

Inovasi Pementasan Drama Berbasis Digital pada Komunitas “Rumah Kreatif Minishow” Palembang

¹Nyayu Lulu Nadya, ²Falina Noor Amalia, ³Moh. Wahyu Aminullah, ⁴Dimas Priyandi,
⁵M. Rayhan Al Fiansha

¹Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Tridinanti, Palembang

²Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Tridinanti, Palembang

³Teknik Elektro, Universitas Tridinanti, Palembang

⁴Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Tridinanti, Palembang

⁵Teknik Elektro, Universitas Tridinanti, Palembang

E-mail: ¹nyayu_lulu_nadya@univ-tridinanti.ac.id ²falinanoor@univ-tridinanti.ac.id,
³m.wahyuaminullah@gmail.com, ⁴baedimas654@gmail.com,
⁵rayhanalfiansha1223@gmail.com

ABSTRAK

Rumah Kreatif Minishow (RKM) merupakan salah satu komunitas yang memiliki minat terhadap seni dan pementasan drama. Namun komunitas ini memiliki kendala dalam perlengkapan pementasan sehingga sulit untuk berkegiatan. Permasalahan mitra, yaitu pada bidang sosial dan ekonomi, bidang manajemen, dan bidang teknologi. Prinsip kerja pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dengan menggunakan pendekatan *participatory action research* (PAR). Pada PAR, pemberdayaan dianggap sebagai upaya untuk menciptakan kemandirian masyarakat dari sifat ketergantungan pada pihak lain. Kegiatan yang dilakukan pada bulan Agustus 2024 dimulai dengan kunjungan ke komunitas RKM tentang penyelesaian masalah dan solusi terhadap kendala yang dihadapi, yaitu peralatan yang sederhana dan manajemen anggota. Langkah selanjutnya, dilakukan pencarian alat berupa PAR dan proyektor agar pementasan dapat lebih praktis dan menarik penonton. Dengan pementasan yang menarik tentu akan menjadi pancingan bagi para calon anggota untuk bergabung. Selain itu, pemasangan PAR masih dalam tahap uji coba karena dibuat fleksibel dengan panjang kabel lebih dari 100 meter agar dapat digunakan di panggung yang luas dan juga di dalam ruangan. Setelah proses uji coba, lampu dapat berfungsi dengan baik dan dapat digunakan.

Kata kunci : *pementasan drama, lighting, komunitas teater*

ABSTRACT

Rumah Kreatif Minishow (RKM) is a community that has an interest in art and drama performances. However, this community has constraints in performance equipment so that it is difficult to carry out activities. Partner problems, namely in the social and economic fields, management fields, and technology fields. The working principle of community service (PKM) is by using the participatory action research (PAR) approach. In PAR, empowerment is considered an effort to create community independence from dependence on other parties. The activities carried out in August 2024 began with a visit to the RKM community regarding problem solving and solutions to the obstacles faced, namely simple equipment and member management. The next

step is to search for tools in the form of PAR and projectors so that the performance can be more practical and attract the audience. With an interesting performance, it will certainly be a lure for prospective members to join. In addition, the installation of PAR is still in the trial stage because it is made flexible with a cable length of more than 100 meters so that it can be used on a large stage and also indoors. After the trial process, the lights can function properly and can be used.

Keyword : *drama performance, lighting, theater community*

1. PENDAHULUAN

Peradaban dan kehidupan sosial dari waktu ke waktu terus berkembang secara dinamis. Perkembangan sains, teknologi, seni, dan politik adalah elemen yang menentukan dinamika perkembangan hidup di masyarakat (Sugita, IW, Setini, M, Anshori, Y. 2021). Seni pertunjukan menjadi salah satu yang memiliki karakter khas dalam sebuah pementasan. Seni pertunjukan sendiri tidak dapat digeneralisasi meskipun tampak seperti ada kesamaan. Seperti seni tari, seni musik, dan teater. Teater pun merujuk pada sebutan sebuah panggung pertunjukan. Selanjutnya, teater lebih dekat dengan drama yang berarti dialog dalam bentuk puisi atau prosa dengan keterangan laku. Setiap pementasan atau pertunjukan seorang aktor atau aktris harus dapat bertanggung jawab meniru, menampilkan, dan memerankan sikap dari karakter orang lain sehingga sajian visual dan bentuk seni dapat membawa penonton pada ruang imajinatif (Hadi, A., 2021)

Pementasan drama adalah sebuah bentuk karya seni pertunjukan yang menyajikan alih wahana teks naskah drama atau pertunjukan teatral yang hadir secara fisik di atas panggung atau teater. Dalam pementasan drama, berbagai elemen seperti dialog, gerakan panggung, ekspresi wajah, dan intonasi suara digunakan oleh aktor untuk membawa karakter dan cerita menjadi hidup. Selain itu, elemen-elemen desain seperti latar belakang, properti, kostum, pencahayaan, dan efek suara juga berperan penting dalam menciptakan atmosfer dan konteks visual yang sesuai dengan cerita (FKIP, A., 2023). Pementasan drama menjadi salah satu pembelajaran praktik sekolah, ekstrakurikuler, atau sengaja dibuat oleh komunitas tertentu yang minat dalam bidang seni drama. Pementasan drama merupakan kerja kolektif yang dikoordinasikan oleh sutradara, yaitu pekerja teater yang dengan kecakapan dan

keahliannya memimpin aktor-aktris dan pekerja teknis pementasan.

Dalam konteks Indonesia, pementasan drama berbasis digital juga mulai mendapatkan perhatian. Komunitas teater di berbagai daerah mulai berinovasi dengan memanfaatkan teknologi untuk menyajikan karya-karya mereka. Inovasi dalam pementasan drama berbasis digital tidak hanya terbatas pada format penyampaian, tetapi juga mencakup aspek kreatif dan teknis dari pertunjukan itu sendiri. Pertunjukan industri hiburan sering didukung tata artistik yang dikerjakan dengan kecanggihan teknologi (Purnomo, H., Tri, R.N., & Ratna, M.P., 2023). Menurut sebuah studi yang dilakukan oleh Pew Research Center, 67% responden mengaku lebih tertarik untuk menonton pertunjukan yang menggunakan teknologi canggih dibandingkan dengan pertunjukan tradisional (Pew Research Center, 2023). Ini menunjukkan bahwa inovasi teknologi dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi audiens, terutama generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi. Inovasi juga dapat dilihat dari segi penulisan naskah dan pengembangan karakter. Banyak penulis drama kini mulai mengeksplorasi tema-tema yang dieksplorasi dalam sastra modern berkisar pada isu terkini yang mencerminkan kondisi sosial, budaya, dan politik (Octafiona, 2024). Naskah ini tidak hanya mengangkat isu terkini, seperti gender tetapi juga memberikan suara kepada perempuan dari berbagai latar belakang, menciptakan diskusi yang penting di masyarakat. Naskah drama juga berisi pemaparan tentang gerak-gerik dan tindakan yang harus dilakukan para tokoh, panggung, dan peralatan yang dibutuhkan serta penataannya, musik pengiring, dan *lighting* (Napratilora, M., Mardiah, & Sri Erdawati 2024).

Selain itu, kolaborasi antara seniman dari berbagai disiplin ilmu juga menjadi salah satu bentuk inovasi dalam pementasan drama. Misalnya, kolaborasi antara penulis naskah,

sutradara, dan ahli teknologi informasi dapat menghasilkan pertunjukan yang lebih menarik dan beragam. Dalam hal ini, komunitas teater di Indonesia juga mulai berkolaborasi dengan profesional dari bidang teknologi untuk menciptakan pentas yang lebih inovatif dan menarik. Seperti adanya *backsound* menggunakan aplikasi yang dapat menjadi pelengkap agar suasana dan pesan lebih tersampaikan (Julianto, 2023). Namun, inovasi dalam pentas drama berbasis digital juga memerlukan perhatian terhadap kualitas produksi. Meskipun teknologi dapat meningkatkan daya tarik, kualitas audio dan visual tetap menjadi faktor penting dalam menarik perhatian penonton. Oleh karena itu, pelaku seni perlu memastikan bahwa mereka memiliki sumber daya dan keterampilan yang memadai untuk menghasilkan pentas berkualitas tinggi dengan memanfaatkan digital. Pentas drama berbasis digital juga memiliki potensi besar dalam pengabdian masyarakat.

Beberapa komunitas teater di Indonesia telah melakukan inisiatif ini dengan mengadakan pentas yang fokus pada beragam isu sosial. Berdasarkan apa yang disampaikan Muthmainah (2023), bahwa masyarakat menganggap seni pertunjukan sebagai sarana yang efektif untuk menyampaikan pesan sosial. Hal ini menunjukkan bahwa pentas drama berbasis digital dapat menjadi alat yang kuat untuk mengedukasi dan menginspirasi masyarakat. Dengan memanfaatkan teknologi, pesan-pesan sosial dapat disebarluaskan dengan lebih cepat dan luas, menjangkau audiens yang lebih banyak Chairunnisa, M.R., & Fajrina, M.V., (2024). Selain itu, pentas digital juga dapat menjadi sarana untuk memberdayakan komunitas lokal. Banyak komunitas teater yang melibatkan anggota masyarakat dalam proses pembuatan dan pentas, sehingga menciptakan rasa kepemilikan dan keterlibatan. Komunitas teater memainkan peran penting dalam pengembangan dan inovasi pentas drama berbasis digital. Mereka tidak hanya sebagai pelaku seni, tetapi juga sebagai agen perubahan yang dapat mendorong adopsi teknologi dalam seni pertunjukan Rachmayanti, S. & Imam Santosa. (2019). Komunitas teater yang aktif dalam inovasi digital dapat menciptakan ekosistem yang

mendukung kolaborasi antara seniman, teknisi, dan penonton.

Dengan pendekatan yang tepat, pentas drama berbasis digital dapat menjadi alat yang efektif untuk pengabdian masyarakat dan perubahan sosial. Sebagai contoh, komunitas “Rumah Kreatif Minishow” yang melibatkan masyarakat umum yang terdiri dari siswa, guru, dan penikmat seni lainnya dalam pembuatan naskah dan pentas, sehingga memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengekspresikan diri dan berbagi cerita mereka. Komunitas ini masih bertahan dengan memproduksi pentas walau dengan dana seadanya. Seperti diketahui untuk membuat satu pentas membutuhkan banyak peralatan, pemain, dan persiapan lain yang tidak sedikit sehingga diperlukan beragam ide dan kreativitas untuk menghasilkan sumber pendanaan agar penonton dan pihak sponsor tertarik untuk mendanai produksi komunitas ini, seperti memanfaatkan teknologi digital.

Data menunjukkan bahwa komunitas teater yang aktif dalam inovasi digital dapat meningkatkan partisipasi penonton. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Widianingtyas, D.I., & Muhamad Haryanto (2022) bahwa pentas yang dilakukan oleh komunitas teater dengan pendekatan digital berhasil menarik lebih banyak penonton dibandingkan dengan pentas tradisional. Contohnya, bentuk karya drama yang ditampilkan lewat media sosial untuk mempermudah penonton menonton drama dimana saja dan kapan saja. Ini menunjukkan bahwa inovasi digital tidak hanya memberikan manfaat bagi seniman, tetapi juga bagi penonton yang mencari pengalaman baru dalam menikmati seni pertunjukan. Selain itu, komunitas teater juga dapat berperan dalam menciptakan jaringan kolaborasi dari berbagai disiplin ilmu. Dengan adanya kolaborasi ini, pentas dapat menjadi lebih kaya dan beragam. Misalnya, kolaborasi antara teater dan seniman visual dapat menghasilkan pertunjukan yang menggabungkan elemen visual yang menarik dengan narasi yang kuat. Ini adalah bentuk inovasi yang dapat meningkatkan daya tarik pentas di era digital (Indraswari, 2024). Namun, tantangan yang dihadapi oleh komunitas teater dalam beradaptasi dengan teknologi digital adalah keterbatasan sumber daya dan aksesibilitas. Banyak komunitas teater belum memiliki akses yang memadai

terhadap teknologi dan pelatihan. Oleh karena itu, pemberdayaan kemitraan masyarakat menjadi penting untuk memberikan dukungan dan fasilitas agar semua komunitas teater dapat berpartisipasi dalam inovasi digital.

2. PERMASALAHAN MITRA

Rumah Kreatif Minishow (RKM) merupakan salah satu komunitas yang memiliki minat terhadap seni dan pementasan drama. Namun komunitas ini memiliki kendala dalam perlengkapan pementasan sehingga sulit untuk berkegiatan. Rumah Kreatif Minishow berdiri pada bulan Agustus 2020. Pendiri RKM, yaitu Muhamad Yunus, Ario Septa Pratama, dan Andiansyah Saputra. Alasan berdirinya Komunitas RKM karena saat pandemi Covid-19 yang membatasi ruang publik untuk melakukan pementasan teater maka digagaslah konsep pertunjukan mini dengan jumlah penonton yang minim serta elemen pendukung pertunjukan lainnya yang dibuat serba mini. Latar belakang yang dimiliki oleh masing-masing pendiri pun sangat mumpuni, Ario Septa Pratama dan Andiansyah sebagai lulusan dari jurusan seni, drama, tari, dan musik sehingga sangat menguasai beragam minat seni yang dapat diberikan bagi anggota komunitas. Selain itu, Muhamad Yunus memiliki beragam kumpulan naskah yang ditulisnya sendiri sehingga sudah banyak dipentaskan di beragam pertunjukan yang ada di Palembang. Dengan usia hampir 4 (empat) tahun, RKM sudah beberapa kali membantu dan mengisi pementasan drama yang ada di Palembang. Anggota RKM pun beragam ada dari siswa maupun dari umum atau peminat drama yang hobi dan ingin tampil bermain drama. Beberapa perlengkapan yang dimiliki RKM, yaitu kain hitam dan putih serta lampu untuk pementasan yang sangat sederhana. Oleh sebab itu, RKM ini memiliki potensi untuk menampilkan pementasan drama yang sangat baik dan dapat menjadi contoh bagi komunitas lainnya.

Saat melakukan persiapan biasanya mereka menggunakan waktu selama kurang lebih lima bulan. RKM ini sering membuat kegiatan bukan hanya tentang pementasan drama namun juga pada kegiatan seni lainnya, seperti film pendek maupun kemampuan bernyanyi anggotanya. Dengan kendala yang ditemukan pun Komunitas RKM masih bisa

bertahan dengan beragam kemampuan (*skill*) yang dimiliki setiap anggota, hanya saja untuk tampil dengan beragam perlengkapan yang banyak dan *lighting* yang sangat mumpuni belum dapat mereka lakukan.

Lighting menjadi hal pokok dalam menghidupkan suasana pementasan drama. Teater adalah sebuah bentuk proyeksi kehidupan. Tata lampu dalam sebuah pertunjukan teater difungsikan untuk memproyeksikan dampak kehidupan ke atas panggung. Selain itu tata lampu bertujuan untuk menerangi daerah permainan atau objek tertentu. Tata lampu harus memiliki keseimbangan dan kesesuaian dengan permainan aktor di atas panggung sehingga perlu cermat dan teliti. Misalnya, ketika dibutuhkan suasana marah dan aktor yang kejam sedang bermain peran ternyata lampu diperlukan pada bagian kanan atas dan warna merah.

Endraswara (2011) membagi fungsi tata lampu menjadi tiga jenis, yaitu: (1) lampu primer, yaitu sumber sinar yang langsung menerangi benda-benda dan mengakibatkan timbulnya bayangan; (2) lampu sekunder, yaitu lampu yang bertugas menetralkan bayangan yang timbul oleh lampu primer. Fungsi lain dari lampu sekunder ini juga dapat menghidupkan panggung beserta dekorasinya; (3) Lampu untuk latar belakang, yaitu lampu khusus untuk menerangi *cyclorama*. Gambar 1 kondisi pementasan yang sangat dipersiapkan dengan maksimal oleh para anggotanya walau dengan kondisi menyewa.



Gambar 1. Pemakaian *lighting* dan *Property* yang disewa

Selain itu, perlengkapan pementasan dapat menjadi bagian imajinasi penonton. Batu, balok, kursi, pohon, kerajaan, dan latar panggung merupakan cermin dari jalannya cerita. Misalnya, seorang tokoh pemuda yang tersesat di hutan yang penuh dengan ranting lalu melewati aliran sungai, kemudian pemuda tersebut duduk di pinggir sungai. Hal ini

mungkin bisa dengan menyiapkan latar pohon dari kayu yang disusun lalu diberi daun yang banyak, tapi dengan sungainya tidak bisa dideskripsikan di atas panggung. Oleh sebab itu, tata pentas dan tata cahaya dapat dipadukan menjadi bentuk lampu *LED* yang berfungsi membantu pementasan dan dapat juga menjadi gambaran latar panggung sehingga tidak memerlukan banyak perlengkapan.

Tampak perbedaan antara yang menggunakan banyak perlengkapan dengan tampilan modern dengan menggunakan media digital, layar dan lampu *LED*. Hal utama yang perlu diperhatikan dalam membuat pementasan drama adalah membuat penonton senang dan terpuak dengan pementasan tersebut. Oleh sebab itu, penerapan inovasi pementasan drama berbasis digital pada komunitas RKM agar dapat meminimalisir kebutuhan perlengkapan yang diaplikasikan dengan layar dan penggunaan *lighting* yang lebih penuh warna sesuai dengan kebutuhan pementasan sehingga lebih ringkas dan efisien.



Gambar2. Pemakaian *LED* pada pementasan drama

Bidang Sosial Ekonomi

Beberapa permasalahan di bidang sosial dan ekonomi yang terjadi pada komunitas RKM, yaitu.

- Lighting* pementasan yang masih minim dan tidak bervariasi
- Terlalu banyak kebutuhan alat dan perlengkapan untuk membuat pementasan
- Keterbatasan dana untuk membuat pementasan yang menarik penonton
- Belum adanya teknologi yang menunjang pementasan.

Bidang Manajemen dan Teknologi

Selain itu, permasalahan pada bagian manajemen komunitas dan teknologi juga

menjadi bagian penting yang perlu diperhatikan, yaitu.

- Kurangnya sumber daya manusia yang tertarik untuk ikut serta menjadi anggota
- Rendahnya pengetahuan komunitas terhadap pengelolaan dan perencanaan pementasan
- Tidak adanya instalasi khusus dan sistem untuk mengelola waktu dan pementasan lebih menarik.

3. METODOLOGI

Bagi mitra sasaran kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pementasan drama dari komunitas RKM agar tampilannya tidak monoton dan berbeda dari komunitas lainnya. Tujuan lainnya agar lebih dapat menghemat waktu dan biaya dalam persiapan perlengkapan dan peralatan pementasan karena sudah menggunakan teknologi digital. Untuk jangka panjang diharapkan *lighting* dan proyektor dapat diterapkan secara mandiri dan dikembangkan lebih lanjut bukan hanya untuk pementasan drama tetapi juga untuk penampilan seni lainnya bahkan dapat diterapkan untuk pembelajaran di sekolah maupun perguruan tinggi yang ada di Palembang agar merancang dan membuat kegiatan seni yang lebih menarik berbasis teknologi digital.

Pendekatan PAR

Prinsip kerja pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dengan menggunakan pendekatan *participatory action research* (PAR). Pada PAR, pemberdayaan dianggap sebagai upaya untuk menciptakan kemandirian masyarakat dari sifat ketergantungan pada pihak lain. Paradigma PKM berorientasi pemberdayaan masyarakat dengan sesuatu yang simpel dan menjadi bagian kehidupan masyarakat. Potensi apapun yang ada di masyarakat dapat digunakan sebagai alat perubahan, baik potensi agama, budaya, sumberdaya manusia (pengalaman hidup, kecerdasan dan kearifan lokal), dan sumberdaya alam yang dimiliki oleh komunitas masyarakat (Afandi, A. ...Jarot, W. 2022).

Metode Pelaksanaan

Kegiatan ini memiliki sasaran langsung ke pendiri komunitas RKM agar

dapat memberi arahan kepada ketua serta anggota komunitas untuk ikut serta dan aktif dalam merealisasikan teknologi berbasis digital berupa *lighting* dan proyektor pada pementasan drama. Sasaran kegiatan ini dilakukan secara langsung/*offline* dengan jumlah sasaran sebanyak 11 orang. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan model sebagai berikut.

Sosialisasi

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan observasi lapangan berupa melihat kegiatan komunitas RKM saat kumpul dan membahas pementasan. Sosialisasi dilakukan di sekretariat komunitas RKM di Jalan Mataram No. 50, Kelurahan Kemas Rindo, Kertapati, Palembang. Kegiatan ini mengawali langkah pengabdian terhadap hal yang dibutuhkan untuk menjadi solusi bagi komunitas RKM. Tim pengusul menawarkan jalan keluar agar pementasan lebih menarik, tidak terlalu banyak perlengkapan yang dibawa, hingga penggunaan teknologi saat pementasan berlangsung.

Pelatihan

Selanjutnya, penyuluhan dan pelatihan kepada mitra tentang pentingnya manajemen organisasi dan *lighting* serta *property* dalam pementasan. Cahaya panggung memungkinkan orang untuk bisa melihat yang berarti dalam seni pertunjukan. Pencahayaan panggung menggunakan cahaya buatan untuk memungkinkan penonton melihat pertunjukan, menunjukkan setting, membantu menciptakan suasana, dan berfungsi sebagai elemen komposisi. (3) Pelatihan ini dimulai dengan rancangan sistem listrik *lighting* dan penggunaan *LED*. *LED* (*Light Emiting Diode*) adalah komponen yang memancarkan cahaya. *LED* merupakan salah satu jenis diode sehingga hanya akan mengalirkan arus listrik satu arah saja. Kemampuan mengalirkan arus pada *LED* cukup rendah, yaitu maksimal 20 mA. Apabila *LED* dialiri arus lebih besar dari 20 mA maka *LED* akan rusak. (4) Tempat pelatihan dilakukan di sekretariat komunitas RKM dan nantinya dapat diuji coba di gedung pertunjukan.

Penerapan Teknologi

Beberapa tahapan dalam pelaksanaan instalasi listrik pada sistem *lighting* dan

pemanfaatan proyektor pada pementasan drama adalah sebagai berikut.

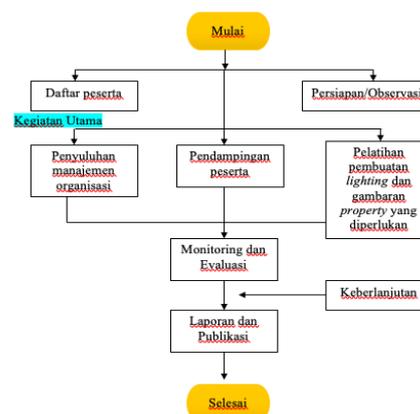
- Merancang kebutuhan lampu dan desain pementasan sesuai tema pementasan. Misal akan pementaskan tentang latar SMA yang ada di daerah pegunungan dengan penuh pohon dan suara burung;
- Melakukan pengadaan alat penunjang;
- Menyiapkan rancangan lampu PAR sebagai jenis lampu paling umum dijumpai dalam *stage lighting*. PAR ini berperan untuk mengisi seluruh ruangan dan menghasilkan suasana tertentu (5);
- Menyiapkan proyektor dengan sambungan satu sistem dengan *lighting*;
- Membuat sistem kabel;
- Melakukan uji coba nyala lampu dan proyektor dengan sekali tekan tombol.

Pendampingan dan Evaluasi

Setelah teknologi diterapkan pada komunitas RKM, langkah selanjutnya proses evaluasi hasil alat yang digunakan. Hal ini untuk melihat apakah anggota komunitas dapat menggunakan dan mengatur *lighting* dan proyektor sesuai dengan konsep pementasan yang diinginkan. Tahap ini untuk melihat keberhasilan program dari awal kegiatan, pelaksanaan, hingga capaian hasil kegiatan. Pendampingan dilakukan dengan cara datang langsung ke sekretariat komunitas RKM selama dua minggu sekali atau dengan komunikasi melalui telepon atau *whatsapp*.

Saat sosialisasi ke RKM, peneliti telah berdiskusi dengan para anggota untuk menyampaikan keluhan dan hasil yang didapat dengan menggunakan *lighting* dengan kapasitas PAR 66 titik lampu. Hal ini menjadi bagian dari evaluasi PKM.

Tabel 1. Alur Metode Pelaksanaan



Keberlanjutan Program

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang direncanakan pada tahun 2024 ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi masyarakat komunitas seni khususnya bagi komunitas RKM. Tim pengusul akan selalu mendampingi mitra dalam pengembangan teknologi terkait pementasan drama agar dapat menjadi keberlanjutan program lainnya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi pementasan drama berbasis digital, melalui penggunaan *lighting* PAR dan layar infokus, telah menunjukkan dampak yang signifikan terhadap pengalaman penonton. Teknologi ini tidak hanya meningkatkan kualitas pementasan, tetapi juga menciptakan peluang baru untuk bereksperimen dengan bentuk dan format baru. Pementasan drama berbasis digital tidak hanya mencakup penggunaan teknologi dalam produksi, tetapi juga bagaimana teknologi dapat meningkatkan pengalaman penonton. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *lighting* PAR dan layar infokus dalam pementasan drama memberikan dampak yang signifikan terhadap pengalaman penonton.

Lighting PAR (*Parabolic Aluminized Reflector*) adalah salah satu alat pencahayaan yang paling umum digunakan dalam pementasan drama (Jovian, L., 2018). Teknologi ini menawarkan fleksibilitas dan kemampuan untuk menciptakan berbagai suasana melalui pengaturan pencahayaan yang berbeda. Pencahayaan yang tepat dapat meningkatkan emosi dan atmosfer dalam pertunjukan, yang pada gilirannya mempengaruhi respons penonton. Dalam pementasan drama, pencahayaan tidak hanya berfungsi untuk menerangi panggung, tetapi juga sebagai alat naratif yang kuat.

Pencahayaan yang dinamis dan beragam membantu menciptakan suasana yang sesuai dengan setiap adegan, serta memberikan penekanan pada momen-momen penting dalam cerita. Penggunaan *lighting* PAR dalam pementasan ini berkontribusi pada peningkatan pengalaman penonton. Hal ini menunjukkan bahwa pencahayaan yang efektif dapat membuat perbedaan besar dalam

cara penonton merasakan dan memahami cerita.

Selain itu, penggunaan *lighting* PAR juga dapat berkontribusi pada aspek teknis dari pementasan. Dengan kemampuan untuk mengubah warna dan intensitas cahaya, *lighting* PAR memungkinkan sutradara dan desainer pencahayaan untuk berkolaborasi dalam menciptakan visi artistik yang konsisten.



Gambar3. Sosialisasi dengan Komunitas RKM



Gambar4. Diskusi Kendala yang Dihadapi



Gambar5. Uji Coba Pemasangan PAR



Gambar 6. Tim PKM bersama Komunitas RKM

Kegiatan yang dilakukan pada bulan Agustus 2024 dimulai dengan kunjungan ke komunitas RKM tentang penyelesaian masalah dan solusi terhadap kendala yang dihadapi, yaitu peralatan yang sederhana dan manajemen anggota.

Langkah selanjutnya, dilakukan pencarian alat berupa PAR dan proyektor agar pementasan dapat lebih praktis dan menarik penonton. Dengan pementasan yang menarik tentu akan menjadi pancingan bagi para calon anggota untuk bergabung. Selain itu, pemasangan PAR masih dalam tahap uji coba karena dibuat fleksibel dengan panjang kabel lebih dari 100 meter agar dapat digunakan di panggung yang luas dan juga di dalam ruangan. Setelah proses uji coba, lampu dapat berfungsi dengan baik dan dapat digunakan.

5. KESIMPULAN

Dengan demikian, dampak penggunaan teknologi terhadap pengalaman penonton dalam pementasan drama sangat kompleks. Meskipun teknologi dapat meningkatkan keterlibatan dan kepuasan penonton, penting untuk mempertimbangkan bagaimana teknologi digunakan agar tidak mengurangi nilai artistik dari pertunjukan. Dalam konteks inovasi pementasan drama berbasis digital, pemahaman yang mendalam tentang dampak ini sangat penting untuk menciptakan pertunjukan yang sukses dan berkesan.

Penggunaan *lighting* dan proyektor dapat membantu komunitas RKM dalam mengembangkan komunitasnya agar lebih dikenal.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Universitas Tridianti dan terutama kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, A., Nabiela, L., Noor, W., Muchamad, H.U., Ridwan, A.K., ... Jarot, W. (2022). *Metodologi pengabdian masyarakat*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.

Chairunnisa, M.R., & Fajrina, M.V. (2024). Optimalisasi Media Sosial TikTok sebagai Dakwah Digital di Era Milenial pada Akun Ustadz Syam. *Hikmah: Jurnal Ilmu Dakwah dan Komunikasi Islam*. Vol 18, No 1. 83—98.
<https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/Hik/article/download/6121/5753>

FKIP, Admin. (2023). “Pentingnya teknik dalam pementasan drama menurut Insani Wahyu Mubarak dosen PBSI UMSurabaya”. Diakses pada 11 Agustus 2024. https://fkip.um-surabaya.ac.id/homepage/news_article?slug=pentingnya-teknik-dalam-pementasan-drama-menurut-insani-wahyu-mubarak-dosen-pbsi-umsurabaya-1

Hadi, A. (2021). Apa Pengertian Pemeranan dan Unsur-unsur yang Membentuknya. Diakses pada 30 Agustus 2024. <https://tirto.id/apa-pengertian-pemeranan-dan-unsur-unsur-yang-membentuknya-ggRh>

Indraswari, D.L. (2024). *Jajak Pendapat Kompas: Hidup Mati Seni Pertunjukan di Era Digital*. Diakses pada 30 Agustus 2024. <https://www.kompas.id/baca/riset/2024>

- 4/06/18/jajak-pendapat-kompas-hidup-mati-seni-pertunjukan-di-era-digital
- Jovian, L. *Lighting dalam pementasan teater* (2018). Diakses pada 30 Agustus 2024. <https://student-activity.binus.ac.id/stmanis/2018/04/lighting-dalam-pementasan-teater/>
- Julianto. (2023). Pemanfaatan Sistem Aplikasi Audacity dalam Pembuatan Seni Teater Drama pada SMA Negeri 1 Tumbang Titi. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*. Vol 4, No 3. 219—225. <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/steminformasi/article/download/2575/922>
- Muthmainah, A. (2023). “Peran Seni dalam Menyampaikan Pesan Sosial”. Diakses pada 30 Agustus 2024. <https://www.kompasiana.com/annisamuthmainah8262/657c41cf12d50f41981a6fe2/peran-seni-dalam-menyampaikan-pesan-sosial>.
- Napratilora, M., Mardiah, & Sri Erdawati. (2024). Pendampingan Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Sebuah Drama. *Jurnal Kreatif : Karya Pengabdian Untuk Masyarakat Aktif Dan Inovatif*, 1(02), 104–111. <https://journal.zhatainstitut.org/index.php/jkreatif/article/view/48>.
- Octafiona, E. (2024). Kajian Intertekstualitas dalam Karya Sastra Indonesia. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol 4, No 2. 645—655. <https://jurnal.itscience.org/index.php/educendikia/article/download/4578/3510/20688>
- Pew Research Center. (2023). *The future of digital theater: trends and insights*. Washington, D.C.: Pew Research.
- Purnomo, H., Tri, R.N., & Ratna, M.P. (2023). Pemberdayaan Komunitas Teater Tradisi Melalui Karya Virtual Untuk Meningkatkan Kemampuan *Information and Technology (IT)*. *Gayatri: jurnal Pengabdian Seni dan Budaya*. Vol 1, No 2, 70—81. <https://jurnalgayatri.stkw-surabaya.ac.id/index.php/jg/article/download/27/13/113>
- Rachmayanti, S. & Imam Santosa. (2019). Peran Teknologi dalam Rancang Panggung Pertunjukan Budaya Kontemporer Studi Kasus Pertunjukan Musikal Aria. *Prosiding Seminar Nasional Desain Sosial Responsif: Sebuah etika Baru*. Vol 2. 305—314. https://snds.uph.edu/wp-content/uploads/2019/05/SNDS18_31_Peran-Teknologi-Dalam_SR.pdf?x79400
- Sugita, IW, Setini, M, Anshori, Y. (2021). Counter Hegemony of Cultural Art Innovation against Art in Digital Media. *Journal of Open Innovation Technology, Market, and Complexity*. 7, 147. <https://doi.org/10.3390/joitmc7020147>
- Widyaningtyas, DI., & Muhamad Haryanto. (2022). Pementasan Drama Virtual sebagai Apresiasi Drama pada Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*. Volume 3. e-ISSN: 2963-3222. Tersedia di: <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip/article/download/984/858/>