



Pelatihan Penyajian Seni Pertunjukan Melalui Media Audio Visual pada Sanggar Seni Bungo Linduang Kabupaten Agam

Yesriva Nursyam¹, FX Yatno Karyadi², Hamzaini³

Televisi dan Film, Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Indonesia^{1,2,3}

E-mail : yesrivanursyam.msn@gmail.com¹, fxyatnok@isi-padangpanjang.ac.id², zaiaccordion@gmail.com³

Abstrak

Seni pertunjukan tidak melulu harus ditampilkan di atas pentas berupa pertunjukan di panggung. Seni drama, tari dan musik dapat direkam kemudian disajikan melalui media audio visual, sehingga dapat menjangkau lebih banyak penonton secara masif. Pelatihan ini bertujuan memberikan alternatif cara menjangkau penonton sebuah pertunjukan melalui berbagai media elektronik dan media berbasis internet. Bentuk pelatihan meliputi pengenalan karakteristik media, cara perekaman dan pemilihan media untuk mempublikasikannya. Metode yang digunakan berupa ceramah, demonstrasi, latihan dan proyek percontohan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa terdapat antusiasme dalam menggunakan media alternatif untuk memproduksi seni pertunjukan melalui media audio visual dan dipublikasikan pada media sosial.

Kata kunci: seni pertunjukan, media audio visual, sanggar seni.

Abstract

Performing arts do not always have to be displayed on stage in the form of stage performances. The art of drama, dance and music can be recorded and then presented through audio-visual media, so that it can reach more audiences massively. This training aims to provide alternative ways to reach the audience of a performance through various electronic and internet-based media. The training included an introduction to the characteristics of the media, how to record and select the media to publish it. The methods used were lectures, demonstrations, exercises and pilot projects. The results of the activity showed that there was enthusiasm to use alternative media to produce performing arts through audio-visual media and published on social media.

Keywords: *performing arts, audio visual media, art studio.*

Copyright (c) 2023 Yesriva Nursyam, FX Yatno Karyadi, Hamzaini

✉ Corresponding author

Address : Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Email : fxyatnok@isi-padangpanjang.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v4i5.846>

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

PENDAHULUAN

Seni pertunjukan umumnya dinikmati secara konvensional di panggung-panggung, seperti arena konser atau pada suatu pagelaran seni. Sebuah pertunjukan membutuhkan ruang, waktu, fisik/tubuh penampil dan juga penonton pada sebuah lokasi tertentu. Jumlah penonton bahkan sering dijadikan tolok ukur sukses atau tidaknya sebuah pertunjukan. Terdapat hubungan batin atas pemenuhan rasa puas antara penampil dan penonton yang hadir. Karenanya, terdapat sifat yang mengikat penonton untuk secara sengaja memberikan atensi, waktu dan *effort* khusus, seperti membayar tiket pertunjukan. Salah satu pemicu maraknya penyajian seni pertunjukan melalui media audio visual adalah akibat adanya pandemi Covid-19 dimana terjadi pembatasan kerumunan termasuk pementasan seni dan panggung hiburan. Media audio visual dirasa sangat membantu dan memudahkan cara penyajian karya seni pertunjukan. Sementara itu, media *on-line* berbasis internet seperti *YouTube*, *Instagram* atau *TikTok* tengah menjadi tren terutama pada kalangan penonton usia muda.

Seni pertunjukan adalah sebuah tontonan yang memiliki nilai seni dimana tontonan tersebut disajikan sebagai pertunjukan di depan penonton (Murgiyanto, 1996). Jenis seni pertunjukan yang umum kita ketahui adalah seni drama, opera, seni tari, sulap, wayang, baca puisi, *stand up comedy*, dan pertunjukan musik. Seni pertunjukan memerlukan beberapa aspek-aspek utama yakni ruang, waktu, pemain dan penonton. Ruang merupakan tempat untuk menyajikan sebuah pertunjukan. Waktu merupakan kesempatan yang

digunakan oleh penyaji/pemeran/pemain dengan durasi tertentu. Pemain merupakan personel yang melakukan pertunjukan atau melakonkan peran, baik dilakukan oleh seorang pemain tunggal atau sebuah grup. Penonton adalah penikmat seni yang menyaksikan sebuah pertunjukan. Ketidakhadiran penonton sering menjadi kekhawatiran bagi para pelaku dan penyelenggara seni pertunjukan.

Mitra pengabdian adalah sanggar seni Bungo Linduang yang berkedudukan di Kecamatan Kamang, Kabupaten Agam, Sumatera Barat. Lokasi mitra berada di lingkungan pemukiman penduduk dimana masyarakat sekitar terdiri dari berbagai latar ekonomi dan latar pendidikan. Organisasi berbentuk sanggar umumnya memiliki program yang bersifat organisasi, produktif dan entertain (Mulyawan & Wafa, 2018). Sanggar Bungo Linduang merupakan pelaku budaya yang bergerak pada jasa pertunjukan seni untuk pementasan profesional, perhelatan kesenian dan berbagai *event*. Sanggar ini juga memberikan jasa pelatihan seni drama, tari dan juga musik. Pengelola memiliki prioritas pada jasa pementasan dan pelatihan seni tari, di samping seni musik sebagai iringan tarian, dan program tertentu yang memerlukan kolaborasi seni drama modern maupun tradisional.

Dalam pelatihan ini dipilih peserta usia remaja, dimana peserta nantinya diproyeksikan dapat menjadi pelatih bagi generasi berikutnya. Pelatihan berfokus pada penguatan potensi peserta agar tereduksi untuk menyajikan seni pertunjukan di luar panggung melalui media audio visual secara cerdas, inovatif, dan produktif. Intinya sasaran pelatihan tidak hanya memproduksi karya

percontohan, tetapi agar mitra mampu memproduksi karya seni audio visual secara berkelanjutan. Karya-karya berikutnya kelak dapat berguna sebagai media dokumentasi dan promosi. Perpaduan antara kompetensi mitra dan pengetahuan bidang audio visual diyakini dapat meningkatkan publisitas, nilai jual, dan kreativitas bagi mitra.

Kendala utama pada mitra adalah adanya keterbatasan tentang pengetahuan teknis produksi media audio visual. Pada kenyataannya mitra telah memiliki beberapa garapan koreografi tari, anggota sanggar sebagai modal sosial, teknologi dasar, dan lingkungan yang menarik untuk memproduksi karya audio visual. Pengetahuan utama yang dibutuhkan adalah pembeda antara logika panggung dan logika mata kamera. Sensasi indera mata saat menyaksikan pertunjukan sangat bervariasi, bergantung pada kondisi penglihatan, jarak menonton, posisi (tengah, samping kanan/kiri), sudut pandang dan ketinggian. Sedangkan mata kamera dapat membuat prioritas dengan membingkai bagian tertentu melalui gambar berukuran lebih besar (*close up*) untuk memberi detail informasi penting (Karwandi et al., 2015).

Tujuan pelatihan ini adalah memberi pengetahuan tentang tata teknik produksi video untuk menyajikan seni pertunjukan. Tujuan khususnya adalah untuk mengenalkan adanya transformasi ruang, waktu, dan aksi di panggung dari sudut pandang penonton menjadi sudut pandang yang diwakili oleh mata kamera. Transformasi ke dalam media video ini sangat lekat dan similar dengan tata teknik dalam

pembuatan film. Dalam terminologi produksi film dikenal adanya set (eksterior dan interior), waktu untuk menginformasikan masa (masa lalu, masa kini dan masa depan), durasi berlangsungnya kejadian dan waktu penanda siang atau malam. Sedangkan pengetahuan teknis berupa dasar-dasar pengoperasian kamera, peralatan perekaman suara, dan pengetahuan editing video.

Secara keseluruhan, pelatihan meliputi pengetahuan dasar tentang sifat media audio visual, keterkaitan elemen seni pertunjukan dengan sudut pandang kamera, dan pendekatan sifat penonton pada seni pertunjukan terhadap media. Bahwa sifat media bersifat serentak, masif, menjangkau lebih banyak penonton dan dapat diakses dari berbagai lokasi. Harapannya pelatihan dapat memudahkan interaksi penonton dengan penyaji karyanya. Dalam jangka panjang, jangkauan media yang lebih luas, akan menjadi dokumen untuk publisitas yang bersifat global. Karya seni pertunjukan yang ditampilkan melalui media audio visual juga berpotensi menginspirasi dan memicu penonton, utamanya penonton yang melek media untuk menjadikannya referensi baik yang bersifat akademis maupun untuk keperluan komersial.

Jenis pertunjukan yang dipilih adalah pertunjukan yang mengandung naratif atau mengandung cerita. Tema pertunjukan disesuaikan dengan hal-hal yang bersifat teknis, sedang menjadi tren, dan menurut beberapa pertimbangan lain seperti pertimbangan waktu dan biaya produksi. Pertunjukan yang dijadikan materi pelatihan adalah pertunjukan seni drama tari. Tema yang diangkat adalah tentang filosofi kain panjang

bagi perempuan Minangkabau. Untuk menyederhanakan proses pelatihan, mitra memanfaatkan garapan koreografi yang sudah disiapkan sebelumnya, sehingga proses pelatihan berfokus pada kreativitas dalam visualisasi mengenai tema.

METODE

Pelatihan dilangsungkan dalam tiga minggu pada bulan Oktober 2022. Pengalokasian waktu meliputi latihan pengadegan dan persiapan teknis. Selanjutnya adalah pengambilan gambar dan pasca produksi. Produksi media audio visual berupa rekaman video umumnya mengacu pada prosedur pembuatan film yang meliputi tahap pra-produksi, produksi dan pasca-produksi. Tahap pra-produksi meliputi serangkaian kegiatan berupa penetapan pilihan jenis pertunjukan, penetapan tema, pembuatan cerita, perancangan audio dan pembuatan musik sesuai dengan tema. Selanjutnya adalah pemilihan peran, latihan aksi, persiapan set, kostum dan properti. Kegiatan produksi berupa pengambilan gambar dilakukan di lokasi syuting dalam waktu sehari penuh. Pasca-produksi berlangsung selama seminggu, berupa *editing* video, *mixing* suara, *preview* dan revisi.

Lokasi pelatihan selama proses pra-produksi dilakukan di sanggar seni Bungo Linduang. Makna dasar tema “kain panjang” adalah tentang melekatnya kain (bahasa Jawa: *jarik*) sepanjang tahap-tahap kehidupan masyarakat dari lahir hingga kematiannya. Koreografi berjudul *Riwayat* merupakan garapan pertunjukan drama tari yang telah dipersiapkan oleh pengelola dan pelatih sanggar. Pemilihan peran dilakukan berdasar

karakter yang diperlukan dalam visualisasi tema tarian. Latihan tarian dilakukan intensif sebanyak lima pertemuan, sembari persiapan kostum dan properti. Lokasi pengambilan gambar dipilih di alam terbuka berupa padang rumput dan perbukitan di Kabupaten Agam. Pada tahap pasca-produksi dilakukan editing video, sinkronisasi aksi, suara dan musik latar yang dikerjakan di studio.

Target pencapaian pelatihan adalah untuk mendapatkan materi rekaman pertunjukan guna dipublikasikan melalui berbagai *platform*. Materi akhir berupa file video disesuaikan dengan format dan durasi yang dapat diterima untuk berbagai *platform* seperti *YouTube*, *Instagram* atau *TikTok*. Para pegiat seni pertunjukan dan anggota sanggar juga dapat mengambil bagian untuk berperan. Materi audio visual secara masif penyebarluasannya terjadi melalui sistem yang diintegrasikan dengan aplikasi, gadget dan tren media sosial (Yuwana, 2021). Nilai artistik dalam karya audio visual meliputi keselarasan gerak, aksi, ekspresi wajah, pandangan mata, irama dan rasa. Meski aspek produksinya mengikuti alur pembuatan film, kekuatan sajian dapat terletak pada adegan yang umumnya tidak perlu diverbalkan sebagai dialog. Aspek-aspek tersebut divisualisasikan melalui aksi gerak penari yang sekaligus berperan sebagai aktor yang memperagakan adegan.

Capaian pelatihan meliputi capaian teknis dan capaian konsepsi. Capaian teknis adalah bahwa mitra mampu memahami bahwa teknik dasar produksi video untuk seni pertunjukan dapat berupa produksi yang simpel, tidak kompleks yang

melibatkan banyak kru dan perangkat produksi yang rumit. Produksi dilakukan pada siang hari agar tata cahaya terpenuhi menggunakan *available light* saja. Set di alam terbuka tidak memerlukan penataan yang melibatkan banyak personel. Sedangkan capaian konsepsi adalah pemahaman bahwa terdapat sudut pandang yang berbeda antara penglihatan penonton di sekitar panggung, dengan mata penonton yang diwakili oleh mata kamera pada produksi video. Bahwa mata kamera dapat membuat *framing* dengan sudut dan ukuran tertentu untuk memberikan detail informasi dan konteks isi cerita.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil capaian pelatihan diindikasikan berdasar aspek-aspek yang meliputi kualitas pemahaman, ketekunan partisipan, dan sajian hasil karya selama pelatihan. Kualitas mengacu pada tingkat pemahaman tentang prinsip-prinsip dasar yang membedakan bentuk sajian panggung dan sajian bermedia. Ketekunan berpartisipasi masing-masing individu yang terlibat di dalamnya digunakan untuk mengamati kinerja. Dampak dari pelatihan ini adalah meningkatnya kesadaran untuk memproduksi dokumen audio visual untuk berbagai kepentingan organisasi sanggar seni. Idealnya, pada sebuah sanggar seni terdapat personel yang berperan khusus untuk menangani bidang audio visual dan media.

Hasil karya yang telah diproduksi memperlihatkan bahwa telah terjadi perubahan sikap dan cara pikir. Terdapat pemahaman dalam keterampilan menyajikan karya seni bermedia, juga meningkatnya rasa percaya diri untuk

menampilkan lebih banyak karya seni. Perubahan sikap ini dapat melekat secara permanen, dan dapat dikembangkan sebagai modal untuk membuat karya bermedia audio visual secara produktif. Modal dasar yang sudah tersedia adalah para pelaku seni sebagai sumber daya manusia kreatif, garapan-garapan koreografi atau naskah-naskah drama, serta modal sosial dimana sanggar seni tersebut telah terhubung dengan berbagai komunitas produksi audio visual di Sumatera Barat.

Di sisi lain, manfaat dari penyajian seni pertunjukan bermedia audio visual adalah menjadikan sanggar seni, pelaku seni, koreografer dan hasil karya seninya mudah dikenal oleh masyarakat melalui berbagai *platform* daring. Pementasan daring memungkinkan menghadirkan komponen yang menjembatani pemeran, panggung, ruang/area dan penonton (Suharijadi, 2021). Karya-karya seni juga akan terdokumentasikan dengan baik sehingga dapat menjadi rujukan bagi para penyaji selanjutnya. Bahkan konsistensi dalam menyajikan karya seni yang unik, menarik, spesifik dan berkualitas dapat dijadikan *content* pada berbagai *platform* berbasis audio visual yang dapat menjadi sumber penghasilan.

Pelatihan berfokus pada hasil materi, dimana unsur seni pertunjukan dikonversikan ke dalam gagasan audio visual. Hal yang dilakukan adalah trik perubahan konsep dari sebuah pentas panggung nyata menjadi sebuah karya dokumentasi (Herlina, 2021). Unsur yang terdapat pada seni pertunjukan meliputi: (1) waktu, (2) ruang, (3) fisik (4) penonton.

1. Waktu

Dalam penyajian seni pertunjukan terdapat beberapa pengertian mengenai waktu. Pertama adalah waktu berupa durasi atau lamanya pertunjukan. Kedua, jika pertunjukan berupa seni naratif yang terdapat unsur cerita, maka terdapat waktu penceritaan misalnya dalam sehari, seminggu, sebulan, semusim atau hitungan tahun. Ketiga, waktu yang berkaitan dengan kesempatan dan penjadwalan, yaitu waktu tentang kapan ditentukannya penyelenggaraan pertunjukan agar penonton dapat hadir di sebuah ruang pertunjukan.

Karya seni pertunjukan memiliki durasi penyajian. Biasanya durasi dinyatakan dalam hitungan menit. Di panggung, sutradara atau manajer pertunjukan berperan mengatur durasi masing-masing penampil, durasi adegan, atau keseluruhan durasi pentas termasuk hal-hal lain di luar pertunjukan utama, seperti seremonial dan pertunjukan pembuka. Pada penyajian seni pertunjukan bermedia, durasi pertunjukan menjadi lebih efektif. Pertunjukan bermedia bahkan cenderung tidak memerlukan MC (*master of ceremony*). Beberapa informasi penting dapat digantikan dengan *caption* pada layar yang berdurasi beberapa detik saja. Tidak terdapat pula jeda antar adegan yang disebabkan oleh persiapan teknis.

Waktu penceritaan adalah waktu yang diasosiasikan sebagai masa yang panjang selama pertunjukan berlangsung. Dalam seni pertunjukan, peristiwa demi peristiwa seperti suatu urutan proses yang digambarkan runtut dan berurut. Jika dialihkan ke dalam media

audio visual waktu penceritaan dapat dipersingkat dengan menggunakan teknik *jump cutting* misalnya, sehingga adegan yang masanya lama ditampilkan melalui potongan-potongan gambar berdurasi beberapa detik saja. Dalam film cara ini juga dikenal adanya istilah *time elapsed*.

Waktu yang berkaitan dengan penjadwalan adalah saat yang disepakati antara penyelenggara dengan penonton yang hadir. Biasanya memuat hari, tanggal dan jam. Artinya, agar tidak terlambat penonton harus memperhitungkan waktu dari titik mana penonton bergerak menuju lokasi dengan perhitungan lama tempuh menuju lokasi. Setelah pertunjukan berakhir, penonton akan menyediakan waktu tambahan untuk menuju tempat kembali. Sajian pertunjukan bermedia tidak lagi mengikat waktu, artinya penonton dapat mengakses kapanpun ia mau. Penonton dapat mengulang, menghentikan dan memilih bagian tertentu saja. Penonton juga dapat mengakses dari manapun ia berada. Dalam hal ini jumlah penonton dapat berkali-kali lipat dari kapasitas arena-arena pertunjukan.

2. Ruang

Dalam seni pertunjukan ruang dimaknai sebagai lokasi berlangsungnya *event* dan ruang sebagai set, yakni tempat terjadinya peristiwa dalam cerita. Seni pertunjukan dan media audio visual keduanya mengenal istilah interior dan eksterior. Ruang pertunjukan merujuk kepada sebuah arena, tanah lapang, bangunan, gedung opera dan panggung

terbuka ataupun tertutup. Tata letak di set sering disebut sebagai bloking. Ruang yang disebut set adalah penggambaran lokasi peristiwa dalam cerita yang digunakan untuk aksi, dimana tata letak posisi dan pergerakan penampil sepanjang aksi berlangsung.

Baik dalam pertunjukan atau media audio visual, ruang dapat pula diasosiasikan melalui suara-suara dalam bentuk dialog, efek suara dan *ambience*. Suara dialog yang bergema dapat diasosiasikan sebagai set sebuah goa. Suara deru rel dan klakson panjang mengasosiasikan sebuah stasiun atau jalur perlintasan kereta api. Dalam banyak cara sebuah set pada penyajian media audio visual tidak perlu menggunakan set di lokasi yang sesungguhnya, tetapi suara akan memperkuat imajinasi penonton pada cerita hanya berdasarkan suara yang didengar.

3. Fisik

Dalam penyajian seni pertunjukan, informasi visual dihadirkan melalui aksi panggung. Penonton akan melihat penampil secara nyata melalui bentuk fisik, warna, garis, titik, bidang dan ruang pertunjukan. Posisi penonton, sudut, ketinggian, arah pandang dan kesehatan penglihatan menjadikan pengalaman masing-masing penonton bisa berbeda-beda. Melalui media audio visual, mata penonton akan diwakilkan oleh mata kamera. Kamera dapat merangkum lebih banyak informasi melalui berbagai sudut pandang kamera. Ukuran shot yang lebih besar dapat menginformasikan detail dengan lebih baik.

Rincian gestur dan ekspresi para penampil akan terekspos dengan lebih jelas.

Secara fisik, beberapa jenis seni pertunjukan seperti seni tari atau teater, alat musik beserta para pemusiknya sering sekaligus menjadi bagian dari pertunjukan itu sendiri. Fungsi musik dalam seni pertunjukan umumnya adalah sebagai suara iringan.. Fungsi musik dalam karya audio visual adalah untuk mendapatkan suasana (*mood*) yang dikehendaki secara naratif pada sebuah adegan untuk memperoleh dampak tertentu (Sonnenschein, 2001). Musik umumnya direkam secara terpisah, kemudian digabungkan pada adegan pada proses editing.

4. Penonton

Ciri khas penyajian seni pertunjukan adalah bahwa penonton wajib hadir di lokasi. Kehadiran fisik penonton menjadikan ruang antara area panggung dan area penonton menjadi terlihat nyata. Area panggung adalah ruang bagi penampil, dan area penonton adalah tempat sekerumunan orang yang datang memberi apresiasi. Di arena pertunjukan, penonton akan ditempatkan pada posisi tertentu. Kedudukan, posisi dan jarak penonton terhadap panggung ditentukan melalui beberapa cara dengan mengatur tempat duduknya. Jika di arena pertunjukan tidak disediakan tempat duduk, posisi menonton mungkin dapat dipilih secara acak berdasar waktu kapan penonton hadir dan titik-titik mana yang masih tersedia.

Sifat pertunjukan adalah harus terjadi pada waktu yang telah ditetapkan. Penundaan waktu pertunjukan akan menyebabkan banyak bagian dari pertunjukan harus disesuaikan kembali. Agar memperoleh sajian yang utuh, penonton tidak boleh datang terlambat atau salah waktu. Sifat sajian pertunjukan yang telah dibuat dalam media audio visual adalah dapat ditonton sewaktu-waktu sesuai kehendak masing-masing penonton. Hanya saja sensasi atas suasana, pengalaman batin dan emosi yang timbul akibat reaksi penonton atau interaksi dengan penampil juga menjadi sangat minim.

Pertunjukan panggung memiliki jangkauan penonton yang terbatas sesuai kapasitas tempat pertunjukannya saja. Jangkauan yang lebih banyak dipengaruhi pula oleh harga yang harus dibayar untuk dapat mengakses pertunjukan itu, seperti harga tiket atau biaya transportasi menuju dan kembali dari lokasi pertunjukan. Sajian audio visual dapat menjangkau lebih banyak penonton hingga lintas wilayah tertentu di seluruh dunia. Menyebarkan karya kepada masyarakat menjadi lebih mudah melalui teknologi (Pratama, 2021). Sajian audio visual tidak perlu lagi menimbang kapasitas penonton. Selain itu melalui berbagai *platform* berbasis internet, penonton dapat merekomendasikan kepada penonton lain, sehingga jangkauan jumlah penontonya terus meningkat.

Hasil akhir dari sajian karya seni pertunjukan ini adalah sebuah drama-tari berjudul

Riwayat. Komposisi tari merupakan karya koreografer dari Sanggar Bungo Linduang. Karya dengan durasi 12 menit ini bercerita tentang perjalanan hidup manusia, terutama kisah tentang kain dan wanita di Minangkabau. Sepanjang hidup yang dilalui, peristiwa demi peristiwa, di sana terdapat kain panjang yang selalu melekat di setiap peristiwa kehidupan (Yesriva Nursyam, 2022). Pada peristiwa menjelang kelahiran, para wanita hamil biasa mengenakan kain sebagai pakaian yang lebih simpel agar aktivitasnya lebih mudah. Sesaat setelah kelahiran, jabang bayi digendong dan digendong menggunakan kain. Alas tidur dan selimut sering menggunakan kain. Pada saat remaja, berbagai upacara adat menggunakan kain. Pada peristiwa pernikahan, dalam kehidupan sehari-hari, demikian pula hingga saat kematian. Kain panjang selalu menjadi saksi dan berperan dalam riwayat kehidupan.



Gambar 1. Persiapan set dan properti.



Gambar 2. Set-up kamera untuk pengambilan gambar.



Gambar 3. Pembuatan adegan pendukung naratif.



Gambar 4. Pengambilan gambar dengan latar penanda informasi lokasi.



Gambar 5. Hasil adegan pada drama-tari *Riwayat*

SIMPULAN

Pelatihan penyajian seni pertunjukan bermedia audio visual merupakan bagian dari keinginan pengelola sanggar, untuk dapat meningkatkan pengalaman dan keterampilan dasar bagi anggotanya. Dalam hal ini, terdapat sebuah keselarasan antara keinginan dengan materi yang diberikan. Potensi sumber daya manusia yang kreatif, pengetahuan dasar dan antusiasme peserta menjadi modal utama bagi pengembangan bentuk sajian seni pertunjukan melalui berbagai *platform* yang tidak memerlukan kehadiran penonton secara langsung di sebuah ruang pertunjukan. Jangkauan penonton bahkan dapat mencapai ruang-ruang pribadi dan dalam jumlah yang lebih banyak.

Kegiatan pelatihan ini merupakan aplikasi atas perpaduan seni dan teknologi yang cukup efektif untuk menyajikan karya seni pertunjukan utamanya kepada kaum sadar media. Pelatihan diterima secara terbuka oleh mitra, yang juga umumnya merupakan bagian dari pengguna media sosial. Pelatihan penyajian seni pertunjukan merupakan suatu bentuk kegiatan seni yang memerlukan minat khusus, kreativitas, inisiatif dan penggunaan teknologi yang merangsang *soft skill* serta *hard skill*.

Mitra mendapatkan pengetahuan sehingga dapat mengembangkan dan menyajikan berbagai jenis seni pertunjukan guna meningkatkan publisitasnya. Pelatihan yang diberikan menjadikan mitra terlatih secara teknis dan mampu mengembangkan ide dan tema-tema lainnya. Mitra dapat menemukan karakter tertentu sebagai sebuah sanggar seni, serta tumbuh rasa percaya diri untuk tampil baik di panggung maupun di depan kamera. Pelatihan dapat memberikan rangsangan dalam menciptakan konten kreatif untuk berbagai *platform* digital yang berbasis media audio visual.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada LPPM ISI Padangpanjang, Pimpinan Sanggar Seni Bungo Linduang Agam – Sumatera Barat, pemeran, pemusik, mahasiswa Prodi Televisi dan Film ISI Padangpanjang, Yayasan Seni Tari Indonesia, Sanggar Seni Rang Kayo Sati Padangpanjang, dan semua pihak yang membantu pelaksanaan pelatihan, produksi, pasca produksi hingga penyajian karya.

DAFTAR PUSTAKA

- Herlina, H. (2021). Ketika Koreografi Berdialog Dengan Kamera. *Imaji: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 12(1), 31–36.
- Karwandi, K., Roihan, A., & Aini, Q. (2015). Prinsip Dasar Pengambilan Gambar Dalam Kamera. *Innovative Creative And Information Technology*, 1(1), 67–76.
- Mulyawan, E. Y., & Wafa, M. U. (2018). Manajemen Seni Pertunjukan Pada Grup Orkes Senggol Tromol. *Jurnal Seni Musik*, 7(2), 82–91.
- Murgiyanto, S. (1996). Seni Pertunjukan Indonesia. *Jurnal Masyarakat Seni*

Pertunjukan Indonesia. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.

- Pratama, Z. D. (2021). Teknik Penyajian Lagu “Sempurna” Ciptaan Andra And The Backbone Oleh Rosette Guitar Quartet Dalam Platform Youtube. *Repertoar Journal*, 2(1), 43–52.
- Sonnenschein, D. (2001). *Sound Design: The Expressive Power Of Music, Voice, And Sound Effect In Cinema*. Michael Wiese.
- Suharijadi, D. (2021). Pementasan Daring: Kaidah Baru Dalam Penyajian Seni Pertunjukan. *Susastra: Jurnal Ilmu Susastra Dan Budaya*, 10(1).
- Yesriva Nursyam. (2022). *Drama-Tari Riwayat*. https://drive.google.com/file/d/1picbuvos-Mqb_Qpb2_Uxv5buzfraccxu/view?usp=drive_doc
- Yuwana, S. (2021). Manajemen Organisasi Seni Pertunjukan Sanggar Baladewa Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(1), 114–127.