

Diterima Pada
18 Februari 2022

Disetujui Pada
24 Juni 2023

Vol 3, No 2, 2023

Halaman 127-138

E-ISSN :
2808-7798

PEMBELAJARAN MANAJEMEN PERTUNJUKAN VIRTUAL PADA PEMENTASAN TEATER DI SMA NEGERI 3 YOGYAKARTA

Syifa Nisaburi¹, Ni Wayan Suratni², Ni Made Liza Anggara Dewi³

¹Institut Seni Indonesia Denpasar

²Institut Seni Indonesia Denpasar

³Institut Seni Indonesia Denpasar

syifanisaburi@gmail.com

Abstrak

Peran manajemen sangatlah penting terutama dalam pemrograman berbagai kegiatan bertujuan, tidak terkecuali kegiatan kesenian. Manajemen seni pertunjukan berfungsi untuk mengelola suatu produksi pertunjukan yang biasanya mendatangkan penonton. Namun karena Pandemi Covid-19 ini pembatasan sosial di masyarakat masih berlaku maka seni pertunjukan dialihkan ke virtual. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pembahasan yakni: karakteristik teater di SMA Negeri 3 Yogyakarta dan proses pembelajaran manajemen pertunjukan virtual. Hasil dari penelitian ini yaitu karakteristik teater Jubah Macan dengan tim produksinya dalam pengelolaan pertunjukan virtual kegiatan ekstrakurikuler teater di SMA Negeri 3 Yogyakarta yang menggunakan *Zoom meetings* dan *LINE* sebagai sarana komunikasi *online*. Proses pengorganisasian dalam manajemen pertunjukan virtual melalui *YouTube* yang *platform* ini sangat praktis, efektif, dan didesain secara khusus untuk berbagi video.

Kata Kunci: pembelajaran, manajemen, pertunjukan, virtual

PENDAHULUAN

Pendidikan seni di SMA sebagai pendidikan formal, sedangkan di luar sekolah disebut dengan pendidikan non-formal atau informal yang biasanya dilakukan dengan ekstrakurikuler guna meningkatkan dan mengembangkan bakat siswa. Sistem pendidikannya secara formal tetap memerlukan komponen pengajaran yang meliputi pengajar, siswa, kurikulum, sarana, metode, evaluasi yang terencana secara sistematis. Dengan pendidikan seni melalui pengalaman estetis, siswa diharapkan dapat menginternalisasi (meresapi, mengakarkan) nilai-nilai estetis yang berfungsi untuk melatih kepekaan rasa, kecerdasan intelektual dan mengembangkan imajinasinya (Jazuli, 2008:16). Berdasarkan berbagai kajian dan penelitian, baik secara

filosofis, psikologis maupun sosiologis ditemukan bahwa pendidikan seni memiliki keunikan peran atau nilai strategis dalam pendidikan sesuai perubahan dan dinamika masyarakat. Pendidikan seni di SMA dituangkan melalui mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang didalamnya terdapat materi seni tari, seni musik, seni rupa, dan seni drama. Kemudian untuk lebih meningkatkan dan menekankan seni drama melalui kegiatan ekstrakurikuler teater.

Salah satu SMA Negeri di Kota Yogyakarta yang memiliki ekstrakurikuler teater adalah SMA Negeri 3 Yogyakarta. SMA Negeri 3 Yogyakarta, mengembangkan kreativitas seni melalui pergelaran teater yang dilaksanakan setiap tahunnya untuk mementaskan hasil kegiatan ekstrakurikuler

teater sebagai pertunjukan sekaligus sebagai evaluasi guru dalam pembelajaran seni dan keterampilan. Guna meningkatkan sumber daya manusia melalui seni teater yang ada di sekolah SMA Negeri 3 Yogyakarta mengarahkan siswanya meningkatkan potensi dan minatnya melalui cara penciptaan sebuah karya teater yang diciptakan langsung oleh siswa demi meningkatkan daya kreativitas siswa. Penciptaan sebuah karya seni teater dikembangkan berdasarkan dengan situasi remaja masa kini di lingkungan sekolahnya dengan nama grup teater Jubah Macan. Pengeyelenggaraan pertunjukan teater tentu dibutuhkan sebuah pengelolaan/manajemen yang baik, untuk itu perlu diketahui pemahaman tentang manajemen.

Namun, pembatasan sosial di masyarakat pada era *new normal* ini masih diberlakukan sebagai bentuk kewaspadaan terhadap pandemi Covid-19. Salah satu sektor yang terdampak situasi pandemi adalah seni pertunjukan. Perlu medium dan sistem baru agar pertunjukan tetap berjalan. Oleh karena itu, sebagian besar karya seni pertunjukan didorong untuk bersinggungan dengan perkembangan teknologi digital sehingga wujud adaptasi ini menjadikan dunia seni pertunjukan mengalami perkembangan serta perubahan. *Platform* digital seperti media sosial dan saluran digital lainnya menjadi strategi baru dalam mentransformasikan 'panggung/stage' yang sesungguhnya menjadi 'panggung/stage' secara virtual.

Situasi tersebut di atas adanya pertunjukan virtual itu menjadi pilihan bagi Teater Jubah Macan agar dapat terus memiliki "panggung" sebagai sarana berekspresi dan berkarya dalam situasi wabah pandemi saat ini maupun pada perkembangan era seni yang terus berkembang dan sudah mulai beradaptasi dengan era digital. Pertunjukan virtual pada pementasan teater di SMA

Negeri 3 Yogyakarta oleh Teater Jubah Macan yang berjudul Pentas Besar "*The Ethereal: Look Beyond What You Can See*" dapat disaksikan di kanal YouTube Padmanaba Productions sejak 3 Juli 2021 lalu.

Ternyata dengan menyajikan pertunjukan virtual dengan *platform* digital dapat beberapa keuntungan diantaranya yaitu jangkauan luas dan global, ketidakterbatasan jumlah penonton seperti di medium konvensional misalnya gedung pertunjukan, pemasaran lebih efisien, dan kemungkinan-kemungkinan artistik yang lebih baik karena menghadapi medium-medium penyajian baru. Keuntungan ini juga dirasakan oleh Teater Jubah Macan. Untuk ukuran pertunjukan virtual pada pementasan teater yang diadakan oleh siswa-siswi tingkat sekolah menengah atas, jumlah penonton terbilang cukup banyak, mencapai sekitar 520.438 kali ditonton dan kurang lebih 78.000 kali disukai.

Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang pembelajaran manajemen pertunjukan virtual pada pementasan teater di SMA Negeri 3 Yogyakarta.

METODE

Menurut Sugiyono, metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian ini menggunakan rancangan deskriptif kualitatif. Istilah penelitian kualitatif dimaksudkan sebagai jenis yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Metode penelitian kualitatif dapat digunakan untuk mengungkap dan memahami sesuatu dibalik fenomena yang sedikit pun belum diketahui. Metode ini dapat juga digunakan untuk mendapatkan wawasan tentang sesuatu yang baru sedikit

diketahui. Demikian pula metode kualitatif dapat memberi rincian yang kompleks tentang fenomena yang sulit diungkapkan oleh metode kuantitatif. (Anselm Straus dan Juliet Corbin, 2003: 4-5).

Sedangkan jenis penelitian deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan kejadian yang saat ini berlaku. Di dalamnya terdapat upaya mendeskripsikan, mencatat, menganalisis, dan menginterpretasikan kondisi-kondisi yang saat ini ada atau sedang terjadi. Dengan kata lain penelitian deskriptif bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi mengenai keadaan saat ini dan melihat kaitan antara variabel-variabel yang ada. (Mardalis, 2010: 26).

Penelitian kualitatif deskriptif memiliki hasil akhir berupa data deskriptif berupa data lisan atau tulisan sebagai hasil dari analisis dan interpretasi dari permasalahan yang dikaji. Dalam hal ini permasalahan yang dikaji adalah karakteristik pertunjukan virtual pada pementasan teater di SMA Negeri 3 Yogyakarta dan proses belajar siswa terhadap pembelajaran manajemen pertunjukan virtual pada pementasan teater di SMA Negeri 3 Yogyakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Pertunjukan Virtual pada Pementasan Teater di SMA Negeri 3 Yogyakarta mengadaptasi dari Film "*Beauty and The Beast*" karya Bill Condon.

Dikisahkan jauh di dalam Perancis, Pangeran Adam hidup bergelimang harta. Walaupun Adam mendapatkan segala sesuatu yang ia inginkan, ia adalah seorang yang kejam. Dan pada suatu malam, seorang tamu tak diundang datang ke kastil untuk mencari tempat berteduh dari badai. Sebagai hadiahnya, tamu itu memberikan setangkai mawar ajaib. Dengan kasar dan penuh kesombongan, Adam mengusirnya karena penampilannya yang buruk dan

menjijikan. Terungkaplah bahwa ia adalah seorang penyihir wanita yang cantik. Pangeran memohon pengampunan, namun terlambat. Tidak ditemukan ketulusan dalam hatinya.

Sebagai hukuman, penyihir menyelimuti kastil dengan mantra yang kuat dan mengutuk semua yang ada dalam kastil sehingga dilupakan oleh dunia. Jika sang Pangeran tidak menemukan cinta sebelum kelopak terakhir mawar ajaib itu gugur, maka ia akan ditakdirkan menjadi makhluk buruk rupa sepanjang masa.

Waktu berlalu begitu cepat. Harapan baru muncul ketika seseorang hadir dalam kehidupan Adam: Belle. Gadis desa yang baik hati itu dapat menunjukkan ketulusan dalam memandang seseorang. Walaupun ia tahu Adam memiliki banyak ketidaksempurnaan, Belle tetap menerima Adam apa adanya.

Pertunjukan Virtual pada Pementasan Teater di SMA Negeri 3 Yogyakarta berbentuk teater modern. Teater modern adalah jenis teater atau dramatisal yang secara teknis pelaksanaan maupun perencanaannya selalu berkiblat pada konsep barat. Unsur ceritanya sudah modern dan berkaitan dengan peristiwa yang se-zaman. Bentuk teaternya juga sudah menggunakan peralatan modern seperti *lighting*, *orchestra* (musik barat) sebagai pengiring, dan lain sebagainya.

Pada mula berdirinya ekstrakurikuler teater di SMA Negeri 3 Yogyakarta yang bernama Jubah Macan, Bapak Sugeng Prihatin selaku pembina menyertai pembelajaran manajemen seni pertunjukan disamping pembelajaran teater supaya siswa/i yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler teater dapat menyelenggarakan pertunjukan atau pementasan. Pembelajaran manajemen seni pertunjukan tersebut mengenai tim

produksi pertunjukan dan dalam penyelenggaraan produksi pertunjukan terdapat dua bidang tanggung jawab, yaitu tanggung jawab di bidang nonartistik yang dipimpin oleh pimpinan produksi dan di bidang artistik yang dipimpin oleh sutradara.

Dulu untuk mempromosikan pementasan hasil kegiatan ekstrakurikuler teater, siswa/i masih mencetak brosur untuk dibagikan. Kemudian seiring perkembangan waktu dan teknologi, Bapak Sugeng sudah tidak lagi memberikan materi tentang manajemen seni pertunjukan. Materi kegiatan menghadirkan narasumber dari kakak kelas yang sudah lulus. Narasumber tersebut dipilih karena pernah mengikuti kegiatan ekstrakurikuler teater dan paham tentang *marketing*. Promosi yang dulunya menggunakan brosur, sekarang menggunakan media sosial seperti *Instagram* dan *Tik Tok*.

Manajemen Sebagai Ilmu dan Seni menurut (Terry, 1962: 201), menjelaskan bahwa terdapat 10 hal yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan manajemen, yaitu:

1. *advanced by knowledge* (memperoleh kemajuan melalui pengetahuan)
2. *advanced by practice* (memperoleh kemajuan melalui praktek)
3. *proses* (membuktikan)
4. *feels* (merasakan)
5. *predicts* (meramalkan)
6. *guesses* (mengira-ngira)
7. *defines* (merumuskan)
8. *describes* (menguraikan)
9. *measures* (mengukur)
10. *opines* (memberi pendapat)

Melalui 10 hal di atas, dapat dijelaskan bahwa kegiatan manajemen tim produksi teater Jubah macan telah melaksanakan dan memenuhi kriteria tersebut.

Pertama bahwa tim ini secara personalia jelas memperoleh kemajuan melalui pengetahuan (*advanced by knowledge*) dari mulanya pembina teater yang memberikan materi manajemen seni pertunjukan kemudian kini kakak kelas yang telah berpengalaman akan produksi teater membagikan ilmu pengetahuan kepada adik-adik kelasnya dan dikembangkan lagi oleh mereka. Hal ini diyakini tentu telah memperoleh kemajuan pengetahuan. Kedua, *advanced by practice* (memperoleh kemajuan melalui praktek), jelas atas kegiatan produksi ini dengan adanya latihan-latihan yang begitu banyak hingga gladi kotor, gladi bersih hingga pementasan telah diperoleh kemajuan melalui praktek. Ketiga, *proses* telah membuktikan keberhasilan kebersamaan dalam semua proses yang dijalani semua tim dengan sepakat dan memiliki visi dan misi yang sama guna mensukseskan pertunjukan teater ini. Keempat, *feels* (merasakan) yang berarti semua yang terlihat dalam kegiatan pementasan teater telah memiliki rasa yang sama seiya, sekata dalam mencapai tujuan kesuksesan pentas teater Jubah Macan. Kelima, *predicts* (meramalkan) melalui hal ini teater Jubah Macan berencana tetap membuat pertunjukan di era *New Normal* ini, diputuskanlah membuat pertunjukan virtual yang diprediksi dapat menjangkau banyak penonton. Keenam, *guesses* (mengira-ngira), setelah perencanaan yang matang dan kemudian mengira-ngira media sosial apa yang saat ini sedang populer di kalangan anak muda sehingga dapat menjadi tempat promosi pertunjukan virtual tersebut. Ketujuh, *defines* (merumuskan) diawali dari Pramudya N.A selaku pimpinan produksi, mengadakan *open recruitment* untuk mencari seksi koordinator. Setiap koordinator mencari anggotanya masing-masing kemudian terbentuklah struktur manajemen pertunjukan virtual.

Adapun struktur manajemen pertunjukan virtual pada pementasan teater di SMA Negeri 3 Yogyakarta sebagai berikut.



Selanjutnya secara serius dilakukan rapat-rapat hingga semuanya itu tahap demi

tahap mampu melakukan perumusan dan melakukan tindakan untuk langkah berikutnya. Rapat-rapat dilaksanakan secara online melalui *Zoom* dan *Line Group* karena masih diberlakukan PPKM.

Zoom meetings menjadi salah satu sarana pertemuan *online* untuk melakukan diskusi, *meeting*, *briefing*, *sharing* materi dan berbagai hal yang bersifat koordinasi. *Zoom meetings* merupakan aplikasi komunikasi berbasis video yang dapat diakses melalui *smartphone* maupun PC. Berdasarkan hasil wawancara dengan Pram selaku pimpinan produksi, SMA Negeri 3 Yogyakarta memiliki fasilitas *Zoom Premium*. Hal ini dimanfaatkan untuk melaksanakan rapat besar (Wawancara dengan Pramudya N.A selaku pimpinan produksi di SMA Negeri 3 Yogyakarta, 18 Oktober 2021).

Komunikasi tim produksi dilakukan dengan aplikasi *LINE* yang merupakan aplikasi pengirim pesan instan gratis yang dapat dimanfaatkan pada berbagai perangkat elektronik, seperti *smartphone*, tablet, dan komputer. *LINE* menjadi pilihan bagi Teater Jubah Macan sebagai media yang dapat digunakan untuk koordinasi *online*, karena terdapat fitur untuk membuat grup.

Beberapa kelebihan *LINE Grup* adalah: *LINE Grup* bisa untuk apapun sesuai kebutuhan, seperti grup diskusi dan lain sebagainya. *LINE Grup* dapat menampung hingga 500 orang. Anggota *LINE Grup* bisa membuat *note*, menyimpan gambar di album, dan melakukan panggilan suara, video, dan *live*.

Selain itu untuk melaksanakan rapat-rapat menjadi sarana utama dengan *Zoom Premium*. Beberapa kelebihan dalam pertemuan atau rapat menggunakan *Zoom Premium* adalah tidak ada batas waktu, kapasitas partisipan banyak, memiliki fitur lebih banyak.

Kedelapan, *mescribes* (menguraikan) dalam hal ini bagaimana manajerial mampu menguraikan tugas-tugas dari masing-masing tim hingga mampu dilaksanakan sesuai kesepakatan dan harapan sutradara demi suksesnya pertunjukan teater. Adapun uraian tugas-tugas sebagai berikut.

1) Pimpinan Produksi

Pimpinan produksi bertanggung jawab penuh dalam penyelenggaraan Pentas Besar Jubah Macan 2021 "*Beauty and the Beast: The Ethereal*". Dalam proses kerja, pimpinan produksi mengkomunikasikan kepada keempat asisten produksi untuk diteruskan ke masing-masing seksi.

2) Sekretaris

Tugas sekretaris adalah membuat proposal Pentas Besar Jubah Macan 2021 "*Beauty and the Beast: The Ethereal*", membuat surat perizinan, dan menyusun Laporan Pertanggungjawaban.

3) Bendahara

Bendahara bertugas untuk menerima, menyimpan, dan mempertanggungjawabkan keuangan pemasukan dari sponsor dan pengeluaran untuk kebutuhan.

4) Seksi Hubungan Masyarakat

Seksi hubungan masyarakat (humas) bertanggungjawab sebagai perantara dan pemberi informasi kepada pihak-pihak yang berhubungan dengan Pentas Besar Jubah Macan 2021 "*Beauty and the Beast: The Ethereal*", bila ada perubahan informasi harus segera disampaikan, dan bertugas mencari media partner.

5) Seksi Publikasi

Publikasi bertanggungjawab menyebarkan promosi Pentas Besar Jubah Macan 2021 "*Beauty and the Beast: The Ethereal*". Platform digital atau media sosial yang digunakan untuk promosi adalah *Instagram* dan *Tik Tok*.

6) Seksi Usaha Dana

Sie usaha dana mencari dana dalam skala kecil dengan menjual *merchandise* "*Beauty and the Beast: The Ethereal*" dengan mengandalkan media sosial *Instagram* dengan sistem *pre-order*.

7) Seksi Ticketing

Karena pandemi Covid-19 dan tidak boleh mendangkan penonton maka sie *ticketing* dialihkan ke penggalangan dana. Hasil tersebut diserahkan ke Rumah Singgah Anak Mandiri.

8) Seksi Multimedia

Sie multimedia bertugas untuk membuat poster Pentas Besar Jubah Macan 2021 "*Beauty and the Beast: The Ethereal*"



Gambar 1.1 poster *Beauty and the Beast: The Ethereal* (Dokumentasi, Syifa Nisaburi, 2021)

9) Seksi Dokumentasi

Seksi dokumentasi yakni bertugas untuk memotret, merekam selama proses kegiatan, dan membantu sutradara film dalam merekam Pentas Besar Jubah Macan 2021 "*Beauty and the Beast: The Ethereal*".

10) Seksi Konsumsi

Seksi konsumsi bertugas mengurus berbagai hal yang berhubungan dengan makan dan minum bagi para pemain dan tim produksi pada setiap latihan hingga pengambilan gambar dan pementasan. Pelayanan terhadap makan dan minum menjadi bagian yang penting juga agar suplemen dari para pemain dan tim produksi tetap semangat.

11) Seksi Perlengkapan Keamanan

Seksi perlengkapan keamanan berhubungan dengan perlengkapan seluruh kegiatan dan mengurus surat perizinan dari awal hingga pementasan berakhir. Keamanan dan kenyamanan menjadi bagian penting dalam proses dan pelaksanaan hingga berjalan lancar.

12) Seksi Sponsor

Seksi sponsor bertugas untuk mencari *sponsorship* untuk memenuhi kebutuhan dana pokok dalam Pentas Besar Jubah Macan 2021 "*Beauty and the Beast: The Ethereal*". Sponsorship dilakukan dengan berbagai cara secara *door to door* atau mencari relasi yang memang berkenan akan memberikan sponsor berupa apapun. Besar pemberian sponsor diberikan juga haknya yang bisa dipilih sesuai proposal yang diajukan seperti pemasangan dalam pamflet, iklan ataupun dalam penyiarannya yang diulang-ulang dibacakan oleh MC.

13) Seksi *Lighting*

Seksi *lighting* bertugas untuk pemasangan letak lampu. Pengoperasian saat latihan hingga pementasan. Penempatan lampu disesuaikan dengan plot-plot pengadegan. Pengoperasionalan dalam pementasan menjadi sangat penting dan dibutuhkan kerjasama dengan para pemainnya untuk menempati bagian-bagian sinar lampu yang telah ditetapkan saat latihan.

14) Seksi *Setting*

Seksi *Setting* dalam manajemen pertunjukan virtual pada pementasan hasil dari kegiatan ekstrakurikuler teater di SMA Negeri 3 Yogyakarta bertugas membuat properti untuk Pentas Besar Jubah Macan 2021 "*Beauty and the Beast: The Ethereal*". Berbagai property yang dikonsepskan oleh penata sesuai idenya dibuatkan sesuai kebutuhannya. Kreativitas sangat dituntut dalam pembuatan property, baik dari karet, lem karet, kertas, cat warna, cat dasar polygon dan prada dan lain sebagainya.

15) Seksi *Settingman*

Seksi *Settingman* (petugas *setting*) bertanggung jawab mengenai set atau dekorasi panggung Pentas Besar Jubah Macan 2021 "*Beauty and the Beast: The Ethereal*". Sebelum proses latihan hingga menyesuaikan kebutuhan-kebutuhan saat adegan. Begitu juga saat pementasan menjadi saat penting.

16) Seksi Musik

Seksi musik bertanggung jawab terhadap pemain musik (*orchestra*). Pengesetan alat musik pada setiap latihan, kemudian gladi kotor, gladi bersih hingga pementasan juga merupakan bagian pekerjaan penting sesuai bidangnya, karena keutuhan pertunjukan sangat menjamin keberhasilan dalam perekaman dan pementasan.

17) Sutradara Utama

Sutradara utama bertugas mengkoordinasi seluruh sutradara dan bertanggung jawab atas artistik saat pengambilan gambar utamanya, karena bagian ini sangat mendukung keberhasilan hasil gambar yang utuh dan menarik.

18) Sutradara keaktoran

Sutradara keaktoran bertugas membuat timeline keaktoran, menulis naskah, mengontrol karakter tiap pemain, memimpin preparasi (latihan dasar), dan

melatih pemain. Berbagai hal dilakukan secara cermat dan teliti agar karya dapat terwujud dengan baik, rapi bersih dan indah.

19) Sutradara Penjadwalan

Sutradara penjadwalan dalam manajemen pertunjukan virtual pada pementasan hasil kegiatan ekstrakurikuler teater di SMA Negeri 3 Yogyakarta bertanggung jawab atas timeline seluruh divisi. Pencermatan terhadap jadwal untuk selalu menginformasikan lebih awal dan mengingatkan sebelum latihan dan berbagai hal informasi terkait pelatihan hingga pementasan dilakukan dengan baik.

20) Sutradara Artistik

Sutradara artistik dalam manajemen pertunjukan virtual pada pementasan hasil kegiatan ekstrakurikuler teater di SMA Negeri 3 Yogyakarta bertanggung jawab atas segala aspek artistik (seperti Make up dan Kostum) di bawah naungan sutradara utama. Kostum yang sesuai dengan karakter yang ditampilkan telah selalu dikoordinasikan kepada sutradara apa yang menjadi konsepnya sesuai karakter tokohnya. Berbagai kostum dipersiapkan lebih awal setelah konsep jelas, begitu juga rias alat-alat disiapkan sesuai kebutuhan karakter. Perias juga telah ditetapkan yang memiliki keahlian di bidang rias/make-up sesuai kebutuhan karakter.



Gambar 1.2 Artistik bagian make up sedang merias pemain
(Dokumentasi, Syifa Nisaburi, 2021)

21) Sutradara Lighting

Sutradara *lighting* dalam manajemen pertunjukan virtual pada pementasan hasil kegiatan ekstrakurikuler teater di SMA Negeri 3 Yogyakarta bertanggung jawab terhadap arah *lighting* di stage. Sutradara *lighting* melakukan pengecekan terhadap dalam setiap adegan dari arah penyinaran, ketepatan sinar dan kebutuhan efek karakter yang ingin diciptakan dalam suasana tersebut.



Gambar 1.3 Sutradara *lighting* sedang mengoperasikan *lighting* di stage
(Dokumentasi, Syifa Nisaburi, 2021)

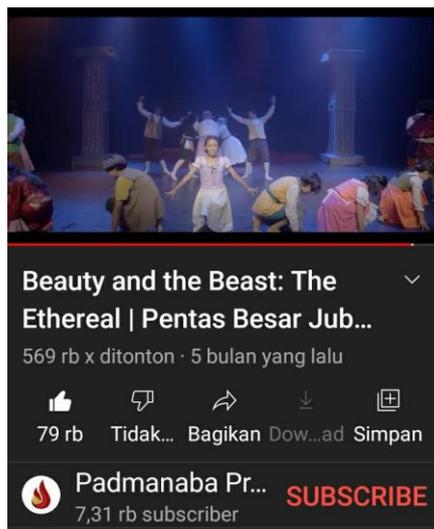
22) Sutradara Musik

Sutradara musik dalam manajemen pertunjukan virtual pada pementasan teater di SMA Negeri 3 Yogyakarta bertugas mengaransemen lagu yang diadaptasi dari film *Beauty and the Beast* dan membuat lagu tambahan. Pekerjaan ini dilakukan di awal dan pada setiap adegan disesuaikan lagi hingga betul-betul tepat seperti yang diharapkan sutradara. Begitu saat pementasan atau pengambilan gambar musik berperan penting, hingga ketepatan pemain dengan iringan musiknya secara estetik manis.

23) Sutradara Film

Sutradara film dalam manajemen pertunjukan virtual pada pementasan hasil dari kegiatan ekstrakurikuler teater di SMA Negeri 3 Yogyakarta bertugas mengatur segala hal yang berhubungan dengan perekaman dan proses editing. Perekaman atau pengambilan gambar dilakukan sesuai konsep sutradara dengan berbagai ilmu pengetahuan serta pengalaman mengenai pengambilan gambar.

Pendistribusian dalam manajemen pertunjukan virtual pada pementasan teater di SMA Negeri 3 Yogyakarta dilakukan melalui Pendistribusian Pentas Besar Jubah Macan 2021 "*Beauty and the Beast: The Ethereal*" melalui *platform* digital yaitu *YouTube* sebagai *channel* pertunjukan virtual.



Gambar 1.4 Kanal *YouTube* Jubah Macan: Padmanaba Productions
(Dokumentasi, Syifa Nisaburi, 2021)

Adapun *YouTube* merupakan salah satu media utama yang banyak digunakan saat ini (baik oleh *content creator* pemula maupun profesional). Selain didesain secara khusus untuk berbagi video, *platform* ini merupakan yang paling praktis dan efektif. Pengguna dapat membagikan karyanya dalam bentuk video dengan resolusi tinggi, kualitas audio yang maksimal, mudah dicari sesuai kata kunci/*genre*-nya, dan dapat dimonetisasi.

Dalam konteks seni pertunjukan virtual, *platform* ini juga yang paling banyak digunakan.

Kesembilan, *measures* (mengukur) untuk ukuran pertunjukan virtual pada pementasan teater yang diadakan oleh siswa-siswi tingkat sekolah menengah atas, jumlah penonton terbilang cukup banyak, mencapai sekitar 569.000 kali ditonton dan kurang lebih 79.000 kali disukai.

Kesepuluh, *opines* (memberi pendapat) hal ini berkat adanya tim produksi dan penonton juga penting memberikan pendapat terhadap proses hingga selesai pementasan dan hasilnya juga penonton yang memberikan komentar pada kolom komentar terhadap karya pertunjukan teater Jubah Macan ini.

PENUTUP

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini pada pembahasan pertama terkait Karakteristik pertunjukan teater Jubah Macan ini sifatnya khas sesuai dengan masa Pandemi menggunakan Virtual. Seni pertunjukan teater karakteristiknya berbentuk teater modern yang memiliki gaya dramatik yang mengolah konflik sangat bagus, mencerminkan semangat remaja melakukan proses pembelajaran, dan menjadi tauladan. Tata rias busana menggunakan riasan sesuai karakter yang diperankan dan busananya pun sesuai dengan karakter teater jubah Macan dengan cerita "*Beauty and the Beast: The Ethereal*".

Pembahasan kedua yaitu struktur tim produksi dalam pertunjukan virtual kegiatan ekstrakurikuler teater di SMA Negeri 3 Yogyakarta terdapat dua bidang yaitu non artistik yang dikepalai oleh pimpinan produksi dan artistik yang dikepalai oleh sutradara utama. Selama proses pembelajaran manajemen pertunjukan virtual pada pementasan hasil

kegiatan ekstrakurikuler teater di SMA Negeri 3 Yogyakarta menggunakan *Zoom meetings* dan *LINE* sebagai sarana komunikasi *online*. Proses tersebut merumuskan tugas setiap seksi dalam manajemen pertunjukan virtual. Untuk mendistribusikan pementasan hasil kegiatan ekstrakurikuler teater, Jubah Macan memilih *YouTube* karena *platform* ini merupakan yang paling praktis, efektif, dan didesain secara khusus untuk berbagi video.

Dengan demikian bahwa manajemen pertunjukan virtual pada pementasan hasil kegiatan ekstrakurikuler teater di SMA Negeri 3 Yogyakarta berjalan dengan baik dan hasilnya sangat menakjubkan.

DAFTAR RUJUKAN

Daftar Rujukan (Artikel dan Buku)

- Astitisar, Mughny El. Afwa. 2017. *Manajemen Pagelaran Seni Pertunjukan pada Kegiatan Siswa di SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan*. Skripsi (tidak diterbitkan) Program Studi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Badrudin. 2015. *Dasar-dasar Manajemen*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Danastri, Margareta Angganararas Pindha. 2016. *Analisis Deskriptif Manajemen Pertunjukan Pagelaran Musik Bertajuk "Lelagu" di Yogyakarta*. Skripsi (tidak diterbitkan) Jurusan Pendidikan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dewi, Dian Fitriana. 2020. *Manajemen Seni Pertunjukan pada Pementasan Hasil Pembelajaran Padepokan Tari Langen Kusuma di Kabupaten Progo*. Skripsi (tidak diterbitkan) Program Studi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Dimiyati, Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- H, Dwiyana, dkk. 2021. "Manajemen Pertunjukan Virtual: Kreativitas di Masa Pandemi" dalam *Prosiding Seminar Nasional "Implementasi Merdeka Belajar di Masa Pandemi Covid-19: Peluang dan Tantangan"* (hlm 260). Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Halim, Paningkiran. 2013. *Make up karakter untuk televisi & film*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Harymawan, RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Jazuli, M., 2014. *Manajemen Seni Pertunjukan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Martiah, Anisa, dan M. Ferdiansyah. 2021. "Dampak dan Hambatan Siswa dalam Pembelajaran Daring selama Masa Pandemi Covid-19" dalam *Prosiding Seminar Nasional "Implementasi Merdeka Belajar di Masa Pandemi Covid-19: Peluang dan Tantangan"* (hlm 138). Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Sumber Lainnya (Internet)

Beauty and the Beast: The Ethereal | Pentas Besar Jubah Macan 2021
<https://youtu.be/IF0KnhWhft4>

Narasumber

- Sugeng Prihatin, tahun, Pembina teater ,SMA Negeri 3 Yogyakarta.
- Pramudya Nur Ananta, 18 Tahun, Pimpinan produksi pementasan teater, SMA Negeri 3 Yogyakarta.
- Yunintria Imtihanah Sulistyaningrum, 18 Tahun, Sutradara utama pementasan teater, SMA Negeri 3 Yogyakarta.