubungan mereka. Dadung merasa bahwa Pak Sidi adalah orang yang terlalu dekat dengannya. Pak Sidi merasa bahwa Dadung adalah orang yang terlalu memperhatikan dirinya. Mereka mulai saling menyalahkan. Dadung mulai menyalahkan Pak Sidi dan Pak Sidi mulai menyalahkan Dadung. Mereka mulai saling menyalahkan. Dadung mulai menyalahkan Pak Sidi dan Pak Sidi mulai menyalahkan Dadung. Mereka mulai saling menyalahkan.	Jalan. Sore.	Degan dan Sidi.
3. <b>Tanding</b> Pak Sidi dan Dadung	... Dadung dan Pak Sidi mulai merasa bahwa hubungan mereka adalah sebuah permainan. Dadung merasa bahwa Pak Sidi adalah orang yang mudah dimanipulasi. Pak Sidi merasa bahwa Dadung adalah orang yang mudah ditipu. Mereka mulai saling menantang. Dadung mulai menantang Pak Sidi dan Pak Sidi mulai menantang Dadung. Mereka mulai saling menantang. Dadung mulai menantang Pak Sidi dan Pak Sidi mulai menantang Dadung. Mereka mulai saling menantang.	Kamrah Siang.	P. Sahar, Marti, Sidi dan P. Dedyandi.

Gambar 5. Storyline naskah “Dadung Kepuntir”



Gambar 6. Kegiatan latihan Karya Seni Virtual

d. *Sketsa Cerita (storyboard)*

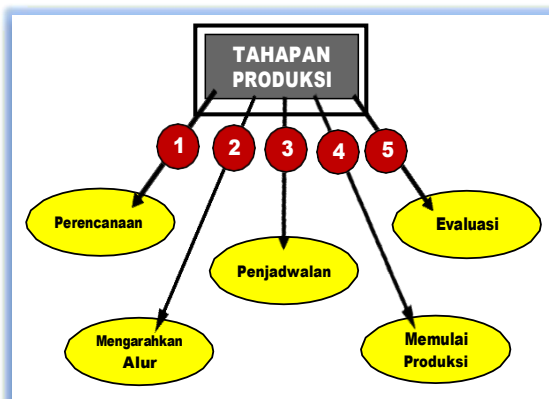
*Storyboard* adalah serangkaian sketsa (gambar) yang menggambarkan alur cerita video yang lebih terperinci, dari poin-poin yang sebelumnya dilakukan pada *storyline*. *Storyboard* merupakan rangkaian gambar atau foto yang menunjukkan garis besar dari cerita sebuah video atau karya virtual. Dalam *storyboard* terdapat langkah-langkah seperti: angle apa yang sesuai untuk adegan, dan adegan apa yang akan diambil, serta alat apa dan dimana lokasi yang akan dipilih untuk membuat sebuah adegan, sehingga memiliki peranan yang sangat penting supaya proses produksi dapat berjalan efisien dan sesuai yang menjadi target kegiatan.



**Gambar 7.** Contoh *storyboard* (sumber: canva.com). **Gambar 8.** Kegiatan praktek operasional peralatan.

## 2. Produksi

Adalah tahapan untuk menghasilkan video dengan konten gambar bergerak, dan melibatkan pembuatan subjek video (karya virtual). Istilah “produksi” hanya digunakan di dalam pembuatan konten video yang dilakukan melalui seluruh tahap “proses produksi” (pra-produksi, produksi, pasca-produksi), dan dibuat dengan mempertimbangkan adanya segmen *audience* tertentu. Tahap produksi meliputi: perencanaan, mengarahkan alur, penjadwalan, memulai produksi (pengambilan gambar, audio, dan pengumpulan seluruh perangkat yang dibutuhkan untuk video), serta evaluasi.



**Gambar 9.** Skema tahapan pada Produksi Video **Gambar 10.** Stage Crew, persiapan pengambilan gambar

Waktu pengerjaan tahapan produksi tergantung pada durasi video, jumlah lokasi pengambilan gambar, serta jumlah tim dan peralatan yang digunakan. Produksi dilakukan untuk menghasilkan perekaman video karya virtual dalam kegiatan pemberdayaan komunitas teater tradisi, yang kemudian dilakukan proses editing dahulu sebelum diunggah melalui media sosial (*youtube*).

### 3. Pasca Produksi.

Tahap pasca-produksi ini dilakukan setelah tahapan produksi selesai dilakukan, dan sebagai penyelesaian akhir produksi video karya virtual. Pada tahapan ini, hasil rekaman dilakukan *editing* yang meliputi: pengeditan video, pemberian efek khusus, koreksi warna, penataan *lighting-audio* dan musik latar, sampai penambahan animasi yang dibutuhkan. Tahap terakhir *post production* dilakukan pula penambahan kredit, judul, dan subtitle jika diperlukan. Intinya semua *elemen grafis* dapat ditambahkan pada akhir pengeditan, dan dalam tahap pasca-produksi ini, tidak hanya seorang editor saja yang berperan menentukan berbagai potongan gambar, tapi seorang sutradara dan produser-pun juga perlu menjaga keutuhan cerita.



Gambar 11. Hasil gambar adegan *bedhayan*



Gambar 12. Hasil gambar adegan *cerita inti*

### B. Mengenal Karya Virtual melalui Aplikasi YouTube

Media sosial yang disingkat “medsos” ini, adalah salah satu media yang sekarang berkembang pesat dan memang memiliki berbagai fungsi dan peranan dealam masyarakat. Selain berfungsi sebagai alat komunikasi, media sosial juga berperan menjadi sarana untuk menggali berbagai informasi teks, gambar, video dan audio bagi penggunaanya. Media sosial pada saat ini juga telah membangun sebuah “kekuatan besar” dalam membentuk perilaku *audience* dan kompetensi sosial diberbagai bidang dalam kehidupan masyarakat. Dalam implementasi dimasyarakat, medsos memiliki berbagai perspektif dalam mendukung pemenuhan kebutuhan dan pencapaian tujuan melalui visualisasi kegiatan karya seni:

1. **Karya Seni Virtual**, bentuk komunikasi yang paling sering dilakukan setelah berkembangnya teknologi internet dan masa berkembangnya pandemic Covid 19 yang sempat menguras energi para pelaku seni. Istilah “virtual” adalah bentuk lain dari istilah “maya”, yang memiliki arti sangat berkaitan erat dengan jaringan elektronik (internet). Tidak hanya mengandal-kan jaringan internet, ruang komunikasi virtual merupakan “sebuah aplikasi” untuk melakukan model komunikasi, baik itu secara teks, audio, visual, dan berbagai panggilan komunikasi lainnya. Melalui virtual tersebut, berbagai kegiatan komunikasi tidak terkendala lagi dengan masalah ruang dan waktu. Manusia dapat melakukannya *apapun, kapanpun* dan *dimanapun* tanpa harus bertatap muka langsung, sehingga memudahkan setiap kegiatan yang dilakukan masyarakat dapat beralih menggunakan komunikasi secara daring, online, atau maya yang disebut juga sebagai arti “virtual”. Kemajuan komunikasi di era digital yang pesat tersebut, akhirnya mendorong para pelaku seni (seniman) untuk memanfaatkan teknologi sehingga bisa lepas dari persoalan. Dengan hadirnya kecanggihan teknologi, maka para pelaku kesenian mulai dapat beradaptasi melalui sebuah karya seni virtual.

Adanya kemudahan dari kemajuan teknologi internet, dapat memfasilitasi seniman untuk tetap bisa berkarya seni dalam keadaan apapun. Adanya karya seni virtual dirasakan sangat bermanfaat untuk beberapa seniman. Bahkan seniman tersebut bisa turut serta terjun ke dunia industri dan *entertainment* dengan adanya kerjasama melalui beberapa pihak. Ekosistem yang terbentuk nantinya akan sangat menguntungkan untuk para seniman di masa yang akan datang. Pameran *virtual* adalah sebuah pergelaran karya yang dilakukan secara *virtual* lewat bantuan media online atau internet yang memudahkan masyarakat untuk menjangkau pertunjukan tersebut dari mana saja tanpa perlu datang langsung ke tempat pertunjukannya (Renzina, Y.D & Afandi, H.R, 2022).

2. *Aplikasi YouTube*, adalah aplikasi atau situs web “berbagi video” yang memungkinkan para penggunanya untuk dapat mengunggah, menonton dan berbagi video secara luas. Situs ini didirikan pada 14 Februari 2005 oleh tiga mantan karyawan PayPal anak perusahaan Google, yakni: Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim di San Francisco AS. Pertumbuhan pengguna *smartphone* dan internet yang terus meningkat, maka dipastikan pertumbuhan aplikasi di dalamnya juga ikut meningkat. *YouTube* bagi penggunanya saat ini menjadi sumber hiburan, inspirasi, motivasi, bisnis, dan edukasi yang tersedia secara lengkap dan *up-to-date*, serta semua bisa didapatkan secara bebas dan tanpa batas. Survei *We are Social* memperlihatkan bahwa masyarakat Indonesia yang aktif menggunakan sosmed mencapai 150 juta. *YouTube* menjadi sosmed paling aktif dan dominan digunakan, dengan angka mencapai 88%. Banyaknya penggunatersebut terjadi karena konten yang semakin beragam dan berkembang, dan tercatat lebih dari 600 Channel di Indonesia memiliki lebih dari 1 juta *subscriber* (Arifin, 2023).



Gambar 13. Proses editing dan unggah *youtube*.



Gambar 14. Photo bersama tim karya virtual.

Menurut Arifin (2023), bahwa secara umum, kebanyakan konten *youtube* diupload individu, seperti konten kreator atau *youtubers*. Dalam perkembangannya, konten kreator tidak hanya bekerja sendirian, namun mereka mulai membentuk tim untuk mempercepat proses editing dan riset ide konten selanjutnya. Perusahaan media dan TV seperti: CNN, CNBC, TRANSTV, KOMPAS, dan organisasi serta lembaga juga mulai membagikan video melalui *channel youtube*. Pengguna yang tidak terdaftar hanya dapat menonton video. Sedangkan pengguna terdaftar dapat mengunggah video tanpa batas, berlangganan melalui *subscribe* ke channel favorit, serta mendapatkan konten berkaitan dengan penggunaan yang paling sering ditonton *audience*.

3. **Information and Technology (IT)**, istilah yang memiliki 2 pengertian, informasi dan teknologi. Pengertian yang disingkat IT ini dalam bahasa Indonesia adalah Teknologi Informasi, yaitu tata cara, sistem atau metode yang digunakan manusia untuk menyampaikan “informasi atau pesan”. Bahkan istilah IT juga memiliki pengertian pemanfaatan perangkat komputer sebagai alat yang digunakan untuk menyajikan, mengelola, serta memproses informasi dan data yang memiliki basis atau dasar pada peralatan komunikasi. Dengan kata lain bahwa IT adalah keseluruhan perangkat atau sarana yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia, serta sebagai sistem yang membantu manusia menciptakan, mengubah, menyimpan, mengkomunikasikan atau menyebarkan informasi. Sedangkan informasi sendiri adalah keterangan, pernyataan, gagasan, dan tanda-tanda yang memiliki nilai, makna, dan pesan, sesuai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi secara elektronik. Pengertian teknologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari keterampilan dalam menciptakan perangkat sampai metode pengolahan supaya dapat membantu menyelesaikan berbagai pekerjaan maupun persoalan manusia.

Teknologi Informasi, merupakan pilar utama yang menggerakkan perubahan drastis dalam berbagai aspek kehidupan manusia. IT telah mengubah cara berkomunikasi, bekerja, berbelanja, belajar, bahkan dalam memperoleh hiburan. Sebagai salah satu bidang yang paling dinamis dan cepat berkembang, IT adalah aspek yang telah mengubah dunia secara mendasar (fundamental). Dengan cepatnya perkembangan teknologi dalam beberapa dekade terakhir, IT telah mencakup berbagai aspek kehidupan manusia. Dari mengakses informasi melalui genggaman tangan hingga melakukan transaksi bisnis global dalam hitungan detik. Peran IT adalah menciptakan ekosistem komunikasi modern bersama media sosial untuk bisa merubah cara berinteraksi seseorang dengan orang lain dan menjalin kolaborasi lintas batas geografis (Verianty, 2023).

#### IV. KESIMPULAN

Pemberdayaan komunitas teater tradisi (Irama Budaya Surabaya) diharapkan dapat meningkatkan kemampuan IT dalam menghadapi transformasi *audience*, dan dapat memanfaatkan media sosial (medsos) elektronik sebagai “wadah baru” dalam menyajikan pertunjukan seni melalui karya seni virtual. Dengan adanya proses sosialisasi, maka seseorang lebih mengetahui dan memahami, sehingga dapat berperan dan berfungsi pula di dalam kegiatan pemberdayaan tersebut. Tujuan dan manfaat bagi komunitas teater tradisi (ludruk) untuk mengikuti pelatihan dan proses produksi melalui penciptaan video karya seni virtual, yaitu dapat membantu mempelajari keterampilan baru dan meningkatkan pengetahuan yang sudah dimiliki.

Meningkatnya kemampuan IT dapat membantu seseorang menjadi lebih kompeten dalam pekerjaan, maka akan meningkatkan pula kemampuannya dalam memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan secara profesional. Kegiatan selanjutnya, kemampuan IT tersebut akan bisa memberikan inspirasi maupun solusi terhadap “regenerasi” komunitas teater tradisi dengan melibatkan kawula muda sebagai anggota baru, sehingga pertunjukan seni dapat bersinergi dengan media sosial (medsos) elektronik, khususnya *youtube*. Dalam pemberdayaan komunitas teater tradisi *youtube* menjadi “wadah baru” dan sarana terbaik untuk berbagi video dari seluruh dunia, mulai dari video pendek, tutorial, vlog, film pendek, trailer film, musik, edukasi, animasi, hiburan, berita, TV, serta beragam info menarik lainnya bagi *audience*. Pertumbuhan pengguna *smartphone* dan internet yang semakin tinggi membuat video *youtube* juga semakin bervariasi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya, teman sejawat, mahasiswa prodi seni teater dan seluruh pihak, khususnya terhadap mitra komunitas teater tradisi (Iudruk Irama Budaya Surabaya) dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM). Sehingga kegiatan pemberdayaan komunitas teater tradisi ini dapat berjalan dengan lancar dan sesuai yang diharapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Assauri, Sofyan. 2011. *Manajemen Produksi dan Operasi*. Jakarta : LPFEUI.
- Ammariah, Hani. 2022. *Mempelajari Alur Praproduksi Produk Multimedia* [https://www.ruangguru.com/blog/alur-praproduksi-produk-multimedia#:~:text=Dalam%20alur%20produksi%20produk%20multimedia,Standar%20Operasional%20Prosedur%20\(SOP\)](https://www.ruangguru.com/blog/alur-praproduksi-produk-multimedia#:~:text=Dalam%20alur%20produksi%20produk%20multimedia,Standar%20Operasional%20Prosedur%20(SOP).).
- Arifin, Rudi Dian. (2023). *Pengertian YouTube–Sejarah, Fitur, Manfaat, Kelebihan, Kekurangan*. <https://dianisa.com/pengertian-youtube/>
- Fajri, Dwi Latifatul. 2021. *Pengertian Sosialisasi, Bentuk, dan Tahapannya*. <https://katadata.co.id/safrezi/berita/61c44f8a20fcb/pengertian-sosialisasi-bentuk-dan-tahapannya>
- Purnomo, Heny. 2015. *Aneka Ria Srimulat: Kajian Seni Populer di Kompleks Taman Hiburan Rakyat Surabaya*. Thesis Tidak diterbitkan. Surabaya: Program Pascasarjana Unesa.
- Purnomo, H. (2018). Tata Artistik (Scenografi) dalam Pertunjukan Kesenian Tradisi Berbasis Kerakyatan. *Satwika: Kajian Budaya dan Perubahan Sosial*, 2(2), 95–106. <https://doi.org/10.22219/satwika.v2i2.7998>
- Purnomo, H., & Subari, L. (2019a). Manajemen Produksi Pergelaran Dalam Pusaran Fenomena Seni Populer. *SNasPPM IV*, 145–151. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM/article/view/268>
- Purnomo, H., & Subari, L. (2019b). Manajemen Produksi Pergelaran: Peranan Leadership dalam Komunitas Seni Pertunjukan. *SATWIK: Kajian Budaya dan Perubahan Sosial*, 3(2), 111-124. <https://doi.org/10.22219/satwika.v3i2.9951>
- Purnomo, H. (2021a). Artistik Kelir Di Balik Keberadaan Teater Tradisi Kerakyatan. *TEROB*, 11. <https://doi.org/10.20111/st.v11i2.147>
- Purnomo, H. (2022). Implementasi Setting-Scenery dalam Struktur Pertunjukan Ludruk. Dalam *EDUSCOTECH* (Vol. 3, Nomor 2). Online. <https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx>
- Ramadhani, Annisha. 2022. *Memahami Storyline dalam Pembuatan Konten*. <https://www.qubisa.com/microlearning/memahami-storyline-dalam-pembuatan-konten>
- Renzina, Yudha Delonix. & Afandi, Haekal Ridho. 2022. *Penggunaan New Media dalam Pameran Virtual Website A Mild "A Space"* Prosiding SNADES 2022 – Desain Kolaborasi Interdisipliner di Era Digital Universitas Hayam Wuruk Perbanas Surabaya, hal.114-119.
- Suseno, D. & Priyatmoko, H. (2014). *2014 Tahun Kebudayaan di Jawa Timur*. Biro Humas dan Protokol Setdaprov.
- Verianty, Woro Anjar (2023), *IT adalah Information Technology, Ini Pengertian, Contoh dan Peran Pentingnya*. <https://www.liputan6.com/hot/read/5349860/it-adalah-information-technology-ini-pengertian-contoh-dan-peran-pentingnya>
- Zubaedi, 2007. *Wacana Pembangun Alternatif: Ragam Prespektif Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat*, Jakarta: Ar Ruzz Media.