

**URFEAR HUUH AND THE MULTITUDE OF PEER GYNYS SEBAGAI
TAWARAN LIVENESS PADA PERTUNJUKAN VIRTUAL**

Michael H. B. Raditya
Universitas Gadjah Mada
michael.raditya@gmail.com

ABSTRACT

This article deals with the “liveness” debate of virtual performance. Liveness is the most discussed issue when various artists choose virtual performances for their work. One of the reasons for the largest number of medium migration from live shows to virtual shows is the Covid-19 pandemic, that throughout 2020. In this article, the issue of liveness is linked to the liveness debate from scholar performance studies, Peggy Phelan, Philip Auslander, and Daniel Meyer-Dinkgräfe. Daniel Meyer-Dinkgräfe suggested that virtual performance have to be formulated differently from live performance. Regarding the suggestion, this article will discuss a virtual performance from Teater Garasi, “UrFear: Huhu and the Multitude Peer of Gynts”. Furthermore, this article investigates the various modes of performance in Teater Garasi performances. This investigation reveals the Moda initiative and special treatment that they did. According to the choice of performance modes and special treatments, Teater Garasi’s can offer the presence of liveness in virtual performance.

Keywords: *Liveness, Moda, Teater Garasi, UrFear, Virtual Performance*

ABSTRAK

Artikel ini membahas tentang tawaran *liveness* pada pertunjukan virtual. *Liveness* menjadi persoalan yang paling banyak dibicarakan ketika pelbagai seniman memilih pertunjukan virtual sebagai medium mereka berkarya. Salah satu penyebab banyaknya migrasi medium dari pertunjukan langsung ke pertunjukan virtual adalah pandemi Covid-19 yang terjadi sepanjang tahun 2020. Di dalam artikel ini, ihwal *liveness* akan ditautkan dengan perdebatan *liveness* dari *scholar performance studies*, Peggy Phelan, Philip Auslander, dan Daniel Meyer-Dinkgräfe. Khususnya Daniel Meyer-Dinkgräfe menyarankan agar pertunjukan virtual memiliki formulasi yang berbeda dari pertunjukan *live*. Atas dasar itu, artikel ini akan menautkan pertunjukan virtual Teater Garasi yang bertajuk *UrFear: Huhu and the Multitude Peer of Gynts*. Lebih lanjut, artikel ini menginvestigasi ragam moda performans pada pertunjukan Teater Garasi. Investigasi ini ditautkan dengan mempertanyakan *liveness* dan perlakuan khusus yang dilakukan Teater Garasi dalam menciptakan pertunjukannya. Bertolak dari pilihan moda performans dan perlakuan khusus yang ditawarkan, pertunjukan virtual Teater Garasi dapat menjadi tawaran akan hadirnya *liveness* pada pertunjukan virtual.

Kata Kunci: *Liveness, Moda, Pertunjukan Virtual, Teater Garasi, UrFear*

PENGANTAR

Artikel ini berangkat dari tiga rangsangan, *pertama*, pertunjukan virtual yang bertajuk *UrFear: Huhu and the Multitude Peer of Gynts* yang diselenggarakan Teater Garasi dari tanggal 31 Oktober hingga 30 November 2020; *kedua*, diskusi “Garasi Menangkap Umpan Balik” yang diselenggarakan pada 16 November 2020; *ketiga*, penelusuran saya mengenai *liveness* dari *scholar performance studies*, seperti Peggy Phelan, Philip Auslander, ataupun teaterawan, Daniel Meyer-Dinkgräfe yang saya tuliskan pada bulan April 2020, di laman <https://laras.or.id/apakah-kita-benar-benar-menonton-live-performance/> dan <https://laras.or.id/yang-dipetik-dari-perdebatan-live-performance-dan-livestreaming/>.

Rangsangan pertama, yakni pertunjukan terbaru Teater Garasi menjadi alasan mengapa artikel ini dibuat. Pasalnya karya Teater Garasi yang bertajuk *UrFear: Huhu and the Multitude Peer of Gynts* mengusung hal berbeda dari karya-karya sebelumnya. Di mana Teater Garasi menayangkan karyanya dengan moda yang tidak biasa ditempuh oleh mereka, yakni virtual. Lantas, apa persoalannya dengan pertunjukan virtual? Bukankah hal ini kerap digunakan sebagai siasat penayangan ketika pandemi Covid-19? Hal yang menarik, saya merasa Teater Garasi tidak hanya ikut-ikutan menggelar pertunjukan dengan moda *virtual* dan memindahkan medium pertunjukan mereka begitu saja, tetapi mereka tengah beruji coba dengan pertunjukan virtual yang mereka buat.

Hal ini tertaut dengan rangsangan kedua, yakni diskusi terbatas “Garasi Menangkap Umpan Balik” yang diselenggarakan pada 16 November 2020. Beberapa hal yang penting untuk saya garis bawahi adalah ketika Yudi Ahmad Tajudin, selaku produser dan sutradara pertunjukan mengatakan jika pertunjukan ini bukan pertunjukan coba-coba. Selain itu, Ugoran Prasad selaku dramaturg juga memberikan kesan jika masih adanya keterjebakan penonton pada moda pertunjukan tertentu. Maka secara sepihak, saya mengartikan jika pertunjukan ini adalah uji coba Teater Garasi atas *liveness* pada pertunjukan *virtual*. Alhasil, mereka tidak hanya menggelar karya baru, tetapi menerapkan formulasi *liveness a la* Teater Garasi, yang dapat menjadi tawaran *liveness* pada pertunjukan virtual.

Pun hal ini seraya selaras dengan rangsangan ketiga, di mana terstimulasi atas perdebatan *liveness* dari Peggy Phelan dan Philip Auslander. Phelan memercayai bahwa pertunjukan memiliki intensitas yang berbeda dari *livestreaming* (Raditya, 2020b). Lebih lanjut Phelan menyoal sisi *ephemeral* dalam *performance art* yang tidak dapat didokumentasikan (1993: 31). Phelan berpendapat bahwa medium utama pertunjukan adalah tubuh yang nyata, tubuh riil (1993: 168). Wardani turut mencatatkan jika bagi Phelan, kenyataan mendasar ontologis dari performans adalah bahwa “nyawanya hanya pada saat ini (*present*)... Performans terjadi pada suatu waktu yang tidak bisa

diulang. Ia bisa dilakukan lagi, namun pengulangan ini akan menjadikannya berbeda (2020:18). Lebih lanjut, Phelan meragukan performans yang dimediasi.

Sementara itu, Philip Auslander berkata lain. Bagi Auslander, sudah sangat sulit membedakan antara performans yang dimediasi atau tidak. Bahkan untuk karya yang dipercaya tidak termediasi, kerap kali tetap mengalami mediasi. Semisal, pemain gitar dari sebuah band yang membutuhkan *sound system* untuk mengamplifikasi suaranya, ataupun pemain teater dengan *clip on* mikrofon, dan lain sebagainya. Dari kecenderungan tersebut, Auslander mulai mempertanyakan relevansi mediasi. Lantas ia mengonter prinsip *liveness* mengenai keterlangsungan (waktu) dan ke-di-sini-an (ruang). Bagi Auslander, keterlangsungan (waktu) sudah cukup menggenapkan jika pertunjukan virtual juga mempunyai peluang untuk menciptakan *liveness*. Maka perbedaan ruang antara penampil dan penonton tidak menjadi persoalan besar bagi Auslander.

Dari perdebatan sengit tersebut, seorang teaterawan mencoba mencari jalan tengah, yakni Daniel Meyer-Dinkgräfe. Ia menuliskan naskahnya dengan tajuk “Phelan, Auslander, and After”. Pada artikel tersebut, Meyer-Dinkgräfe, berupaya mengambil hikmah dari perdebatan mengenai *liveness* yang dilakukan oleh Peggy Phelan dan Philip Auslander. Ia tidak langsung menolak narasi Auslander ataupun menyepakati Phelan, melainkan mencoba mendalami *liveness* itu sendiri. Bagi Meyer-Dinkgräfe,

terdapat sesuatu yang muncul dari sebuah interaksi langsung pertunjukan, yakni energi. Ihwal energi ini, Meyer-Dinkgräfe menautkannya dengan ajaran India, Vedanta. Energi ini bagi Meyer-Dinkgräfe tidak akan muncul jika tiada perlakuan yang berbeda antara *live streaming* dan *live performance*. Maka, Meyer-Dinkgräfe mencoba memberikan tawaran untuk memikirkan formulasi *liveness* untuk pertunjukan virtual.

Bertolak dari rangsangan tersebut, “mencari formulasi *liveness*” pada pertunjukan virtual, maka saya menautkan pertunjukan terbaru Teater Garasi sebagai uji coba dalam menggalang cita-cita tersebut. Alhasil, di dalam artikel ini, saya tidak dalam misi mengulas bagian demi bagian pertunjukan, melainkan menginterogasi moda pertunjukan UrFear. Lebih lanjut, saya membayangkan UrFear justru menjadi pertunjukan yang dapat difungsikan menjadi laboratorium dalam melihat sejauh mana *liveness* dapat terjalin pada pertunjukan virtual.

PEMBAHASAN

Pertunjukan Virtual *a la* Teater Garasi

Urfear: Huhu and the Multitude Peer of Gynts diselenggarakan Teater Garasi selama sebulan, yakni 31 Oktober hingga 30 November 2020. Berbeda dari biasanya, moda virtual membuat Teater Garasi memutar otak dalam menghadirkan karya terbaru mereka. Sebagaimana virtual, Teater Garasi menempatkan “gedung” pertunjukannya di website <https://urfearmpg.net/>. Pada website tersebut para penonton yang telah

membeli tiket dapat mengakses pelbagai pertunjukan di dalamnya. Laiknya sebuah gedung pertunjukan, terdapat empat “panggung” yang berbeda satu sama lain. Empat “panggung” tersebut mengakomodasi 10 repertoar dengan waktu tayang dan moda pertunjukan yang berbeda satu sama lain. Dari sepuluh repertoar tersebut terdapat delapan moda pertunjukan dari repertoar-repertoar tersebut, yakni: *Interactive performance, Lecture Performance, Durational Performance, Interactive theatre game, Theatre, Performance video, Dance, dan Sound performance*. Pembagian panggung, repertoar, dan modanya diuraikan, sebagai berikut:

Pada penyelenggaraannya, pementasan kesepuluh repertoar tersebut tidak diselenggarakan secara serentak, melainkan diatur per waktu

pada beberapa hari terjadwal. Selama sebulan pertunjukan, hari yang paling kerap digunakan untuk pementasan karya terjadwal adalah, Minggu (5 kali pementasan), Sabtu (4 kali pementasan), Rabu (4 kali pementasan), Jumat (2 kali pementasan), dan Senin (1 kali pementasan). Tidak mengisi penuh hari selama sebulan penuh juga tentu menjadi pertimbangan. Namun jika dilihat pada penggunaan hari, mengosongkan satu hari setelah pertunjukan ketika *weekdays* merupakan pertimbangan jitu, baik untuk penyelenggara ataupun tingkat kejenuhan penonton. Alhasil penonton punya tanggal dan hari terjanji untuk dapat bisa menyaksikan pertunjukan dari Teater Garasi. Tidak hanya itu, penempatan hari tertentu juga menjadikan pola tertentu untuk penonton. Semisal hari rabu harinya pementasan

Tabel 1. Uraian pertunjukan UrFear: Huhu and the Multitude Peer of Gynts

Stage	Tema	Penampil	Judul Repertoar	Moda Pertunjukan
Stage A	Land, Belonging, and Empires	MN Qomaruddin	“In Search of the Lost Favourite Song”	Interactive theatre game
		East Flores Theatre Collective/STFT	“Tana Tani/Land of Sorrow”	Theatre
		Abdi Karya	“On the Origin(s) of Huhu”	Lecture Performance
Stage B	Labour, Mobility, and Empires	Andreas Ari Dwianto	“Monopoly: Asylum Edition”	Interactive Performance, Interactive theatre game
		Arsita Iswardhani	“How the Ghost Worker is Dancing in Your Shoes”	Durational Performance
Stage C	Othering, Messianism and Empires	Venuri Perera	“On Gaze and Anonymity (or See You Don’t See Me)”	Lecture Performance
		Darlane Litaay	“Dancing with the Minotaur”	Dance
		Gunawan Maryanto	“The Messiah for Dummies”	Interactive performance
Stage D	Poetic, Senses, and Empires	Micari	“Aase’s Dreams”	Performance video
		Yasuhiro Morinaga x Nyak Ina Raseuki	“Huhu’s UrSound”	Sound performance

Tabel 2. Jadwal pertunjukan tanggal 1 November 2020

Minggu, 1 November 2020				
Jam Pentas	Penampil	Judul Repertoar	Moda Pertunjukan	Stage
16.00 - 22.00	Andreas Ari Dwiyanto	“Monopoly: Asylum Edition”	Interactive theatre game	B
18.00 - 22.00	Yasuhiro Morinaga x Nyak Ina Raseuki	“Huhu’s UrSound”	Sound performance	D
17.00 - 22.00	Arsita Iswardhani	“How the Ghost Worker is Dancing in Your Shoes/Perihal Pekerja Hantu yang Menari di Sepatumu”	Durational performance	B
17.00 - 22.00	Darlane Litaay	“Dance with the Minotaur”	Dance	C
16.00	Abdi Karya	“On the Origin(s) of Huhu”	Lecture performance	A

Teater Garasi, dan seterusnya. Singkat kata, bagi penonton setia yang menanti pertunjukan Teater Garasi, maka jadwal terpola dan tidak acak tersebut sangat membantu. Namun bagi mereka yang menonton sesekali saja, tentu akan muncul kesulitan tersendiri.

Pada hari pementasan, karya yang tampil tidak seragam, baik secara tema, jumlah karya, ataupun moda pertunjukan yang ditayangkan. Alih-alih disusun secara sistematis dan kaku, pertunjukan harian justru mengakomodasi tema secara lentur. Sebagai ilustrasi, saya sematkan salah satu tanggal pertunjukan, yakni:

Dari tabel di atas, dapat dilihat jika pertunjukan dari tema A berjumlah satu, tema B berjumlah dua, tema C berjumlah satu, dan tema D berjumlah satu. Pun hal ini berbeda pula dengan hari-hari lainnya. Ada beberapa hari yang tidak mengakomodasi salah satu tema, tetapi ada beberapa hari yang mengakomodasi seluruh tema. Tidak hanya pada tema, kuantitas repertoar di hari penayangan juga tidak diperlakukan secara seragam

di tiap hari pertunjukannya. Ada beberapa hari di mana menampilkan enam repertoar, tetapi ada beberapa hari di mana hanya menampilkan tiga atau empat repertoar saja. Hal ini menunjukkan jika jumlah pertunjukan harian tidak memengaruhi pertunjukan secara keseluruhan. Tentu hal ini didukung dengan sifat repertoar yang dapat berdiri sendiri tetapi [sekaligus] dapat disandingkan dengan repertoar lainnya. Singkat kata, penerapan tema ataupun kuantitas jadwal harian tidak kaku, melainkan terikat pada dramaturgi performans yang dibuat oleh Teater Garasi.

Pun hal ini juga terkait dengan bagaimana moda pertunjukan yang disusun secara luwes pada jadwal pementasan. Di mana tiada kewajiban atau keterikatan untuk menampilkan seluruh atau sebagian moda di sebuah hari pementasan. Sebagai contoh,—lihat tabel jadwal 1 November 2020—di mana hanya terdapat lima moda, yakni *Interactive theatre game*, *Sound performance*, *Durational performance*,

Lecture performance, dan *Dance*; tetapi di hari yang lain, mungkin hanya ada dua moda pertunjukan saja. Dari hal ini, dapat disimpulkan jika pemilihan pertunjukan yang mengakomodasi tema ataupun moda pertunjukan tertentu tidak diperlakukan kaku, melainkan selalu terkait dengan dramaturgi pertunjukan. Namun di dalam artikel ini, saya tidak akan membahas bagaimana dramaturgi Teater Garasi, melainkan lebih pada investigasi moda pertunjukan guna melihat sejauh mana Teater Garasi meramu *liveness* di dalam pertunjukannya.

UrFear: Ragam Moda pada Pertunjukan Virtual

Keberagaman moda pertunjukan pada *UrFear: Huhu and the Multitude Peer of Gynts* menjadi variabel utama saya dalam menguji coba *liveness* sesuai dengan stimulasi dari Meyer-Dinkgräfe. Sebagai permulaan penyalisikan, saya mengklasifikasikan kedelapan moda pada tabel pembagian milik Wurtzler (1992:89) yang dikembangkan oleh Auslander (2008b: 110), yakni:

Tabel 3. Moda pertunjukan yang *live* dan *recorded*

	Spatial co-Presence	Spatial Absence
Temporal Simultaneity	LIVE I	II
Temporal Anteriority	III	RECORDED IV
Some associated representational technologies/practices: Position I: Public address, vaudeville, theatre, concert Position II: Telephone, "live" radio, "live" television Position III: Lip syncing, Diamondvision stadium replays Position IV: Motion pictures, recorded radio and television		

Dari tabel di atas, kedelapan moda pertunjukan Teater Garasi pada *UrFear: Huhu and the Multitude Peer of Gynts*

menerapkan dua jenis tipe pertunjukan di tabel tersebut, yakni *Live* tipe kedua dan *Recorded*. Untuk *live* tipe kedua, ketiga moda pertunjukan, yakni *Interactive performance*, *Lecture Performance*, dan *Durational Performance* menunaikan prinsip keterlangsungan.

Dari tipe kedua ini, semua karya penampil dipertunjukkan secara *live* atau langsung dari studio di mana mereka direkam dan disiarkan secara langsung kepada penonton tanpa beda waktu sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Berikut contoh dari pertunjukan tipe *live* kedua, antara lain: Gunawan Maryanto yang mengusung *interactive performance*. Selain dipentaskan secara langsung, di dalam pertunjukannya turut mengakomodasi unsur interaktif. Penonton memiliki kontribusi terhadap pertunjukan secara lebih, tidak sekadar menonton. Lainnya, semisal *lecture performance* dari Abdi Karya. Sama dengan Gunawan, Abdi juga mementaskan pertunjukan secara langsung di hadapan penonton daring. Namun yang berbeda dengan Gunawan adalah pilihan logika penyampaian karyanya. *Lecture Performance* merupakan sistem presentasi khusus yang menggunakan metode akting untuk menautkan seni, penelitian, pengetahuan. Menurut Milder, seniman abad kedua puluh, semisal Chris Burden, Yvonne Rainer, Robert Morris, Robert Smithson, dan Joseph Beuys telah menggunakan *lecture performance* untuk mengaburkan garis yang memisahkan seni dari wacana tentang seni (2010:13). Selain dua hal tersebut,



Gambar 1.

Tiga moda pertunjukan: *Interactive performance*, *Lecture Performance*, dan *Durational Performance* (Gambar pertama dan kedua hasil tangkap layar dari urfeampg.net, sedangkan gambar ketiga dari facebook Teater Garasi)

turut terdapat *durational performance* yang dikerjakan oleh Arsita Iswardhani. Selain mementaskan pertunjukan secara langsung di hadapan penonton daring, pada *durational performance*, Arsita pentas selama empat jam tanpa henti memeragakan pembuatan sepatu oleh buruh.

Sementara *recorded*, empat moda pertunjukan, yakni *Theatre*, *Performance video*, *Dance*, dan *Sound performance* memenuhi syarat pada tipe ini. Di mana keterlangsungan penampil selaras dengan waktu sebenarnya tidak menjadi prinsip mendasar dan ke-di-sini-an juga tidak menjadi syarat utama pertunjukan. Tidak hanya itu, pun penonton menyadari jika ada sesuatu yang tidak sesuai dengan waktu terkini, tetapi hal tersebut disepakati berdasarkan waktu yang ditentukan. Semisal pada karya Micari yang direkam pada siang hari dan dilakukan di Jepang, tetapi penonton berada di Indonesia dan menyaksikannya pada malam hari; karya kelompok East Flores Theatre Collective (STFT) yang telah direkam sebelumnya di tempat yang berbeda; ataupun pertunjukan dari Yasuhiro Morinaga dan Nyak Ina Raseuki dengan “Huhu’s UrSound”

yang berisi rekaman musik. Kendati demikian, saya hampir terkecoh dengan *dance* dari Darlane Litaay. Untung saja Darlane secara jujur mengatakan jika pertunjukan tersebut *tapping* kepada saya. Alhasil repertoar demi repertoar di dalam tipe ini telah melalui tahap perekaman atau *tapping* dan ditayangkan pada waktu tertentu. Dampaknya adalah keterlangsungan yang muncul di sini bukan pada penampil, melainkan waktu pementasan yang ditentukan penyelenggara dan diikuti penonton. Singkat kata, waktu pementasan menjadi satu-satunya acuan penonton untuk terhubung dengan pertunjukan yang diselenggarakan.

Hal yang menarik, dari kedelapan moda tersebut, terdapat satu moda yang menautkan tarik ulur antara kedua tipe pertunjukan, yakni *Interactive theatre game*. Sebenarnya, dengan sangat mudah mengklasifikasikan *Interactive theatre game* pada tipe *recorded*, tetapi hal yang menarik adalah adanya moda interaktif. Moda interaktif ini mengaktivasi kehadiran penonton secara lebih, di mana mereka tidak hanya menonton, tetapi juga berinteraksi pada layar yang terekam. Dari hal ini, yang



Gambar 2.

Tiga moda pertunjukan lainnya: *Theatre*, *Performance video*, dan *Dance* (Gambar pertama dan kedua dari facebook Teater Garasi, sedangkan gambar ketiga hasil tangkap layar dari urfearmpg.net)



Gambar 3.

Moda pertunjukan *Interactive theatre game* (Gambar dari facebook Teater Garasi)

membedakan antara *recorded* dan moda ini adalah unsur keterlangsungan. Bagi saya, azas interaktif membuat adanya ilusi keterlangsungan untuk penonton, pasalnya segala sesuatu yang dipilih seakan menjadi pilihan untuk penampil, semisal pada pertunjukan Andreas “Inyong” Dwianto, di mana ketika angka dadu yang muncul dan menempati salah satu bilik di permainan monopoli menjadi perintah gerak untuk Inyong. Padahal sebenarnya pertunjukan tersebut telah diatur sedemikian rupa agar penonton mengalami partisipasi dan sensasi pertunjukan.

Terlepas dari itu semua, tentu hal tersebut menjadi tawaran menarik untuk ditautkan pada ungkapan Meyer-Dinkgräfe, yakni mengenai formulasi *liveness* pertunjukan virtual yang semestinya berbeda dengan pertunjukan fisik pada umumnya. Bagi Meyer-Dinkgräfe, semua pertunjukan mempunyai peluang menciptakan *liveness*-nya masing-masing, asalkan mempunyai formula yang berbeda dengan pertunjukan fisik. Atas hal tersebut, saya merasa jika moda pertunjukan yang ditawarkan Teater Garasi menawarkan uji coba *liveness* itu sendiri. Mengapa

demikian? Sebenarnya Teater Garasi bisa dengan sangat mudah memukul rata satu moda untuk semua repertoar. Namun mereka tidak melakukannya, melainkan setiap pertunjukan mempunyai moda dan perlakuan-perlakuan khususnya masing-masing yang didasarkan pada bagaimana pertunjukan ingin dihadirkan.

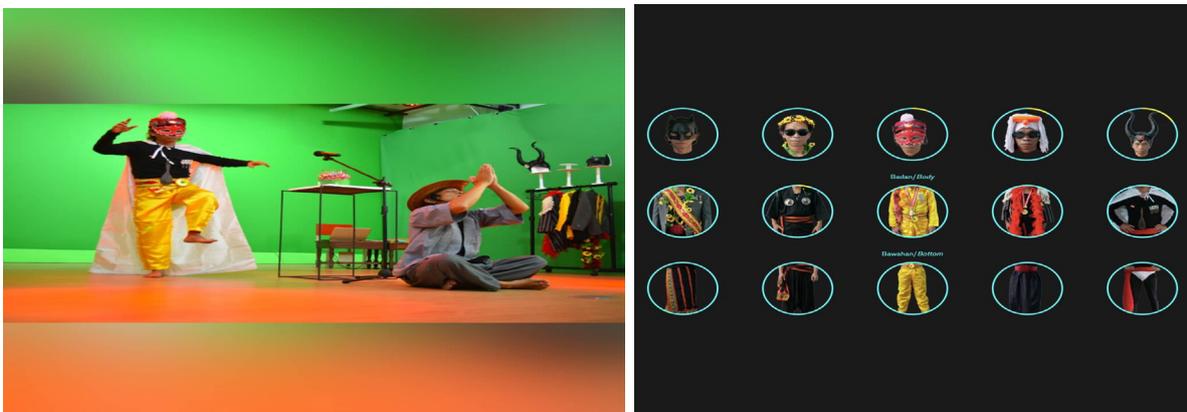
Perlakuan Khusus dalam Pertunjukan Virtual

Pada pertunjukan *UrFear: Huhu and the Multitude Peer of Gynts*, delapan moda tersebut menjadi variabel utama dalam uji coba *liveness* pada pertunjukan virtual. Selanjutnya, hal yang menarik adalah Teater Garasi mempunyai perlakuan-perlakuan khusus agar repertoar demi repertoar mencapai *liveness*-nya masing-masing. Untuk mengartikulasikan hal tersebut saya mengklasifikasikannya sebagai berikut: **pertama**, kesadaran mengolah performans. Kesadaran ini menjadi perlakuan khusus Teater Garasi dalam mengelola pertunjukan mereka. Bagaimana tidak, setiap moda memiliki perlakuan khusus yang membedakan

mereka dengan *live performance* yang hanya dipindahkan begitu saja ke *live streaming*.

Sebut saja moda *interactive performance* pada karya Gunawan Maryanto. Selain soal keterlangsungan, interaktif menjadi cara tersendiri pada pertunjukan untuk mencapai tujuannya. Penonton dapat memilih pakaian, mood, kesan, kitab, hingga lokasi untuk Gunawan Maryanto menyampaikan sabda demi sabdanya.

Dari gambar 4, kita dapat melihat jika kostum gambar kiri yang digunakan oleh Gunawan Maryanto ditentukan oleh penonton yang memilih dari gambar kanan. Interaksi ini selalu terjadi sebelum pertunjukan dimulai. Alhasil penonton dapat menentukan bagaimana pertunjukan akan dilangsungkan. Hal ini tentu menarik, pasalnya penonton diberikan kebebasan untuk menentukan bagaimana kostum hingga gaya penyampaian dari pertunjukan Gunawan Maryanto. Selain itu, hal ini membantu penonton menjadi intens dan *tune in* ke dalam karya Gunawan Maryanto.



Gambar 4.

Gambar *Interactive performance* Gunawan Maryanto. Gambar kiri Gunawan tengah melangsungkan pertunjukan. Gambar kanan adalah opsi yang ditawarkan di setiap pertunjukan (Gambar pertama dan kedua dari facebook Teater Garasi)

Ditambah dengan humor dan latar musik yang energik, performans dari Gunawan Maryanto memberikan kesan tersendiri. Jujur saja, ketika saya menyaksikannya pada sebuah warnet di Jetis, Yogyakarta. Saya tidak merasa melewatkan satu per satu kata yang keluar sekalipun dari sang aktor.

Moda lainnya yang tidak kalah menarik adalah *durational performance* pada karya Arsita Iswardhani. Tentu moda ini berbeda dengan moda interaktif yang membutuhkan partisipasi penonton, pasalnya karya Arsita hanya dapat disaksikan di layar. Namun yang menarik, keterlangsungan yang terjadi sekarang dan saat ini menjadi nilai utama. Pada pertunjukannya, Arsita berpusat pada intensitas dan repetisi yang dilakukan terus menerus olehnya. Alhasil keterlangsungan dan repetisi menjadi benang merah dari isu yang diangkat, yakni pekerja sepatu.

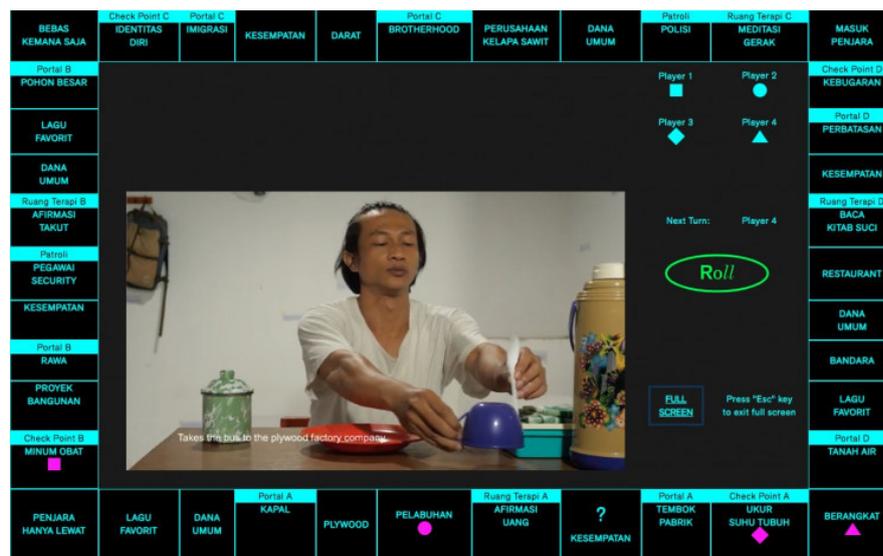


Gambar 5.
Gambar *Durational Performance* (diambil dari facebook Teater Garasi)

Di atas adalah gambar dari pertunjukan Arsita. Dapat dilihat jika Arsita hanya duduk di *level stage* dengan melakukan hal yang sama. Di belakang Arsita juga tampil gambar

dari buruh pekerja sepatu. Tentu moda ini membutuhkan perlakuan khusus, pasalnya menayangkan empat jam dengan aktivitas yang sama tidak banyak terjadi pada *live performance* di jagad seni pertunjukan Indonesia. Tidak hanya itu, keasyikan moda ini adalah *plot twist* dari karya Arsita, di mana dipentaskan selama empat jam dengan melakukan aktivitas yang repetitif sangat mudah membuat orang berpaling. Arsita tahu betul konsekuensi logis tersebut, tetapi ketika penonton berpaling, di situ lah titik bagaimana kesadaran kita terkait dengan isu. Di mana “kebosanan” itu terus terjadi oleh para pekerja sepatu di luar sana, dan kita lagi dan lagi pergi begitu saja.

Selain itu, *lecture performance*. Pada *UrFear: Huhu and the Multitude Peer of Gynts*, terdapat dua karya *lecture performance*, yakni: Abdi Karya dan Venuri Perera. Namun hanya Abdi Karya yang akan dijadikan *sample*. Tentu *lecture performance* bukan hal baru dalam dunia seni. Sebut saja Ho Rui An dengan “Solar: A Meltdown” di Jakarta Biennale tahun 2017 silam, dan masih banyak lainnya. Pun *lecture performance* memang sudah dilakukan sebelumnya secara *live performance* ataupun *tapping*. Namun repertoar *Lecture Performance* karya Abdi Karya dilakukan secara langsung yang ditonton secara virtual. Bagi saya, kekuatan *lecture performance* dari Abdi Karya adalah ihwal keterlangsungan, atau perekaman dan penyiaran dilakukan secara langsung. Pada karya tersebut, Abdi melakukan monolog di depan kamera. Maka, sudah



Gambar 6.

Gambar karya Ari lainnya *game* monopoli (dari hasil tangkap layar dari urfearmpg.net)

barang tentu terdapat perlakuan khusus pada karya tersebut, semisal ketika Abdi berpindah poros ketika berbicara.

Lainnya, moda *interactive theatre game* pada karya Andreas Ari Dwianto dan M.N. Qomaruddin. Namun hanya karya Andreas Ari Dwianto yang akan dijadikan *sample*. Sebenarnya karya Andreas Ari Dwianto memiliki dua moda, yakni *interactive performance* dan *interactive theatre game*. Namun saya akan lebih menelusuri moda *interactive theatre game*. Pada karya Andreas, penonton akan mendapatkan peran sebagai pemain monopoli. Setiap angka dadu yang keluar akan membuat langkah pelembar dadu berhenti di satu bilik, ia akan kembali berjalan setelah pemain lain menyelesaikan langkah dari angka dadunya. Hal yang spesial, di setiap bilik menyimpan pelbagai cerita yang divideokan. Atas dasar ini, karya ini niscaya membutuhkan perlakuan khusus, seperti pengambilan gambar dan penerapan pada setiap bilik di monopoli.

Sedangkan empat mode tersisa, yakni moda *theatre* dari East Flores Theatre Collective/STFT; moda *dance* dari Darlane Litaay; moda *performance video* dari Micari; dan moda *sound performance* dari Yasuhiro Morinaga x Nyak Ina Raseuki, turut berbeda dengan moda-moda yang dijelaskan sebelumnya. Jika mengingat keempat video merupakan tipe *recorded* atau telah direkam, maka perlakuan khusus dari keempat moda pada ihwal performans ialah perekaman gambar atas dramaturgi dari setiap karya. Semisal karya Darlane Litaay yang menggunakan sudut enam kamera untuk menunjukkan gerak demi gerak dalam tarinya. Dari uraian di atas, dapat dilihat jika kesadaran mengolah pertunjukan turut menjadi perlakuan khusus dari Teater Garasi.

Kedua, kesadaran mengolah ruang dan waktu. Kesadaran ini didasarkan pada bagaimana penampil mengeksplorasi ruang dan waktu pada pertunjukan. Hal yang pertama, ruang. Kesadaran ruang



Gambar 7.

Gambar pertama dan kedua dari facebook Teater Garasi, gambar ketiga adalah hasil tangkap layar dari urfearmpg.net

di sini merupakan kepekaan penampil dalam menggunakan kondisi di sekeliling mereka. Semisal bagaimana penampil mengeksplorasi satu ruang, semisal pada Gunawan Maryanto, Andreas Ari Dwianto, Arsita Iswardhani, Abdi karya, Darlane Litaay, dan lain sebagainya; atau bagaimana penampil mengeksplorasi ruang yang beragam, semisal pada East Flores Theatre Collective/STFT, Micari, dan lain sebagainya. Bagi saya, terdapat perlakuan khusus yang dilakukan para penampil pada karya-karya mereka. Perlakuan khusus dalam mengelola ruang dan kesadaran mempresentasikan ruang yang digunakan. Semisal ruang kubus yang digunakan Abdi Karya seakan dibuat beragam ketika dirinya tidak berdiri hanya di satu poros depan, tetapi juga mengakses sisi kanan ruang kubus tersebut.

Dari gambar 7, kita dapat melihat jika gambar pertama dan kedua dari kiri ditangkap layar (*screenshoot*) ketika Abdi tengah menggunakan sisi ruang kiri dari penonton. Gambar pertama adalah hasil dari ekspansinya, sementara gambar kedua adalah gambar dari sudut kamera depan. Selain itu, gambar ketiga diambil ketika ia tengah duduk secara menyerong atau diagonal dari panggung.

Hal yang kedua, waktu. Kesadaran ini saya tautkan karena setiap pertunjukan

berada pada cakupan waktu yang jelas dan sudah terpastikan. Waktu menjadi acuan dari penampil untuk mengatur energi, alur, dan performa. Tidak hanya itu, waktu menjadi bagian yang patut diartikulasikan karena durasi repertoar Teater Garasi beragam dan tidak tunggal. Hal ini tentu menjadi penting bagi saya, karena pertunjukan virtual lazimnya memiliki kecenderungan durasi tertentu yang menyesuaikan aturan penggunaan teknologi. Sedangkan Teater Garasi meletakkan urusan waktu setelah keutuhan dramaturgi dari masing-masing repertoar terpenuhi.

Kesadaran ini membuat durasi pertunjukan dari repertoar menjadi variatif, ada pertunjukan yang berdurasi 30 hingga 45 menit, tetapi ada pertunjukan yang berdurasi empat jam tanpa henti. Tentu bagi saya hal ini tidak akan terjadi pada pertunjukan virtual lainnya. Terkait pertunjukan empat jam tiada henti, durasi karya Arsita Iswardhani yang panjang ini memang dikerjakan guna menunaikan dramaturgi pertunjukan. Dari hal ini, ruang dan waktu menjadi perlakuan khusus yang dikelola oleh Teater Garasi sebagai tawaran mereka untuk pertunjukan virtual.

Ketiga, kesadaran mengelola gambar. Kesadaran ini terkait dengan

kesadaran pengambilan gambar dan mengolah layar virtual. Hal yang pertama, kesadaran pengambilan gambar. Kesadaran ini sangat ditentukan oleh bagaimana menentukan dan mengelola sudut pandang kamera. Sebagaimana karya mereka ditayangkan dalam bentuk pertunjukan virtual, maka pengambilan gambar turut menentukan dan memberikan sentuhan berbeda dari pertunjukan langsung.

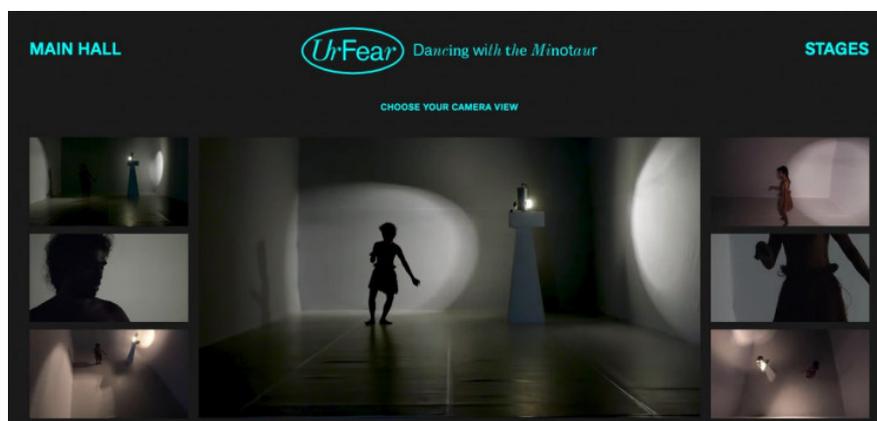
Lebih lanjut, pengambilan gambar di sini tentu membedakan *live performance* dengan pertunjukan virtual—baik *live streaming* ataupun *tapping*—, pasalnya fitur yang melekat pada kamera dapat memberikan sentuhan dalam membantu kinerja atau performa dari pertunjukan itu sendiri. Selain itu, fitur-fitur tersebut dapat menampilkan detail-detail tertentu. Pun tidak dapat dibantah jika di dalam beberapa repertoar turut menggunakan fitur *zoom in* atau pergantian sudut pandang kamera, hal yang kiranya tidak dapat dilakukan pada *live performance*.

Namun, kesadaran pengambilan gambar dan logika yang bersertanya tidak menjadi dominan, melainkan

hanya menjadi cara dalam mencapai eksplorasi ruang dan kehendak dari penampil. Bagi saya ini adalah sikap, di mana fitur kamera tidak menundukkan *sense* pertunjukan dari Teater Garasi, melainkan digunakan untuk melengkapi dramaturgi dari masing-masing karya. Semisal *zoom in* secukupnya pada pertunjukan dari Gunawan Maryanto ketika melakukan ritual penyembahan: lihat gambar 4; penggunaan kamera yang dipindah sesuai dengan kehendak Abdi Karya ketika menceritakan Bugis: lihat gambar 7; ataupun penggunaan kamera dengan enam sudut pandang berbeda yang sengaja dihadirkan untuk dipilih oleh penonton di karya Darlane Litaay.

Lebih lanjut, pada karya Darlane Litaay, penonton dapat memilih salah satu dari sudut kamera yang diinginkan oleh penonton. Pun ketika pertunjukan berlangsung, penonton dapat mengganti sudut kamera dari pertunjukan.

Hal yang kedua, kesadaran mengolah layar virtual. Kesadaran ini mengakomodasi bagaimana penampil mengolah *output* atau layar virtual. Hal ini berlangsung setelah pengambilan



Gambar 8.

Gambar pertunjukan Darlane (dari facebook Teater Garasi)

gambar dilakukan. Hal ini bisa dilakukan oleh editor, ataupun diskusi antara penampil dan penyelenggara. Bagi saya, mengolah *output* atau yang kelak ditonton di layar juga menjadi bagian perlakuan khusus dalam mencapai *liveness* pertunjukan daring. Atas dasar itulah, kita dapat melihat repertoar dari Andreas Ari Dwianto yang memang seolah-olah seperti permainan monopoli ketika moda *interactive theatre game* (lihat gambar 6), ataupun tata letak kamera utama dan keenam sudut pandang kamera lainnya yang mangkus pada repertoar dari Darlane Litaay (lihat gambar 8). Bertolak dari hal tersebut, saya melihat jika sudut pandang kamera, fitur pengambilan gambar, dan pengolahan ke layar virtual digunakan penampil dalam membulatkan mereka pada kesadaran mengolah pertunjukan virtual.

Keempat, kesadaran akan medium presentasi. Teater Garasi tahu betul bahwa *UrFear: Huhu and the Multitude Peer of Gynts* dipentaskan secara virtual. Alih-alih website menautkan link YouTube untuk disaksikan, penonton justru tetap menyaksikan karya demi karya di website <https://urfearmpg.net/>. Bagi saya ini adalah salah satu perlakuan khusus untuk pertunjukan virtual, di mana adanya upaya untuk menjaga pertunjukan mereka tetap di website yang lazim digadang sebagai “gedung” pertunjukan masa kini. Sementara pada pertunjukan lainnya, kerap kita temui website yang hanya menjadi terminal untuk berpindah ke YouTube. Tentu hal ini menjadi pertanyaan, apa perlunya website tersebut? Mengapa tidak

memberikan alamat *channel* YouTube-nya secara langsung? Lantas apakah peran website hanya untuk bergaya?

Dari hal ini, pasti Anda mengira jika saya menyalahkan pertunjukan virtual di YouTube. Jujur saya tiada masalah dengan menyaksikan pertunjukan virtual di YouTube, hal yang menjadi masalah adalah kegamangan penyelenggara lazimnya atas konsep “gedung” virtual. Pasalnya kehadiran website hanya difungsikan sebatas informasi waktu atau hanya penyedia tombol *hyperlink*, bukan sebagai “gedung” pertunjukan virtual. Maka langkah Teater Garasi tetap menampilkan karya video—ataupun video yang diunggah di YouTube pun—di website mereka adalah sebuah perlakuan khusus dan keseriusan penyelenggara dalam menampilkan karya demi karya mereka.

Selain itu, dengan tertayang di website dan tidak di YouTube, penonton tidak dapat mengakses pemutar video di layar, sehingga penonton tidak dapat *me-rewind* tayangan seenaknya. Hal ini tentu menjadi persoalan tersendiri atas keterlangsungan penyelenggaraan—baik *live streaming* ataupun *recorded* terjadwal. Sementara itu, *me-rewind* tayangan dapat dilakukan pada pelbagai pertunjukan di YouTube. Hal ini yang bagi saya mengganggu dan membuat kabur *liveness* pada pertunjukan virtual. Alhasil, pertunjukan yang dipentaskan di website tanpa tombol *rewind*, *forward*, atau *track* durasi, membuat penonton harus menonton pertunjukan tersebut dengan saksama.

Tidak hanya itu, lazimnya pertunjukan virtual hanya mengikuti

logika tayangan YouTube, di mana tayangan yang sudah terunggah akan terdokumentasikan dan dapat diakses sewaktu-waktu di kanal penyelenggara. Sebenarnya tiada juga yang keliru dengan hal itu, tetapi hal tersebut telah mengingkari keterlangsungan dan *intimacy* yang menjadi sifat pertunjukan. Membiarkan tayangan tetap bercokol di YouTube membuat tayangan tidak memiliki *extraordinary*. Walau saya bisa berganti peran dan membantah jika dengan tayangan bercokol di YouTube akan memberikan *intimacy* yang lebih merdeka untuk para penonton. Namun jika hal tersebut dilakukan, maka orientasi pertunjukan memang perlu diganti dan dikhususkan untuk YouTube saja, bukan untuk penonton yang ingin menonton *live streaming*.

Alih-alih Teater Garasi terjebak pada hal tersebut, Teater Garasi membuat formula yang menarik. Di mana pertunjukan diselenggarakan beberapa kali pada jadwal yang ditentukan, sebagai berikut:

Jumlah tampilan di atas dihitung berdasarkan jumlah waktu tampil. Hal ini berlaku tidak hanya untuk repertoar yang dipertunjukkan secara langsung, tetapi juga untuk repertoar yang telah direkam sebelumnya. Kuantitas tampil tersebut berlangsung selama satu bulan dengan waktu yang ditentukan. Jika dijumlahkan seluruh tampilan, maka terdapat 106 tayangan dalam satu bulan, 30 hari. Jika dirata-rata, maka terdapat tiga hingga empat tayangan pada setiap harinya yang berlangsung selama 30 hari.

Dari hal tersebut, hal yang terpenting adalah repertoar-repertoar tersebut tidak mereka biarkan tinggal dan tersimpan di website begitu saja, melainkan hilang jika tiada jadwal pementasan. Dampaknya, penonton tidak dapat mengulang sesuka hati dan *me-rewind* repertoar yang ingin disaksikan, melainkan harus mengikuti jadwal pementasan dan mempersiapkan diri untuk menyaksikan pertunjukan sesuai dengan kenyamanannya masing-masing, baik dari segi tempat, waktu,

Stage	Penampil	Judul Repertoar	Kuantitas Penampilan
Stage A	MN Qomaruddin	“In Search of the Lost Favourite Song”	11
	East Flores Theatre Collective/STFT	“Tana Tani/Land of Sorrow”	11
	Abdi Karya	“On the Origin(s) of Huhu”	9
Stage B	Andreas Ari Dwianto	“Monopoly: Asylum Edition”	13
	Arsita Iswardhani	“How the Ghost Worker is Dancing in Your Shoes”	4
Stage C	Venuri Perera	“On Gaze and Anonymity (or See You Don’t See Me)”	11
	Darlane Litaay	“Dancing with the Minotaur”	14
	Gunawan Maryanto	“The Messiah for Dummies”	8
Stage D	Micari	“Aase’s Dreams”	16
	Yasuhiro Morinaga	x “Huhu’s UrSound”	9
	Nyak Ina Raseuki		

ataupun energi. Tentu hal ini menjadi poin penting, di mana Teater Garasi dengan pertunjukan virtualnya memiliki tawaran yang jelas, khususnya ihwal bagaimana ia dipertunjukkan ke penonton.

Dari keempat perlakuan khusus tersebut, saya merasa jika Teater Garasi telah memformulasikan pertunjukan virtual mereka sedemikian rupa. Pengelolaan performans, ruang, waktu, pengambilan gambar, hingga medium presentasi menjadi salah satu cara melihat bagaimana pertunjukan *UrFear: Huhu and the Multitude Peer of Gynts* tidak bisa berhenti sebagai sebuah karya, tetapi juga sebagai sebuah tawaran *liveness* dalam pertunjukan virtual. Mengapa sebuah tawaran? Pasalnya di tengah keterombang-ambing pertunjukan virtual dan kecenderungan menayangkan karya tanpa memperhatikan logika *live*, karya ini muncul dengan moda dan perlakuan khusus yang berbeda dengan dua hal, yakni pertunjukan virtual lazimnya dan *live performance* biasanya. Namun perbedaan di sini bukan sembarang berbeda, melainkan membuat repertoar-repertoar yang mengelaborasi moda dan perlakuan khusus dengan mengakomodasi logika *live*—sekaligus perdebatan *liveness*—dan konsekuensi logis dari teknologi. Bagi saya, pertunjukan *UrFear: Huhu and the Multitude Peer of Gynts* telah menjadi salah satu tawaran dalam menjawab tantangan dari Meyer-Dinkgräfe. Lebih lanjut, dari pertunjukan ini, kita bisa membayangkan akan bagaimana pertunjukan *streaming* ke depan.

KESIMPULAN

Saya bisa bilang jika *UrFear: Huhu and the Multitude Peer of Gynts* tidak hanya berpindah dari *live performance* ke pertunjukan virtual, mereka juga tidak hanya sembarang mengonversi medium. Dalam hal ini Teater Garasi memiliki daya untuk tidak tunduk dan memosisikan virtual sebagai medium yang hanya dipinjam untuk pertunjukan mereka. Tentu ini menjadi sebuah tawaran yang menarik ketika *live streaming* menjadi medium alternatif yang paling banyak digunakan pelaku seni pertunjukan, tetapi di sisi yang lain turut dicurigai habis-habisan sebagai sesuatu yang sia-sia dalam *liveness*. Maka Teater Garasi mempunyai dua tantangan itu, yakni: *pertama*, tantangan atas *liveness* pada pertunjukan virtual mereka; *kedua*, tantangan membuat penonton ataupun kelompok teater lain mulai memikirkan pertunjukan virtual. Bagi saya, *UrFear: Huhu and the Multitude Peer of Gynts* telah meretas tantangan tersebut.

Selain itu, dari investigasi di atas, saya rasa kita perlu berpikir ulang, jika melalui tawaran kedelapan moda dengan perlakuan khusus pada pertunjukan ini, Teater Garasi tidak hanya menunjukkan kerja inter-disipliner, tetapi tengah menampilkan dua hal, yakni: *pertama*, *liveness* pada pertunjukan mereka; *kedua*, tiada bentuk tunggal dari *liveness* pada pertunjukan *virtual*. Dari hal tersebut kita bisa menimbang-nimbang atas ketunggalan moda seni pertunjukan yang terlampau dipercayai, tetapi *liveness*-nya jauh panggang dari api. Mungkin dengan adanya moda yang lain,

kita bisa mulai lagi meramu pertunjukan dan *liveness*-nya untuk perkembangan seni pertunjukan yang terus bergerak, bernegosiasi dengan keadaan dan perkembangan zaman, serta peka dengan fenomena dan konstelasi masyarakat.

Kendati demikian, saya perlu mengingatkan jika tawaran tersebut hanya uji coba. Soal hasil uji coba, tentu beragam hasil dan capaian bisa didapatkan. Alhasil, semua pencapaian di atas bisa jadi sebuah kesia-siaan, tetapi bisa jadi sebuah pencapaian tidak hanya untuk teater, tetapi untuk seni pertunjukan. Tentang mana yang Anda pilih, itu bukan soal, karena yang lebih penting buat saya, dari karya *Urfear: Huhu and the Multitude Peer of Gynts* ini, Teater Garasi telah menunaikan tugasnya sebagai *performance institute; performance production and laboratory*.

DAFTAR PUSTAKA

Auslander, Philip. "Live and Technologically Mediated Performance", dalam *The Cambridge Companion to Performance Studies*, Tracy C. Davis (ed). Cambridge: Cambridge University Press, 2008.

Meyer-Dinkgräfe, Daniel. "Phelan, Auslander, and After" dalam *Journal of Dramatic Theory and Criticism* Vol 29 (2): 69-79, 2015.

Milder, Patricia. "Teaching as Art: The Contemporary Lecture-Performance" dalam *PAJ* 97 (2011), halaman 13-27.

Phelan, Peggy. *Unmarked: The Politics of Performance*. London: Routledge, 1993.

Raditya, Michael HB. "Apakah kita benar-benar menonton *live performance*", dalam *laras.or.id*. Link: <https://laras.or.id/apakah-kita-benar-benar-menonton-live-performance/>, 2020a.

_____. "Yang dipetik dari perdebatan *live performance dan live streamingi*" dalam *laras.or.id*. Link: <https://laras.or.id/yang-dipetik-dari-perdebatan-live-performance-dan-livestreaming/>, 2020b.

Wardani, Farah Pranita. "Pergeseran Paradigma Seni di Tengah Pandemi dan Masyarakat Agorafobia", dalam *Prosiding Seminar Dies Natalis ke-36 ISI Yogyakarta: Kreativitas dan Kebangsaan Seni Menuju Paruh abad XXI*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2020.

Wurtzler, Steve. "She Sang Live, But the Microphone Was Turned Off: The Live, the Recorded, and the Subject of Representation," in Rick Altman, ed., *Sound Theory Sound Practice*. New York: Routledge, 1992.