

# SENI PERTUNJUKAN NUSANTARA: TANTANGAN DAN PELUANG MEMASUKI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Siti N. Kusumastuti

*Jurusan Tari Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Kesenian Jakarta  
Email : kusumastutio1@yahoo.co.id*

## Abstrak

Kebudayaan merupakan keseluruhan sistem gagasan manusia, hadir memenuhi kebutuhan kehidupan masyarakat dengan cara belajar. Gagasan ini diwujudkan dalam berbagai tindakan, nilai, norma, dan hasil karya manusia. Kebudayaan sebagai tata nilai yang memiliki tiga wujud yaitu wujud ide (gagasan), wujud perilaku (pranata atau sistem sosial), dan wujud fisik (material). Melalui kebudayaan bertumbuhkembang seni pertunjukan yang relatif bertahan, tradisional, namun di sisi lain juga bisa sangat dinamis mengikuti kebutuhan, tuntutan zaman berlandaskan kreativitas. Seni pertunjukan Nusantara telah tumbuh dan berkembang sejak berabad-abad yang lalu sesuai dengan kebutuhan manusia, antara lain untuk keperluan ritual, adat, hiburan, tontonan, penyampaian dan peningkatan identitas, pendidikan, dan sebagainya. Ada yang tetap bertahan hingga kini, ada yang berkembang dan mengalami perubahan menjadi karya kreasi (atau rekreasi), ada yang sama sekali baru, tetapi ada juga yang lenyap karena tidak lagi dibutuhkan oleh masyarakat pendukungnya. Revolusi 4.0 dikenal sebagai salah satu urutan dari mata rantai pembabakan kemajuan (inovasi) di bidang industri. Pembabakan demi pembabakan tersebut menandai adanya perubahan radikal (revolusioner) di bidang industri dan oleh sebab itu berbagai pembabakan tersebut diberi predikat Revolusi. Sekarang ini tibalah pada pembabakan mutakhir yang disebut Revolusi 4.0. Hadirnya alat komunikasi internet, kecepatan untuk mengirim dan memperoleh informasi sangat menakjubkan. Kekuatan komunikasi manusia untuk menyampaikan informasi berubah menjadi komunikasi informasi yang bisa memanfaatkan rekayasa cerdas melalui komputer. Sebuah penciptaan karya baru tentu memerlukan asupan gagasan dari berbagai sumber, di antaranya dari internet. Kemampuan internet pada Revolusi 3.0 masih terbatas, asupan tersebut belum bisa memuaskan para seniman pemburu gagasan segar untuk diolah sebagai bagian dari adonan karya baru.

Tantangan dan peluang terjadi setiap saat manusia terdorong melakukan perubahan, pembaruan namun sekaligus melindungi dan merawat semua yang ada di sekitarnya. Dalam kehidupannya manusia terus tumbuh gagasan, konsep dan tindakan-tindakan dalam rangka memenuhi kebutuhan, kelangkaan dan keberlangsungan hidupnya. Hadir dan berkembangnya Revolusi Industri 4.0 saat ini menimbulkan tantangan sekaligus peluang. Teknologi digital dan atau *online* selayaknya diikuti dengan perkembangan dan juga pembaruan di bidang seni pertunjukan. Hal ini mengubah estetika bagi karya-karya baru dan juga berbagai perangkat yang menyertainya dari pemasaran yang tentu memanfaatkan teknologi tersebut, sehingga dibutuhkan keahlian dan kreativitas.

Penampilan seni pertunjukan membutuhkan penonton dan terjadi interaksi antara ke duanya baik langsung maupun tidak langsung, di dalam atau di luar gedung pertunjukan formal, kafe, galeri, museum, ruang publik dan sebagainya. Penonton datang ke pertunjukan karena ingin menyaksikannya secara langsung, berinteraksi, berkumpul, bertemu dengan banyak orang, kebutuhan menunjukkan identitas sebagai warga kelas sosial tertentu, dan sebagainya. Dapat dicontohkan beberapa penggunaan teknologi 4.0 pada karya tari kontemporer Martinus Miroto di Galeri Indonesia Kaya Jakarta tahun 2015 berjudul "Simuklara". Sebuah pementasan melibatkan tiga tempat pertunjukan yang berbeda di waktu yang sama dan diusung di tempat yang sama pula.

*Kata kunci: pertunjukan nusantara, peluang dan tantangan*

## Pendahuluan

Arti umum kebudayaan yaitu segala sesuatu yang berkaitan dengan cipta, rasa, karsa, dan hasil karya masyarakat.<sup>1</sup> Lebih lengkapnya Koentjaraningrat dan William H. Sewel Jr. mengungkapkan bahwa kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan manusia yang hadir dalam rangka memenuhi kebutuhan kehidupan masyarakat yang dijadikan milik dengan cara belajar. Bentuk nyata dari gagasan-gagasan tersebut kemudian berwujud pada berbagai tin-

---

<sup>1</sup> Lihat *Undang-Undang Pemajuan Kebudayaan, UU RI No.5 Tahun 2017*, Bab I Ketentuan Umum Pasal 1. (Jakarta: Sinar Grafika), hlm 2.

dakan, nilai, norma, dan hasil karya manusia.<sup>2</sup> Dengan begitu kebudayaan sebagai tata nilai memiliki tiga wujud yaitu wujud ide (gagasan), wujud perilaku (pranata atau sistem sosial), dan wujud fisik (material). Parsudi Suparlan<sup>3</sup> menambahkan, kebudayaan cenderung bersifat tradisional dan tidak mudah berganti karena menjadi pedoman hidup masyarakat, namun di sisi lain kebudayaan juga selalu berganti dan menjadi dinamis mengikuti perubahan yang terjadi dalam unsur-unsur lingkungan alam, sosial dan budaya. Dilanjutkan oleh Marshall Sahlins<sup>4</sup> bahwa kebudayaan adalah segala hal yang berkaitan dengan sejarah yang mereproduksi dalam tindakan.

Melalui kebudayaan dalam masyarakat bertumbuhkembanglah seni pertunjukan karena seni pertunjukan merupakan cabang dari kesenian dan kesenian adalah satu dari tujuh unsur kebudayaan universal. Sesuai dengan sifat kebudayaan, seni pertunjukan relatif bertahan, tradisional, namun di sisi lain juga bisa sangat dinamis mengikuti kebutuhan, tuntutan zaman berlandaskan kreativitas.

Revolusi Industri sebagai gerakan teknologi merupakan perubahan besar dan radikal terhadap cara manusia bertindak dan memproduksi barang. Perubahan besar ini disusul perubahan-perubahan berikutnya, dan saat ini kita sedang menghadapi dan mengalami Revolusi yang keempat, yang disebut Revolusi Industri 4.0, bahkan menuju 5.0. Setiap perubahan besar ini tak terhindarkan diikuti oleh perubahan besar di bidang politik, ekonomi, kesenian, militer, dan banyak lagi.<sup>5</sup>

Revolusi industri merupakan upaya manusia untuk beranjak menuju peradaban baru dengan meninggalkan yang lama. Konsekuensinya, perubahan besar tersebut mengurangi atau menyingkapkan sejumlah besar kebiasaan, kegiatan dan pekerjaan lama. Namun di sisi lain sesungguhnya juga bertumbuhlah kegiatan dan pekerjaan baru.

## Seni Pertunjukan Nusantara dan Revolusi Industri 4.0

Apa pun yang mengundang daya tarik untuk ditonton adalah pertunjukan, begitu kata Richard Schechner dalam bukunya *Performing Studies*<sup>6</sup>. Tabrakan mobil di jalan yang mengundang perhatian untuk ditonton oleh pejalan kaki dan orang-orang di sekitar tempat tabrakan adalah pertunjukan. Suatu pertunjukan kemudian disebut sebagai seni pertunjukan (pementasan) ketika dikemas dalam kaidah seni konvensional maupun nonkonvensional. Kaidah konvensional dalam seni pertunjukan adalah apabila pertunjukan itu bisa diterima oleh penontonnya, bisa dikatakan bagus maupun mencerahkan.

Apa yang dimaksud dengan seni pertunjukan disampaikan oleh beberapa ahli seni. Menurut Edi Sedyawati,<sup>7</sup> seni pertunjukan merupakan seni yang telah ditemukan pada zaman prasejarah akhir,<sup>8</sup> terutama pada zaman perunggu dan pada perkembangannya seni pertunjukan memiliki fungsi yakni fungsi religius, edukasi, peneguhan integrasi sosial, hiburan dan mata pencarian. Sal Murgiyanto mengungkapkan bahwa seni pertunjukan merupakan sebuah tontonan yang memiliki nilai seni dan disajikan sebagai pertunjukan di depan penonton. Dilanjutkan olehnya bahwa kemudian muncul sebuah disiplin baru berupa kajian pertunjukan yang mempertemukan ilmu-ilmu seni (musikologi, kajian tari, kajian teater) di satu titik dan antropologi di titik lain dalam satu kajian interdisiplin (etnomusikologi, etnologi tari dan

<sup>2</sup> Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi* (Jakarta: Aksara Baru, 2002), hlm. 182. Lihat juga Willam H. Sewell Jr., "The Concept(s) of Culture" dalam Gabrielle M. Spiegel (ed.) *Practising History: New Direction in Historical Writing after the Linguistic Turn* (New York and London: Routledge, 2005), hlm. 76–98.

<sup>3</sup> Parsudi Suparlan, "Kebudayaan dan Pembangunan" dalam Sudjangi (ed.), *Kajian Agama dan Masyarakat* (Jakarta: Departemen Agama RI, Badan Penelitian dan Pengembangan Agama, 1992), hlm. 95.

<sup>4</sup> Marshall Sahlins, *Islands of History* (Chicago: University of Chicago Press, 1987), hlm. Vii.

<sup>5</sup> Lihat Zenius.net/blog/211 "Apa itu Revolusi Industri 4.0 oleh Marcel Susanto, January 18, 2019.

<sup>6</sup> Richard Schechner, *Performance Studies, An Introduction*. Second edition. (New York and London: Routledge, 2006) hlm: 28.

<sup>7</sup> Edi Sedyawati, *Pertumbuhan Seni Pertunjukan dalam Seri Esni No. 4*. (akarta: Sinar Harapan, 1981).

<sup>8</sup> Seperti juga disampaikan oleh J.L.A. Brandes bahwa sejak zaman Prasejarah Indonesia telah memiliki 10 kepandaian (*cultural traits*) yaitu wayang, gamelan, tembang (kakawin, kidung, macapat), membuat, mengerjakan logam (nekara), sistem mata uang, pelayaran, astronomi, pengairan sawah, dan pemerintahan yang cukup teratur. Ketiga jenis kepandaian yang disebutkan Brandes bisa dikategorikan sebagai seni pertunjukan. Penulis yakin bahwa salah satu kepandaian yang sudah ada pada masa itu dan tidak disebutkan oleh Brandes adalah tari.

*performance studies*).<sup>9</sup> Ahli lainnya, R.M. Soedarsono mengatakan bahwa seni pertunjukan adalah sebuah rumpun seni yang berfungsi sebagai sarana ritual, hiburan pribadi, dan presentasi estetis yang mengajarkan bagaimana selayaknya manusia berperilaku sosial.<sup>10</sup> Adapun kritikus seni Amerika, Rose Lee Goldberg mengatakan bahwa seni pertunjukan merupakan sebuah seni yang dapat disajikan sendiri (atau tunggal), duet, berkelompok, dengan menggunakan pencahayaan, musik atau gambar yang dibuat oleh senimannya sendiri atau bekerja sama, dan dilakukan di tempat-tempat mulai dari gedung pertunjukan, galeri seni, museum kafe, bar, sudut jalan, sebagai ruang alternatif.

Memahami seni pertunjukan Nusantara, pandangan beberapa ahli tersebut dapatlah dijadikan acuan. Menelusuri sejarah tumbuh-kembangnya seni pertunjukan Nusantara bisa diduga sudah ada sejak masa prasejarah sebagaimana diungkapkan oleh Sedyawati maupun Brandes (lihat catatan kaki no. 8). Keberadaan seni pertunjukan pada masa prasejarah bisa diperkuat oleh pernyataan Boas, di dunia ini tidak ada satu masyarakat pun yang tidak menyisihkan waktu dan tenaganya untuk mengecap rasa keindahan. Betapa pun sulitnya kehidupan yang dihadapi suatu masyarakat, dan seberapa pun sederhananya kehidupan, tidak akan mereka menghabiskan seluruh waktunya hanya untuk mencari makan dan perlindungan semata-mata.<sup>11</sup>

Bila ditinjau dari aspek-aspek keluasan wilayah, keberagaman suku, bahasa, elemen-elemen kebudayaan maupun perjalanan sejarah bangsa, maka seni pertunjukan Nusantara merupakan salah satu yang paling beragam di dunia. Kehadiran berbagai kebudayaan dari luar yang diterima dengan tangan terbuka namun disaring dengan kecerdasan dan kearifan lokal oleh nenek moyang kita pada masa lalu merupakan pengayaan jenis dan ragam seni pertunjukan Nusantara.

Telah disampaikan terdahulu, Revolusi 4.0 dikenal sebagai salah satu urutan dari mata rantai pembabakan kemajuan (inovasi) di bidang industri. Pembabakan demi pembabakan tersebut menandai adanya perubahan radikal (revolusioner) di bidang industri dan oleh sebab itu berbagai pembabakan tersebut diberi predikat Revolusi. Sekarang ini tibalah pada pembabakan mutakhir yang disebut Revolusi 4.0.

Revolusi industri 1.0 tercatat pada pertengahan abad 16 dengan ditemukannya mesin uap dalam proses produksi barang untuk menggantikan tenaga manusia, tenaga hewan, tenaga air dan tenaga angin. Pada tahun 1776 penemuan mesin uap oleh James Watt menghadirkan efisiensi luar biasa dan ini seperti “mengubah dunia”. Namun di bidang kesenian Revolusi 1.0 tak banyak berpengaruh pada masa itu. Kesenian masih berada di seputar ritual yang diprofankan (direduksi), beralih dari norma sakral ke norma artistik yang sekuler.

Tahap berikutnya Revolusi Industri 2.0 muncul di awal abad 19 dengan hadirnya tenaga listrik. Kehadiran listrik jelas menambah kemajuan pesat di bidang produksi. Pada kesenian di era Revolusi Industri 2.0 membawa perubahan yang terasa sekali dengan munculnya gedung-gedung pertunjukan yang menengahkan tata cahaya sebagai elemen penting pada ranah artistik. Demikian pula efek bunyi sebagai kontributor pertunjukan melalui pengeras suara dari *sound system*.

Revolusi Industri 3.0 lahir menjelang akhir abad 20 dengan hadirnya alat komunikasi internet. Kecepatan untuk mengirim dan memperoleh informasi sangat menakjubkan. Pada abad ini kekuatan komunikasi manusia untuk menyampaikan informasi berubah menjadi komunikasi informasi yang bisa memanfaatkan rekayasa cerdas melalui komputer. Pada Revolusi 3.0 ini kemampuan internet menghadirkan tampilan visual masih terbatas, dalam pengertian video internet belum bisa optimal ditonton. Video yang menghadirkan seni tari di internet, misalnya, masih belum bisa utuh menampilkan warna pencahayaan di panggung yang merupakan aspek penting pada keseluruhan pertunjukan. Penonton video internet hanya bisa melihat gerak utuh tapi tidak bisa sepenuhnya menangkap totalitas pertunjukan yang justru merupakan cerminan artistik keseluruhan sebuah karya.

<sup>9</sup> Hasil wawancara dengan Sal Murgiyanto di Taman Ismail Marzuki, Jakarta, Oktober 2004.

<sup>10</sup> Soedarsono. *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*. (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2002), hlm; lihat juga Soedarsono. *Seni Pertunjukan dari Perspektif Politik, Sosial dan Ekonomi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2003), hlm

<sup>11</sup> Frans Boas, *Primitive Art*. (New York: Dover Publication, Inc., 1955), hlm: 9.

Sebuah penciptaan karya baru tentu memerlukan asupan gagasan dari berbagai sumber, di antaranya dari internet. Namun dengan kemampuan internet pada Revolusi 3.0 yang masih terbatas, asupan tersebut belum bisa memuaskan para seniman pemburu gagasan segar untuk diolah sebagai bagian dari adonan karya baru. Ini menyulitkan untuk pengembangan gagasan kreatif seniman kecuali si seniman menonton pertunjukan di luar negeri yang tentu memerlukan biaya besar. Itulah sebabnya hanya seniman-seniman tertentu yang beruntung bisa mereguk pengalaman estetik di mancanegara dan ketika pulang ke tanah air lantas mengembangkan karya-karya inovatif, meskipun tak sedikit seniman yang mampu berinovasi tanpa ke luar negeri.

Konsep Industri 4.0 pertama kali digunakan di publik dalam pameran industri Hannover Messe di kota Hannover, Jerman, pada tahun 2011. Revolusi Industri 4.0 ini juga dikenal dengan istilah *disruptive technology*. Disruptif dalam pengertian esensial adalah diketemukannya teknologi yg secara radikal mengubah perilaku manusia. Mengingat penulis bukan ahli teknologi, penulis hanya bisa memahami gambaran dasarnya saja secara sederhana yang kira-kira begini: **(1)** Teknologi 4.0 adalah teknologi digital dan semua komputer tersambung ke sebuah jaringan bersama, internet. Wujud komputer menjadi semakin kecil, bisa menjadi sebesar kepalan tangan kita dinamai *smartphone*. Informasi apa pun yang kita mau nyaris semua akan kita peroleh dalam bentuk tulisan maupun foto dan video dengan kecepatan seketika. **(2)** Teknologi ini juga menciptakan 1001 sensor baru, dan 1001 cara untuk memanfaatkan informasi yang didapat dari sensor-sensor tersebut. **(3)** Berhubungan dengan yang (1) dan (2) akan banyak data yang bisa dikirim melalui internet tersebut sehingga semua aktivitas bisa dilakukan di tempat lain. Jadi, seandainya sebuah karya kolaborasi dikerjakan oleh beberapa seniman di berbagai tempat yang berjauhan itu bisa terjadi dengan masing-masing secara bersamaan menyaksikan karya yang masih terpenggal-penggal itu dan kemudian mereka berdiskusi melalui *video call* untuk menyatukan ide dan mengolah keterpenggalan itu menjadi keutuhan. **(4)** *Machine learning*, yaitu mesin komputer yang memiliki kemampuan untuk belajar, dan mesin tersebut akan menyodorkan berbagai pilihan atau kemungkinan yang bisa diadopsi oleh seniman untuk mengolah karyanya lebih lanjut.

Mengombinasikan keempat hal ini artinya perhitungan yang rumit, luar biasa, dan tidak terpikirkan tentang hal apa pun bisa dilakukan oleh superkomputer dengan kemampuan di luar batas kemampuan manusia.<sup>12</sup> Boleh dibilang dunia telah menyatu di awal abad 21 ini dan akan kian berkembang dari waktu ke waktu karena inovasi teknologi sekarang ini harus kita akui sangat mencengangkan. Sebagian seniman tentu bersyukur dengan kehadiran Revolusi Industri 4.0 yang menyadarkan mereka untuk memanfaatkannya dalam penciptaan karya.

## Tantangan dan Peluang

Setiap saat manusia terus terdorong melakukan perubahan, pembaruan namun sekaligus melindungi dan merawat semua yang ada di sekitarnya baik yang tampak maupun tak tampak. Dalam menjalani kehidupannya dalam diri manusia terus bertumbuh gagasan-gagasan, konsep-konsep dan tindakan-tindakan dalam rangka memenuhi kebutuhan, kelangkaan dan keberlangsungan hidupnya. Oleh sebab itu kebudayaan selalu bersifat dinamis.

Seni pertunjukan Nusantara telah tumbuh dan berkembang sejak berabad-abad yang lalu sesuai dengan kebutuhan manusia, antara lain untuk keperluan ritual, adat, hiburan, ton-tonan, penyampaian dan peningkatan identitas, pendidikan, dan sebagainya. Ada yang tetap bertahan hingga kini, ada yang berkembang dan mengalami perubahan menjadi karya kreasi (atau rekreasi), ada yang sama sekali baru, tetapi ada juga yang lenyap karena tidak lagi dibutuhkan oleh masyarakat pendukungnya.

Hadir dan berkembangnya Revolusi Industri 4.0 saat ini pasti menimbulkan tantangan sekaligus peluang, dua kata yang sangat erat berkaitan dengan tindakan manusia dalam upaya mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan begitu berkembangnya teknologi 4.0 (teknologi digital dan atau *online*) selayaknya diikuti dengan perkembangan dan juga pembaruan di bidang seni pertunjukan. Ini tentu akan mengubah estetika bagi karya-karya baru dan juga ber-

<sup>12</sup> Lihat Forbes: What Is Industry 4.0? <https://www.forbes.com/sites/bernardmarr/2018/09/02/what-is-industry-4-0-heres-a-super-easy-explanation-for-anyone>; lihat juga Zenius.net/blog/211 "Apa itu Revolusi Industri 4.0 oleh Marcel Susanto, January 18, 2019;

bagai perangkat yang menyertainya, misalnya pemasaran, tentu bisa memanfaatkan teknologi tersebut. Di sini dibutuhkan keahlian dan kreativitas<sup>13</sup> sebagai kata kunci.

Penampilan seni pertunjukan membutuhkan penonton dan terjadi interaksi antara keduanya baik langsung maupun tidak langsung, di dalam atau di luar gedung pertunjukan formal, kafe, galeri, museum, ruang publik dan sebagainya. Penonton datang ke pertunjukan karena ingin menyaksikannya secara langsung, berinteraksi, berkumpul, bertemu dengan banyak orang, kebutuhan menunjukkan identitas sebagai warga kelas sosial tertentu, dan sebagainya. Bisa dikatakan bahwa seni pertunjukan mempunyai energi sebagai pengikat komunitas. Bila ditangani oleh ahli, keberadaan teknologi 4.0 tentu mampu mendukung penampilan seni pertunjukan dengan tampilan baru melalui penggunaan teknologi lampu yang canggih, multimedia, *video mapping*, dan sebagainya yang sebelumnya tertata secara analog berubah menjadi digital. Di sinilah karya tradisional bisa diolah menjadi kreasi baru, dan di sini pula menjadi lahan bagi tumbuhnya karya tari modern dan atau kontemporer.

Contoh beberapa penggunaan teknologi 4.0 pada karya tari penulis sampaikan di sini. Karya tari kontemporer Martinus Miroto yang penulis saksikan di Galeri Indonesia Kaya Jakarta tahun 2015 berjudul “Simuklara” (2015) merupakan sebuah pementasan yang sekaligus melibatkan pementasan-pementasan lainnya dari tiga tempat yang berbeda di waktu yang sama dan diusung di tempat yang sama pula. Kolaborasi ini bertajuk Pertunjukan Realitas Teleholografis dan digelar secara interaktif serta serentak dari Padang Panjang, Bali, DKI Jakarta. “Simuklara” mengaplikasikan sistem telepresensi *video call* dan teknik holografis *pepper’s ghost*<sup>14</sup> untuk menghadirkan penari di tempat berbeda dan berjauhan dalam wujud citra tiga dimensi dan berinteraksi dengan penari nyata dalam *real time* (satu penari di Padang Panjang, satu di Bali, dan tiga penari di Jakarta).

Contoh lainnya adalah penggunaan rekaman digital pertunjukan tari “Kumala Bumi” di Jakarta sebagai bahan latihan saat penulis berada di Edinburgh, ibu kota Skotlandia. Untuk penguatan latihan di samping menggunakan rekaman tersebut, penulis yang terlibat sebagai penari di “Kumala Bumi” juga melakukan latihan bersama kawan-kawan yang sedang berlatih di Jakarta melalui *video call*. Dengan demikian proses latihan jarak jauh yang penulis lakukan menjadi lebih mudah diatasi dengan hasil yang baik.<sup>15</sup>

Teknologi 4.0 pun berguna saat kita berhalangan menonton langsung sebuah pertunjukan. Sebagai gantinya, pada saat yang bersamaan kita bisa menyaksikannya melalui teknologi *streaming* yang didukung internet yang mampu mengirimkan data berupa audio maupun video secara *live*. Penulis sering memanfaatkan teknologi tersebut karena Jakarta yang luar biasa menekan oleh hiruk pikuk dan kemacetan sehingga acap kali menghalangi niat dan tujuan menuju tempat pertunjukan. Namun manfaat teknologi *streaming* dibarengi pula dengan kekurangan pada sisi lain, yakni hilangnya pertautan rohaniah antara penonton dengan pertunjukan karena terputusnya hubungan langsung antara yang menonton dan yang ditonton. Ini tentu saja mempengaruhi rasa keterpautan.

## Penutup

Gagasan kreatif perlu kita optimalkan dan perkuat dengan menjelajahi ribuan bahkan suatu hari nanti jutaan situs yang tersedia di telepon pintar yang kita genggam. Bahkan calon

---

<sup>13</sup> Para ahli mengaitkan kreativitas dengan keberbakatan, fungsi otak, kemampuan berpikir kreatif, atau dengan temuan unggul dalam bidang sains, teknologi, dan hasil cipta karya seni. Kreativitas adalah konsep yang majemuk, multidimensional dan tidak mudah dirumuskan. Namun pada kesimpulannya Munandar (1987:50) menyampaikan bahwa secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkayasuatu gagasan). Kreativitas berperan sebagai daya dan upaya untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang unik, menciptakan solusi dari suatu masalah atau melakukan sesuatu yang berbeda dari yang sudah ada (yang sudah dipakemkan). Kreativitas menggerakkan lahirnya inovasi (*innovation*) dalam penciptaan karya dengan memanfaatkan penemuan (*invention*) yang sudah ada. Kreativitas bisa terjadi jika ada faktor pribadi (*person*), proses (*process*), produk (*product*), serta pendorong (*press*). Keempat faktor tersebut saling berkaitan satu sama lain, artinya pribadi yang kreatif melibatkan diri dalam proses yang kreatif dengan dukungan atau dorongan (*press*) dari lingkungan (motivasi eksternal), dan pada hilirnya menghasilkan produk kreatif.

<sup>14</sup> Teknik ini adalah teknik ilusi yang digunakan dalam teater, rumah angker, wahana gelap, dan trik sulap. Teknologi efek ini ditemukan oleh John Henry Pepper dan dipopulerkan sejak tahun 1862.

<sup>15</sup> Rekaman seni pertunjukan yang bisa diakses melalui *youtube* sangat berguna untuk proses pembelajaran.

penonton potensial karya kita bisa diketahui atau diraba dari berbagai data di HP kita. Begitu juga wilayah pemasarannya. Bisa diketahui juga dengan siapa kita bisa bekerja sama atau berkolaborasi. Revolusi Industri 4.0 adalah kecemerlangan yang akan membuat kita juga cemerlang kalau kita menyadarinya dan memanfaatkannya dengan tepat. Sebuah dalil yang terpantek pada substansi kreativitas adalah jangan meniru karya orang lain melainkan dari karya tersebut diperoleh pencerahan *genuine* untuk pengembangan kreativitas kita sendiri. Kreativitas bisa disedot dari berbagai sumber, termasuk sumber formal bernama institusi pendidikan kesenian. Meskipun begitu, institusi jangan dilihat sebagai pencetak ahli dan tenaga kerja semata tetapi lebih sebagai media membangun ekosistem yang mengembangkan kemerdekaan berpikir, kreativitas, kolaborasi dan toleransi.<sup>16</sup>

## Daftar Rujukan

- Boas, Frans. 1955. *Primitive Art*. New York: Dover Publication, Inc.
- Forbes: What Is Industry 4.0? <https://www.forbes.com/sites/bernardmarr/2018/09/02/what-is-industry-4-0-heres-a-super-easy-explanation-for-anyone>.
- Grafika, Sinar. 2017. *Undang-Undang Pemajuan Kebudayaan, UU RI No.5 Tahun 2017*, Bab I Ketentuan Umum Pasal 1. Jakarta: Sinar Grafika.
- Koentjaraningrat. 2002. *Pengantar Ilmu Antropologi* Jakarta: Aksara Baru.
- Munandar, Utami. (1977). *Creativity and Education*. Proyek Pengadaan Buku Direktorat Pembinaan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat. Dirjen Depdikbud, Jakarta.
- Sahlins, Marshall. 1987. *Islands of History*. Chicago: University of Chicago Press.
- Schechner, Richard. 2006. *Performance Studies, An Introduction*. Second edition. New York and London: Routledge.
- Sedyawati, Edi. 1981. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan dalam Seri Esni No. 4*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Sewell Jr, William H. 2005. "The Concept(s) of Culture" dalam Gabrielle M. Spiegel (ed.) *Practising History: Islands of History*. Chicago: University of Chicago Press
- Soedarsono, R.M. 2002. *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- \_\_\_\_\_. 2003. *Seni Pertunjukan dari Perspektif Politik, Sosial dan Ekonomi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Suparlan, Parsudi. 1992. "Kebudayaan dan Pembangunan" dalam Sudjangi (ed.), *Kajian Agama dan Masyarakat*. Jakarta: Departemen Agama RI, Badan Penelitian dan Pengembangan Agama..
- Susanto, Marcel. Zenius.net/blog/211 "Apa itu Revolusi Industri 4.0. January 18, 2019.

---

<sup>16</sup> Salah satu jenis pendidikan yang diselenggarakan di Indonesia adalah pendidikan kesenian, pendidikan yang saya geluti selama berpuluh tahun. Bisa dikatakan pendidikan kesenian adalah segala upaya untuk meningkatkan kemampuan kreatif-ekspresif peserta didik dalam mewujudkan kegiatan artistiknya berdasarkan aturan-aturan estetika tertentu. Selain itu, pendidikan kesenian bertujuan menciptakan cita rasa, kemampuan mengolah dan menghargai seni, serta humanisme. Jadi, melalui kesenian, kemampuan cipta, rasa dan karsa peserta didik diolah dan dikembangkan. Pendidikan kesenian harus juga mengolah kemampuan berpikir. Hal tersebut berkaitan untuk memberdayakan kreativitas, inovasi dan sikap kritis. Ini diolah melalui pembelajaran yang induktif dan deduktif secara seimbang.