

Implementasi Setting-Scenery dalam Struktur Pertunjukan Ludruk

Diterima:
19 Juni 2022
Revisi:
26 Juli 2022
Terbit:
10 Juli 2022

Heny Purnomo
Sekolah Tinggi Kesenian Wikwatikta Surabaya
Surabaya, Indonesia
E-mail: henimensystem@gmail.com

Abstract— *The presence of mass culture or popular culture has encouraged the birth of "popular art". The presence of popular art is marked by the rapid growth and development of electronic media (television), thus triggering the birth of the 'entertainment industry'. The birth of the entertainment industry is what ultimately can cause various ludruk communities to be faced with competition and performances that are often commodified through various entertainment shows. Television media programs almost never leave the slightest blank time, every show is always associated with the pandemic situation and condition that will end. Along with the presence and development of the entertainment industry, now live ludruk shows and even nobongs are very difficult to find. Television broadcasts as an entertainment industry are supported by artistic arrangements made with technological sophistication, on the other hand, ludruk performances which are supported by artistic kelir with "communal" packaging are considered outdated and do not provide market benefits. Even the popular art-based television media entertainment industry has turned the audience away by interacting "pseudoly" through two-dimensional screen shows which resulted in a "form of change" to traditional theater. Supporters of traditional theater are now slowly starting to decline, and this social phenomenon also has an impact on the existence of ludruk performances on stage. So this issue is interesting to be studied in a study.*

In order to keep the traditional theater (ludruk) known, this qualitative research aims to describe various aspects of carrying capacity and explain the changes and implementations of setting-scenery in the structure of ludruk performances. To analyze the results of the study, relevant theories were used through the analogy of performances and Goffman's dramaturgy as well as the concept of scenography as well as various other concepts which were also supported by the results of field interviews.

Keywords— *Ludruk Performance Structure; Performance Carrying Capacity; Form Of Change; Setting-Scenery*

I. PENDAHULUAN

Pementasan teater tradisi berbasis kerakyatan, seperti ludruk dan ketoprak merupakan bentuk karya seni pertunjukan yang mengutamakan segi "tontonan", dan senantiasa berkaitan erat dengan berbagai persoalan yang kompleks, terutama perkembangan serta kelangsungan hidup maupun masa depannya sebagai komunitas seni komunal. Keterikatan dengan ruang dan waktu, serta berbagai peristiwa kehidupan seni pertunjukan akan cepat berlalu setelah pementasan mendapatkan sambutan dari penonton yang memadati gedung atau arena pertunjukan. Kegiatan teater tradisi kerakyatan di berbagai tempat hingga kini masih menyisakan banyak persoalan dalam mempertahankan keberadaan pertunjukan maupun komunitasnya. Sebagian komunitas dalam situasi stagnasi dengan kondisi yang sangat memprihatin-kan, namun mereka masih mampu bertahan hidup sampai sekarang, sehingga bisa merefleksikan persoalan-persoalan yang terkait dengan eksistensinya.

Menurut Purnomo (2018), bahwa “Perkembangan dan kelangsungan hidup seni pertunjukan, sangat bergantung kondisi lingkungan masyarakat sebagai pendukung utamanya, setiap terjadi perubahan lingkungan masyarakat, akan membawa pengaruh pula terhadap keberadaan pertunjukan dan komunitas di dalamnya”. Kondisi sosial masyarakat dapat berpengaruh terhadap perilaku penonton, dan secara tidak langsung akan berdampak pula terhadap setiap kegiatan pertunjukan yang diselenggarakan. Kondisi demikian menjadi tantangan yang berat bagi kelompok seni pertunjukan dalam mempertahankan keberadaannya, terutama yang hidup dan berkembangnya di tengah masyarakat perkotaan (Purnomo, 2015). Beberapa dekade terakhir, berbagai pertunjukan teater tradisi kerakyatan tampak sepi penonton, bahkan secara perlahan mulai ditinggalkan para penggemarnya. Persoalan paling mendasar dalam teater yang sering mengandalkan pada *artistik kelir* ini, ketika berbagai kegiatan pertunjukan lantas berkaitan erat dengan situasi pandemi dan persoalan tumbuh-kembang medsos atau media elektronik, sehingga kini telah mengalami banyak transformasi padabentuk pertunjukannya.

Pertunjukan di medsos atau media elektronik penataan artistik dirancang lewat dukungan kecanggihan teknologi, sebaliknya kemasan pertunjukan teater tradisi yang diselenggarakan secara *live*, diserap melalui energi masyarakat pendukungnya, dan kini dianggap telah ketinggalan zaman dan tidak dapat memberi keuntungan “pasar”. Hal tersebut merupakan “fenomena sosial” yang menarik untuk dijadikan sebagai bahan kajian yang difokuskan lewat pendekatan artistik kelir sebagai skenografi yang setiap saat memiliki pengaruh terhadap pertunjukan teater tradisi kerakyatan.

II. METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah teater tradisi kerakyatan, dan orang-orang yang terlibat sebagai informan, sedangkan sebagai objek adalah artistik kelir pada tata panggungnya. Metode pengumpulan data meliputi: (1) usaha membatasi penelitian; dan (2) mengumpulkan informasi lewat observasi dan wawancara, baik secara terstruktur maupun tidak terstruktur. Sumber data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui *teknik pengumpulan data* dengan beberapa tahap:

- a. Observasi subyek dan objek penelitian sebagai teknik pengumpulan data digunakan mengamati beberapa partisipan. Observasi dilakukan agar dapat mengamati secara langsung tata panggung beserta elemen - elemen pendukungnya.
- b. Wawancara dilakukan pada informan sebagai teknik pengumpulan data yang merujuk pada rumusan penelitian. Menurut Bungin (2012), teknik pengumpulan data yang tepat untuk penelitian kualitatif yaitu teknik wawancara mendalam sebagai teknik pengumpulan data

yang khas bagi peneliti kualitatif.

- c. Studi kepustakaan untuk mendapatkan data-data referensi yang berhubungan dengan keberadaan teater tradisi kerakyatan, dan dokumen untuk mendapatkan data-data melalui rekaman *audio-visual* pertunjukan teater tradisi.

Analisis Data Penelitian, tentang artistik kelir pada tata panggung ini melibatkan pekerjaan yang berkaitan dengan penyusunan dan pemecahannya ke dalam berbagai bagian yang bisa ditangani. Kemudian merangkum dan mencari pola-pola, penemuan apa yang penting serta apa yang perlu dipelajari, dan pembuatan keputusan apa yang akan dikatakan kepada orang lain. Validitas Data Penelitian tentang artistik kelir pada tata panggung dilakukan lewat “triangulasi” yang banyak mengkaitkan dengan metode pengumpulan dan analisis data sekaligus, termasuk menggunakan para informan sebagai alat uji keabsahan dan analisis hasil penelitian dengan lebih mengutamakan efektivitas proses dan hasil yang diinginkan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertunjukan teater merupakan bentuk kegiatan kreatif seni pertunjukan yang dilakukan melalui proses: penyutradaraan, pemeranan maupun penataan artistik. Interaksi penonton yang dilakukan secara visual maupun audio sangat menentukan keberadaan pertunjukan di atas panggung, namun kepuasan ataupun kesan (estetik) yang didapatkan penonton sering menjadi persoalan yang akhirnya berujung terhadap merosotnya berbagai aktivitas produksi pertunjukan. Pementasan yang awal-mulanya sering diselenggarakan di berbagai panggung hiburan secara langsung tiga dimensi (3D), kini telah berubah bentuk menjadi pementasan yang ditayangkan di layar medsos atau elektronik, sehingga interaksi pemain dengan penonton menjadi semu, karena dikonstruksi. Para penonton hanya menjadi konsumen ataupun *audience* pasif dengan komunikasi yang direkayasa di depan layar sebagai model ruang panggung dua dimensi (2D) yang semu. Penonton sekarang dapat *disetting* medsos atau elektronik, diberbagai tayangan pertunjukan, orang tepuk tangan saja bisa dibikin, orang tertawa bisa dibikin, orang sedih juga bisa dibikin, dan semua serba direkayasa. Menurut Yudiaryani (2002), Pertunjukan adalah kata singkat, namun kompleks pada makna dan persoalannya, artinya pertunjukan itu tidak sekedar mementaskan karya seni lalu selesai. Pertunjukan adalah sebuah urutan laku (aksi) yang dilakukan pada suatu tempat atau panggung untuk menarik perhatian, memberi hiburan, pencerahan, dan selalu membutuhkan keterlibatan penonton secara aktif.

Untuk memahami pertunjukan, Erving Goffman mengemukakan melalui teori Dramaturgi: Pertunjukan merupakan kegiatan apresiasi yang mempertemukan unsur yang ada di dalam seni pertunjukan berupa karya dan aktor sebagai pemain yang dipertontonkan di atas *stage*. Dalam hal ini penonton bertindak sebagai apresiator dengan menggunakan *stage* sebagai tempat apresiasinya. Menurut Goffman, bahwa teori dramaturgi membicarakan beberapa hal

yang berkaitan dengan permasalahan di sekitar aktor sebagai seorang yang memiliki tugas di dalam sebuah pertunjukan. Lebih jauh mengenai aktor Goffman berasumsi, bahwa pada saat berinteraksi, aktor ingin menampilkan perasaan diri yang dapat diterima orang lain. Namun ketika menampilkan diri, aktor menyadari bahwa anggota *audien* dapat mengganggu penampilannya (Jazuli, 2014). Menurut Jazuli (2014), Pertunjukan tersebut dapat dipahami melalui analogi teatrical Goffman yang intinya membedakan antara panggung depan (*front stage*) dan panggung belakang (*back stage*). Panggung depan merupakan panggung pertunjukan sebagaimana orang menonton para aktor berperan dalam sebuah pertunjukan, sedangkan panggung belakang adalah berbagai aktivitas dan karakter aktor yang tidak boleh dilihat oleh penonton. Panggung depan dibedakan antara *setting* dan *front personal*. *Setting* mengacu pada pemandangan atau hal - hal yang bersifat fisik yang biasanya harus ada bila aktor memainkan peran. *Front personal* terdiri atas berbagai macam barang perlengkapan yang berfungsi untuk menyatakan atau mengenalkan peran aktor kepada penonton dan perlengkapan itu menjadi identitas peran yang sedang dimainkan oleh sang aktor. Panggung belakang (*back stage*) sengaja disembunyikan atas fakta atau jenis tindakan informal dari aktor. Apabila *audien* muncul di panggung belakang, maka pertunjukan menjadi tidak menarik dan terkesan kurang baik, karena hal - hal yang seharusnya dirahasiakan telah diketahui *audien* yaitu kelihatan borok aslinya. Dengan adanya jarak antara aktor dengan *audien*, maka aktor bisa leluasa untuk menciptakan rasa kagum dari pihak *audien*, sekaligus mencegah *audien* mempertanyakan pertunjukan.

Tata Artistik merupakan pengetahuan tentang penataan bentuk visual ataupun audio dalam pertunjukan yang dapat dirasakan serta dinikmati oleh penonton, sehingga dapat menimbulkan rasa keindahan (nilai seni). Tata Artistik sebagai media pendukung pertunjukan meliputi: tata panggung, latar/ dekorasi, pencahayaan, tata suara, tata rias - busana, dan properti (Purnomo, 2017). Menurut Hamzah (2007), bahwa: Tata berarti sesuatu yang selesai diatur, atau sebuah susunan. Tidak termasuk menata makhluk hidup yang menjadi objek utama yang ditonton, karena tata makhluk hidup (tata peran) disebut “penyutradaraan”. Harus dibedakan antara penata artistik dengan pelaksana tata artistik. Penata artistik lebih kepada konsep, “mengapa” tata artistik itu dibuat, sedangkan pelaksana tata artistik cenderung kepada masalah “bagaimana” tata artistik dibuat begitu. Jelaslah sudah bahwa tata artistik tersebut mempunyai arti pelaksanaan tata atau aturan serta penguasaan cara kerja benda-benda di luar manusia (pemeran) yang berada di dalam ruang dan waktu yang berlaku di tempat tontonan itu berlangsung. Menurut Dewi dan Koesoemadinata (2012), Salahsatu faktor penting kesuksesan drama adalah desain artistik panggung-nya yang sangat spektakuler – dengan permainan komposisi warna, bentuk, furnitur, hingga multi media. Selama pertunjukan berlangsung,

penonton selalu dapat berdecak kagum setiap kali desain panggung berganti menyesuaikan pergantian adegan.

Khusus untuk pertunjukan teater, skenografi (tata artistik) merupakan seni merancang suasana pentas yang memerlukan kolaborasi berbagai unsur seni rupa, seperti ruang dan bentuk (*space*), kostum, tata rias (*make up*), konstruksi set dekorasi (*stage craft*), pelengkap peraga (*props*), tata cahaya (*lighting design*), dan tata suara. Semua unsur tersebut akan menyatu menjadi suguhan artistik dalam panggung pertunjukan (*playing space*) (Dewi dan Koesoemadinata, 2012), Menurut Riantiarno (2011), Skenografi sering juga disebut penataan artistik, dan perlu ditekankan bahwa skenografi merupakan bagian yang tak terpisahkan dari sebuah pertunjukan teater.

A. FAKTOR PENDUKUNG PERTUNJUKAN TEATER TRADISI KERAKYATAN

Pertunjukan teater tradisi kerakyatan didukung berbagai aspek yang langsung berhubungan dengan kegiatan di atas panggung: 1) penyutradaraan; 2) pemeranan; dan 3) penataan artistik pertunjukan (meskipun dengan istilah yang berbeda). Sedangkan aspek pendukung yang tidak langsung berhubungan dengan kegiatan di atas panggung adalah penonton (*audience*) dan pengelolaan (*management*) komunitas. Dalam kajian ini difokuskan pada persoalan tata artistik (*scenography*). Menurut Riantiarno (2011), bahwa wilayah penataan artistik meliputi set-dekor- properti, busana, rias wajah dan rambut, serta pencahayaan. Perlu ditekankan bahwa penataan artistik merupakan salah satu bagian penting dari sebuah pertunjukan teater, kini sering disebut sebagai skenografi.

Dalam pertunjukan teater tradisi kerakyatan kegiatan tata artistik berhubungan dengan *set – dekor. Setting* (latar peristiwa) ataupun dekorasi (*scenery*) merupakan bentuk tata artistik yang secara visual dapat menggambarkan: 1) suasana atau keadaan suatu peristiwa; 2) dimana peristiwa tersebut terjadi; dan 3) kapan terjadinya peristiwa tersebut. Sehingga *setting* ataupun dekorasi sangat berkaitan langsung dengan struktur pertunjukan teater tradisi kerakyatan. Keberadaan *setting* ataupun dekorasi menjadi tumpuan utama yang harus hadir sebagai pendukung penting sebuah pertunjukan. Menurut Purnomo (2017), Dalam teater tradisi kerakyatan (ludruk khususnya), yang dimaksud *setting* ataupun dekorasi adalah gambar sebuah pemandangan yang biasa-nya sering disebut dengan istilah “kelir”. *Kelir* tersebut merupakan pemandangan yang divisualkan atau dilukis pada selembar kain seluas dinding bagian belakang (*backdrop*) panggung pertunjukan yang dapat menggambarkan suasana, tempat maupun waktu peristiwa, sehingga dikenal pula dengan istilah “artistik kelir”.

Penempatan *kelir* dapat digulung ke atas, dan untuk memainkannya akan diturunkan kembali sesuai dengan lakon yang ditampilkan. Untuk lebih menghidup-kan suasana, di depan *kerir* sering ditambahkan perlengkapan pendukung artistik lainnya yang disesuaikan dengan

kebutuhan adegan di dalam pertunjukan, misalnya bebatuan besar, tanaman pohon, pagar bambu atau kayu, gapura dan sebagainya. Menurut Cak Sabil yang 30 tahun lebih mengikuti ludruk Irama Budaya, bahwa untuk mendukung sebuah pertunjukan yang bagus, dan komunitas ludruk juga dikatakan kaya minimal harus memiliki sembilan *kelir*, itu pun secara ideal masih harus ditambah dengan dua visual rumah desa yang tidak sama, dan dua visual rumah kota yang tidak sama, hal tersebut mengacu pada cerita/lakon yang dipentaskan. Sehingga secara keseluruhan visual *kelir* adalah: jalan desa, jalan kota, rumah desa, rumah kota, pendopo, alun - alun, alas bolong, alas pêpêk (alas utuh), delapan kelir tersebut harus dipunyai grup ludruk yang ditambah satu lagi dengan visual laut, dan lainnya bisa ditambahkan pula seperti: *kelir* taman, *kelir* rumah kayu dan sebagainya (Purnomo, 2017).



Gambar 1: Kelir awan/langit sering dipadukandengan properti lainnya (dok. HENiMEN 2022)



Gambar 2: Kelir bergambar taman dengan di-hiasi patung Suro-Boyo (dok. HENiMEN 2017)

Menurut Purnomo (2018), Visual *kelir* dalam pertunjukan teater tradisi kerakyatan tersebut, tidak memiliki filosofi apapun terkait cerita atau lakon yang dipentaskan. Gambar kelir adalah mewakili *setting* atau tempat kejadian peristiwa, sehingga visualnya hanya mencerminkan bahwa kejadian tersebut *setting*-nya tentang kondisi di daerah pedesaan, maka suasananya juga harus mengikuti keadaan di desa, dan sangat tidak mungkin akan diturunkan *kelir* yang suasananya tentang kondisi di kota, istilah di dalam wilayah teater disebut dengan *jumping*.

B. PERANAN ARTISTIK KELIR DALAM PERTUNJUKAN TEATER TRADISI KERAKYATAN

Kehadiran penonton merupakan persoalan utama dan menjadi barang langka yang mahal. Penonton dalam pertunjukan adalah orang-orang yang mereka secara sengaja

menginginkan untuk mendapatkan rasa kepuasan dari hasil menonton. Mereka pergi menonton dengan maksud yang pertama-tama memang untuk memperoleh kepuasan rasa, lalu kebutuhan dan keinginannya juga dapat terpenuhi (Harymawan, 1988:193). Hal tersebut dengan kata lain bahwa penonton itu ingin mendapatkan suatu kepuasan batin sebagai *oleh-oleh* yang menarik untuk dibawa pulang tanpa terbebani hal-hal yang lainnya. Kesuksesan pertunjukan, salah satunya akan ditentukan jumlah penonton yang menyaksikan, termasuk setiap pertunjukan teater tradisi kerakyatan yang pada saat sekarang sudah menjadi barang langka.

Penonton pada saat sekarang merupakan penonton yang telah diasuh dan dibesarkan oleh kejayaan medsos atau media elektronik. Penonton juga rentan dipengaruhi oleh kondisi-kondisi sosial maupun ekonomi di lingkungannya, artinya penonton dapat memiliki sikap yang dipengaruhi berbagai faktor lingkungannya. Menurut Purnomo (2018), Merosotnya teater tradisi kerakyatan saat sekarang sering dikarenakan pertunjukannya kurang dapat menarik minat penonton, dan jika diibaratkan pentas itu sampai di *liang semut* sekalipun, kalau memang pertunjukan tersebut menarik, maka tetap akan diburu para penonton. Sehingga untuk memahami selera penonton, maka dilakukan pendekatan melalui artistik kelir sebagai pendukung utama dalam pertunjukan teater tradisi kerakyatan. Berkaitan dengan penataan artistik, *setting* itu harus mengacu terhadap cerita atau lakon yang dipentaskan, kalau misalkan pertunjukan adegan laut atau adegan sungai, maka dapat digunakan properti tambahan. Jika ada semacam *kelir* desa dapat ditambah dengan properti yang menggambarkan sungai, maka perlu dibikin properti yang menggambarkan tentang suasana kali. Misalnya cerita tentang bengawan solo yang harus ada properti tambahannya yang kalau dilihat secara artistik hal itu memang harus dapat menggambarkan sungai.

Berbagai visual kelir yang dimiliki oleh komunitas teater tradisi kerakyatan jika jumlahnya semakin banyak, maka peranan artistik kelir juga akan semakin mudah dan bertambah. Visual kelir yang dimiliki komunitas dapat digunakan untuk mementaskan berbagai cerita atau lakon, dan sebaliknya bisa pula dijadikan sebagai inspirasi membuat cerita atau lakon pertunjukan. Menurut Puryadi (Pakdhe Pur), Secara fisik atau visual *setting/kelir* tersebut harus digambarkan supaya mendekati sesungguhnya, sehingga para pelaku pada teater tradisi (ludruk tobong) itu tidak sama dengan para pelaku yang ada di studio/ruang rekaman. Kalau berada di tobongan, maka tidak perlu harus menggambarkan suasana yang ada di hutan atau di dalam rumah, karena sudah terwakili dengan adanya artistik kelir (Purnomo, 2018).

Kelir menjadi *setting* atau dekorasi yang utama untuk menggambarkan sebuah peristiwa dalam struktur pertunjukan teater tradisi kerakyatan, sehingga muncul komunikasi seni yang memiliki nilai estetis melalui proses artistik di atas *stage*. Secara komprehensif artistik kelir memiliki fungsi dan meliputi: 1. *Kelir bergambar Awan dan Langit*, biasanya digunakan

memulai pementasan sebelum menuju pada acara inti, dan acara inti tersebut menggunakan *kelir* yang sesuai tema yang akan dipentaskan dengan menambahkan *setting* gapura di depannya,



Gambar 2: Kelir taman dengan bambu runcing yang dikelilingi tanaman (dok. HENiMEN 2017)



Gambar 3: Kelir jalan desa yang dikelilingi pohon dan persawahan (dok. HENiMEN 2017)

2. *Kelir Bergambar Jalan Bambu Runcing*, biasanya sering digunakan pada waktu acara *dagelan* atau lawakan dan acara monosuko (campursari) dalam struktur pertunjukan ludruk, 3. *Kelir Bergambar Jalan Desa*, biasanya digunakan memulai adegan dialog yang ada pada cerita inti, dan adegan tersebut merupakan kisah yang berkaitan atau memiliki latar belakang kehidupan manusia di alam pedesaan, 4. *Kelir Bergambar Rumah Desa (Gédeg)*, digunakan menggambarkan suasana yang berlatar belakang kehidupan orang desa yang bersahaja atau miskin, biasanya juga disertai dengan menambahkan perlengkapan *setting* seperti: meja - kursi dan tempat tidur yang rata - rata dimiliki oleh orang desa,



Gambar 4: Kelir bergambar *gédeg*, rumah orang desa yang miskin (dok. HENiMEN 2017)



Gambar 5: Kelir bergambar rumah orang kotayang serba kecukupan (dok. HENiMEN 2017)

5. *Kelir Bergambar Rumah Kota* (Tembok), untuk menggambarkan suasana yang berlatar belakang kehidupan orang kota yang serba kecukupan, biasanya juga disertai dengan menambahkan perlengkapan *setting* yang sering dimiliki orang kota berstatus ekonomi mapan, 6. *Kelir Bergambar Rumah Kayu* (*Gébyog*), secara strata sosial menjadi antara *kelir* rumah desa (*gédeg*), dengan *kelir* rumah kota (tembok). *Kelir* ini lebih banyak bercerita suasana yang berlatar-belakang kehidupan orang desa sederhana, yaitu tidak kekurangan, namun juga tidak terlalu kaya. Sehingga visual *kelir* ini sering digunakan untuk adegan yang memicu konflik, 7. *Kelir Bergambar Taman*, dalam pertunjukan biasanya sering digunakan untuk dialog ringan (romantis) pada waktu memasuki cerita inti, misalnya adegan dialog sepasang muda - mudi, suami - istri, dan sebagainya. *Kelir* ini juga sering difungsikan untuk acara *dagelan* atau lawakan dan acara *monosuko* dalam struktur pertunjukan ludruk, sehingga secara visual fungsinya hampir sama dengan *kelir* bergambar jalan bambu runcing,



Gambar 6: Adegan konflik memakai visual kelir bergambar rumah kayu (dok. HENiMEN 2018)



Gambar 7: Visual *kelir* bergambar *alas bolong* atau hutan berlobang (dok. HENiMEN 2017)

Kelir Bergambar Alas Bolong (Hutan Berlobang), biasanya sering digunakan untuk adegan yang bernuansa konflik sebagai tempat persembunyian. *Kelir* ini sering digunakan sebagai tempat para penyamun, perampok, tempat perguruan para pendekar, kyai, santri dan para pelarian yang selalu dikejar-kejar lawannya. Visual hutan sering digunakan untuk memberikan kesan suasana yang sepi, sunyi, dan seram atau angker bagi para penonton. *Kelir* dibuat berlobang supaya dapat memberikan kesan tempat yang jauh atau hutan yang lebat (adanya nuansa kedalaman), dan untuk tujuan atau kebutuhan: a) dapat diberi tambahan *kelir* lain- nya sebagai tambahan bentuk visual; b) dapat digunakan sebagai pintu keluar-masuk para pemain; dan c) juga digunakan untuk menambah *setting*/ peralatan lainnya,

Kelir Bergambar Goa, penggunaan *kelir* ini hampir sama dengan visual *kelir* bergambar *alas bolong*. Visual *kelir* bergambar goa sering digunakan adegan orang bersemedi dan sebagai tempat persembunyian para penyamun, perampok, serta orang yang sedang dikejar-kejar musuh. Visual goa juga sering digunakan untuk memberikan kesan suasana yang sepi, sunyi, dan suasana seram ataupun angker bagi para penonton pertunjukan ludruk.

IV. PENUTUP

Penonton dan pertunjukan teater tradisi kerakyatan merupakan dua komponen yang masing-masing senantiasa berinteraksi untuk mendapatkan keberadaannya. Namun dalam situasi pandemi telah berdampak terhadap perkembangan pertunjukan banyak dikomodifikasikan melalui media elektronik. Keberadaan pertunjukan teater tradisi yang biasanya diselenggarakan secara *live* dan dapat memasuki serta diterima berbagai tingkatan usia anak-anak hingga dewasa, kini telah mengalami banyak transformasi bentuk pertunjukan atau pementasan.

Artistik Kelir yang secara visual terlahir dari fenomena sosial dalam masyarakat, sebenarnya merupakan “bentuk artistik” yang menghadirkan “nilai estetik” sebagai pembentuk

“energi keindahan” di dalam sebuah pertunjukan teater tradisi. Inilah wujud implementasi yang dapat membangkitkan kepuasan rasa di dalam setiap tubuhpenonton (*audience*).

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. 2012, *Analisis Data Penelitian Kualitatif: Pemahaman Filosofis dan Metodologis ke Arah Penguasaan Model Aplikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Yudiaryani. 2002. *Panggung Teater Dunia: Perkembangan dan Perubahan Konvensi*. Jogjakarta: Pustaka Gondho Suli.
- Jazuli, M. 2014. *Sosiologi Seni: Pengantar dan Model Studi Seni*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hamzah, A. Nawir. 2007. *Sutradara Drama Panggung dan Televisi*, Jakarta: Win Communications.
- Dewi, Citra Smara. dan Koesoemadinata, Fabianus Hiapianto. 2012. *Menjadi Skenografi*. Solo: Metagraf.
- Riantiarno, N. 2011, *Kitab Teater: Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Jakarta: Grasindo.
- Harymawan, R. M. A., 1988, *Dramaturgi*. Bandung: R o s d a.
- Purnomo, Heny. 2018, Tata Artistik (Scenografi) dalam Pertunjukan Kesenian Tradisi Berbasis Kerakyatan *SATWIKA, Jurnal Kajian Budaya dan Perubahan Sosial, Volume 2 Nomer 2, Oktober 2018: Hal. 95 - 106*.
- Purnomo, Heny. 2015. “Aneka Ria Srimulat: Kajian Seni Populer di Kompleks Taman Hiburan Rakyat Surabaya”. Tesis Magister, Universitas Negeri Surabaya.
- Purnomo, Heny. 2017. “Tata Artistik di Balik Keberadaan Pertunjukan Ludruk Tobong Irama Budaya Surabaya ”. Penelitian Dosen, L P P M STKW Surabaya.
- Purnomo, Heny. 2018. “Skenografi dalam Pertunjukan Kesenian Tradisi Berbasis Kerakyatan”. Penelitian Dosen Pemula, Dirjendikti Jakarta.