

TATA RUANG PERTUNJUKAN SEBAGAI SIMBOL INTERAKSI PEMAIN DENGAN PENONTON PADA SAUNG ANGKLUNG UDJO BANDUNG

Santi Salayanti

Universitas Telkom

Jl. Telekomunikasi No. 01, Terusan Buah Batu, Bandung 40257

e-mail: salayanti@telkomuniversity.ac.id

ABSTRACT

What makes someone enjoying events and performances in Saung Angklung Udjo (SAU) among others is that they involve audience to participate in the shows. It has been a major appeal that many families dedicated themselves to SAU from generation to generation, one's career is begun from helping to taking care of its surroundings, then gradually learning how to play angklung and finally mastering it. This atmosphere is felt so intense that its neighbours get used to participate in the shows. SAU offers visitors many programs other than regular shows held two to four times a day. There are also collaborative shows or requested performances. In addition to that, many tourism and education programs are held in SAU. A relatively comprehensive commercial area provides several kinds of bamboo musical instruments, angklung development, and other souvenirs. Those advantages give SAU a favorable position compare to other saungs of angklung in Bandung (West Java). Of all interaction and benefits owned by SAU, performance service is the heart of all activities taking place in Saung Angklung Udjo.

Keywords: Spatial Layout, Performance, Interaction

ABSTRAK

Suasana yang membuat seseorang menikmati kegiatan dan pertunjukan di Saung Angklung Udjo (SAU) diantaranya adalah kegiatan pertunjukan yang melibatkan interaksi antara pemain dan penontonnya. Daya tarik ini merupakan faktor utama yang terasa sampai sekarang, karena lingkungan yang kuat ini penduduk sekitar jadi tidak asing untuk terlibat dalam pertunjukan yang digelar. SAU juga menawarkan banyak program-program yang ditawarkan kepada pengunjung, selain pertunjukan regular yang dilaksanakan dua sampai empat kali dalam sehari, ada juga pertunjukan kerjasama atau pesanan yang dilaksanakan diluar jam regular. Selain itu banyak juga program-program pariwisata dan pendidikan yang diselenggarakan di SAU. Fasilitas komersil yang cukup lengkap menyediakan penjualan beberapa jenis alat musik yang terbuat dari bambu, pengembangan angklung, dan penjualan pernik pernik lainnya. Hal inilah yang menjadi nilai lebih yang dimiliki SAU dibandingkan dengan saung angklung lainnya yang ada di Bandung (Jawa Barat). Dari banyak jenis interaksi dan segala kelebihan yang dimiliki SAU, fasilitas pertunjukan adalah merupakan jantung dari segala kegiatan yang berlangsung di SAU.

Kata Kunci: Tata Ruang, Pertunjukan, Interaksi

PENDAHULUAN

Saung Angklung Udjo (SAU) telah dinyatakan sebagai satu tempat yang merupakan sarana pertunjukan, pusat kerajinan tangan

dari bambu, dan workshop instrumen musik dari bambu. Selain itu, SAU mempunyai tujuan sebagai laboratorium kependidikan dan pusat belajar untuk memelihara kebudayaan Sunda dan khususnya angklung. Dari latar belakang

tersebut, penelitian ini bertujuan mengetahui seberapa besar pengaruh tata ruang interior terhadap interaksi simbolik yang terjadi pada SAU dan program pertunjukan apa saja yang terdapat pada SAU dalam melakukan interaksi pemain dengan penontonnya secara simbolis, serta mengetahui aspek tata ruang interior yang mempengaruhi proses interaksi selama mengikuti kegiatan di Bale Karesmen SAU.

Penelitian dilakukan atas ketertarikan melihat aktifitas yang dilakukan di Bale Karesmen SAU Bandung, selalu terjadi interaksi antara pertunjukan dengan penontonnya. Ternyata pada kenyataannya, tata ruang dalam pertunjukan erat kaitannya dengan interaksi simbolik antara pertunjukan dengan penonton selama pertunjukan berlangsung.

Berkaitan dengan pertunjukan kesenian pada penelitian ini, simbol juga merupakan sesuatu yang dipertukarkan baik dalam komunikasi verbal maupun non-verbal (Jaeni, 2007:25). Dengan demikian simbol-simbol yang berkaitan dengan seni pertunjukan yaitu:

1. Simbol Visual

Pada pertunjukan yang dilaksanakan di Bale Karesmen SAU, terdapat beberapa simbol secara visual, diantaranya adalah panggung sebagai sarana penempatan alat musik pengiring pertunjukan dan pemainnya, tentunya dilengkapi dengan *setting* dan *backdrop* panggung. Simbol Visual berikutnya adalah kemasan dan kelengkapan dari setiap acara yang dipertunjukan, dan yang sangat penting disini adalah simbol dari visual bentuk-bentuk angklung yang digunakan dalam semua pertunjukan, baik kategori, jenis, dan kegunaannya. Untuk memperkuat suasana pertunjukan, tata cahaya dan dekorasi panggung atau *backdrop*, merupakan sarana pendukung dalam pemunculan karakter suasana interaksi secara visual pada suatu tema pertunjukan.

2. Simbol Gerak

Pada tabel 1 tercatat beberapa pertunjukan di SAU melalui gerakan yang menjadi simbol interaksi.

Tabel 1. Alur Pertunjukan di SAU
(Sumber: Penulis, 2016)

No.	Pertunjukan	Penonton	Simbol Gerak
1.	Demonstrasi Wayang Golek: personil yang terlibat adalah 1 org dalang dan 8 org personil gamelan.	Penonton mengapresiasi jalan cerita melalui gerakan wayang oleh dalang, disamping mendengarkan yang diucapkan oleh dalang (apabila mengerti).	Gerak personil (gamelan & dalang), terwakili oleh gerak wayang yang ditampilkan untuk dapat diapresiasi oleh penonton.
2.	Upacara Heleran terdiri dari beberapa kategori gerakan: a. Kuda lumping oleh 4 orang anak laki-laki. b. Pengantin sunat yang di tandu oleh 4 orang laki-laki dewasa. c. Iring-iringan pengantin (terdiri dari banyak anak laki-laki dan perempuan sambil memainkan angklung).	a. Penonton dapat mengapresiasi kuda lumping dengan karakter yang tegas, gagah, dan sakral. Meskipun gerakan dari penari anak-anak tersebut masih terlihat sederhana. b. Terlihat simbol pengantin sunat karena anak yang berada di atas tandunya tersebut menggunakan busana anak sunat & tidak banyak bergerak (duduk). c. Di sini masih terlihat pola gerakan yang kurang teratur, tetapi suasana terasa meriah. Dengan simbol gerak berbaris dan berkeliling sambil masing-masing anak memainkan angklung sambil sesekali mendekati penonton sambil berkeliling arena.	a. Atraksi kuda lumping anak-anak dengan gerakan memutar mengelilingi pengantin sunat. b. 1 orang pengantin sunat diangkat 4 orang dewasa berkeliling arena. c. Banyak anak-anak laki dan perempuan memasuki arena pertunjukan sambil memainkan 1 angklung. Dalam gerakannya ada beberapa anak yang berdiri berbaris di tengah arena dengan gerakan sederhana (bergerak ke kanan-ke kiri) sambil memainkan angklungnya, dan yang lainnya berjalan mengelilingi arena.

	d. Penari Tradisional sebanyak 8 pasangan (4 laki-laki dan 4 perempuan) sebagai penghibur pengantin sunat.	d. Penari berpasangan menarikan tarian tradisional, dikemas seperti hiburan di akhir acara heleran ini. Penari terkesan lebih dewasa dari usianya, dengan gerakan anak laki-laki yang gagah, dan anak perempuan yang gemulai merespon gerakan laki-lakinya.	d. Saat tandu pengantin sunat diturunkan (posisi tetap duduk), masuklah 8 orang anak (berpasangan laki dan perempuan) menarikan tarian tradisional.
3.	Tari Tradisional	Penonton dapat merasakan interaksinya dengan penari saat dihampiri, meskipun tidak mengikuti gerakannya, tetapi dapat membalas senyuman dengan jelas ketika penari senyum padanya.	Para penari seringkali menari dengan posisi mendekati penonton, menari posisi statis (diam di tempat) pada semua sudut-sudut arena yang dekat dengan penonton.
4.	Angklung Pemula dan Arumba	Penonton ikut bernyanyi karena ada simbol gerakan yang mengajak penonton bernyanyi bersama, serta suara angklung yang bertambah karena kehadiran pemain angklung anak-anak membawa penonton menikmati suasana dan ikut bernyanyi.	Simbol gerak yang menarik, dari pembawa acara yang mengarahkan judul lagu yang dibawakan dan memandu menyanyikannya, pemain angklung utama (personil arumba) yang mengiringi lagu dan pemain angklung secara bersamaan datang dari 2 sisi arena pertunjukan (terdiri dari anak-anak).
5.	Angklung Orkestra / Angklung Masal	Penonton menangkap interaksi dari gerakan para pemain angklung yang terlihat kebersamaan, berdiri berbaris, dengan busana seragam (sama), posisi tubuh sama, dan memainkan lagu yang relatif terkenal. Sehingga penonton terbawa untuk ikut menyanyikan lagunya.	Simbol gerak dirigen/ <i>conductor</i> yang baik mengarahkan para pemain angklung, begitu juga sikap para pemain angklung yang terlihat profesional menjadikan musik angklung terasa sempurna.
6.	Bermain Angklung Bersama	Masing-masing penonton dibagikan angklung oleh beberapa anak yang ditugaskan untuk membagikan, lalu penonton diberi pengetahuan tentang cara memainkan angklung dan metode untuk membaca not dalam angklung, dan kemudian penonton memainkan angklung sesuai dengan ketentuannya.	Simbol gerakan yang utama pada metode membaca not yang diajarkan pada penonton, dan cara memegang angklung yang baik.

Tabel 1. Alur Pertunjukan di SAU (Sumber: Penulis, 2016)

3. Simbol Verbal

Simbol Verbal yang utama pada pertunjukan yang digelar pada Bale Karesemen SAU adalah metode *Hand Sign* (metode pembelajaran angklung yang digunakan). Dengan metode ini, hanya beberapa saat dijelaskan, para penonton sudah dapat memainkan angklung dengan nada yang benar untuk mendapatkan sebuah lagu yang diharapkan. Simbol tangan di sini mempresentasikan nada yang terdapat pada angklung untuk dibunyikan oleh pemain. Dalam konteks ini menurut Blumer, pemeran pertunjukan akan memilih, memeriksa, berpikir, mengelompokkan dan mentransformasikan makna dalam kaitannya dengan situasi di mana arah tindakannya. Menurut pemahaman Mead (Riyadi, 2002 : 161), interaksi simbolik

merupakan konstruksi dari beberapa pengertian tentang diri sendiri, tindakan, dan obyek yang hubungannya dengan pembentukan masyarakat. Hal tersebut digambarkan seperti berikut:

a. Diri Sendiri

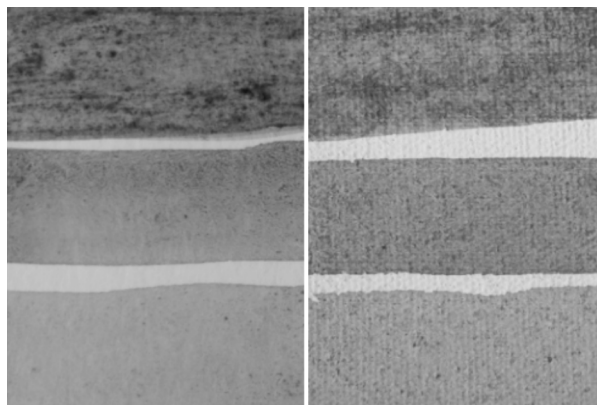
Pandangan Mead menitikberatkan pada ilmu psikologi dan sosial, tentang gambaran manusia sebagai pelaku dan makhluk yang memiliki 'diri sendiri' (manusia adalah obyek bagi dirinya).

b. Tindakan

Tindakan manusia dalam menghasilkan karakter yang berbeda sebagai bentuk hasil dari proses interaksi dalam dirinya sendiri. Untuk bertindak,



Gambar 5. Endapan hasil oven pinang
(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 6. Chart color Pinang
(Sumber: Penulis, 2016)

seorang individu harus berusaha menentukan tujuan yang diinginkannya, menggambarkan arah tingkah lakunya, memperkirakan situasinya, mencatat dan menginterpretasikan tindakan orang lain, mengecek dirinya sendiri, dan menggambarkan apa yang akan dilakukan dengan faktor-faktor lain.

c. Interaksi Sosial

Interaksi terbagi dua menjadi interaksi non-simbolik dan interaksi simbolik. Ada beberapa hal penting yang terdapat dalam interaksi simbolik tersebut (Thwaites, 2011:43), yaitu: Interaksi simbolik adalah proses-proses formatif dalam haknya sendiri, membentuk proses terus menerus. Hal ini dilakukan melalui proses dualisme definisi dan interpretasi. Dalam pembuatan proses interpretasi dan definisi dari tindakan satu orang ke orang lain berpusat dalam diri manusia, interaksi simbolis menjangkau bentuk-bentuk umum manusia secara luas.

d. Obyek

Bagi Mead, Obyek adalah segala sesuatu yang bias ditunjukkan atau dirujuk, baik yang bersifat nyata maupun abstrak (Soeprapto, 2002:36).

e. Tindakan Gabungan

Disebut juga 'tindakan sosial' (*social act*), istilah ini merujuk pada bentuk

tindakan kolektif yang lebih luas, didapat dari penyesuaian tingkah laku yang berbeda.

Menurut Budiono (2005:9) simbol-simbol, gagasan-gagasan dan nilai-nilai merupakan bagian dari kebudayaan. Menurut Wiliam James (Riyadi Soeprapto, 2002:109), Akar dari teori interaksi simbolik dekat hubungannya apabila ditelusuri melalui pemikiran-pemikiran psikologi. Peranan interaksi simbolik pada pertunjukan dengan penonton, tentunya terdapat beberapa faktor terkait lainnya yang menunjang kenyamanan bagi penonton dalam berinteraksi dengan pertunjukannya.

1. Hubungan Interaksi Antar Pemain

Interaksi antar pemain sudah terbiasa dilakukan karena seringnya melakukan kegiatan yang bersamaan, interaksi ini termasuk dalam kategori interaksi non simbolis (Riyadi Soeprapto, 2002:109) seperti tindakan yang menggunakan gerakan badan, ekspresi, dan nada suara, hal ini sering terjadi ketika para pemain merespon dengan cepat dan tanpa sadar satu sama lain. Interaksi seperti ini sering dilakukan oleh pengiring musik, penari, dan pembawa acara pada pertunjukan kesenian SAU.

2. Hubungan Interaksi Antara Pemain dan Penonton

Pertunjukan internal SAU untuk 'menyambut' para pengunjung itu terdiri dari program "*Kaulinan Urang Lembur*" (Permainan



Gambar 1. Interaksi menari, penonton dan pertunjukan
(Sumber: www.angklung-udjo.co.id/id/about/, 2016)



Gambar 2. Interaksi Musik Angklung
(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 3. Interaksi penari dan penonton
(Sumber: Penulis , 2016)



penduduk kampung) yang mencakup wayang golek, prosesi helaran, tarian sunda, angklung orkestra, arumba, dan angklung interaktif. Interaksi simbolik yang terjadi pada pertunjukan yang digelar di SAU:

- a. Para penonton diajak untuk berinteraksi ke arena pertunjukan (tanpa harus melakukan gerakan-gerakan teratur) tetapi penonton secara langsung bergerak mengikuti irama musik tradisional yang terasa dan terdengar (Gambar 1).
- b. Pada acara Angklung orkestra ini, anak-anak sebagai pengisi acara pertunjukan memainkan angklungnya dengan lagu-lagu yang sudah akrab didengar dan para penonton diajak untuk bernyanyi bersama (Gambar 2).

- c. Terdapat para penari yang sedang melakukan interaksi menyapa satu sisi penontonya, tanpa mengeluarkan kata-kata. Tetapi sapaan simbolik dengan gerakan-gerakan yang memberikan makna yang lebih bagi penontonya (Gambar 3).
- d. Para penonton diajak untuk memainkan angklung yang telah dibagikan, dengan menggunakan arahan makna gerakan '*Kodally Method*' dan '*Hand Sign*' yang memiliki arti makna untuk diikuti agar dapat menghasilkan nada sesuai dengan lagu (Gambar 4).

3. Makna Hubungan Komunikasi bagi Penonton dan Pemain

Komunikasi dalam seni pertunjukan pada SAU, memandang penting realitas pertunjukan yang berperan sebagai teks dan konteks seni



Gambar 4. Interaksi pembawa acara dengan penonton
(Sumber: Penulis, 2016)

pertunjukan rakyat perlu dipahami maknanya sebagai sebuah sistem nilai kenyamanan, fungsi dan interaksi. (Jaeni, 2007:54). Pemahaman interaksi tersebut mencerminkan betapa sistem komunikasi pada sebuah pertunjukan dilingkupi oleh garis-garis melingkar sebagai suatu pandangan dunia. Hal ini dikarenakan pertunjukan angklung SAU telah 'go international'. Komunikasi yang terjadi antara penonton dan pemain pada SAU adalah bentuk komunikasi antara masyarakat sebagai perilaku pertunjukan yang melakukan penafsiran/tindakan juga dalam konteks sosial - budaya dengan masyarakat penikmat pertunjukannya (dalam hal ini penonton). Dengan demikian Teori Komunikasi yang akan digunakan dalam interaksi simbolik ini, peneliti akan menggunakan teori komunikasi yang bersumber pada Fisher (Mulyana, 2001 :161), Interaksional Komunikasi Seni Pertunjukan (modifikasi) dari Dr. Jaeni W, S.Sn, M.Si.

Ada beberapa hal penting yang terdapat dalam interaksi simbolik pada jenis-jenis pertunjukan tersebut (Tony, 2011:28), yaitu:

- a. Interaksi simbolik adalah proses-proses formatif dalam haknya sendiri.
- b. Membentuk proses terus menerus, untuk pengembangan penyesuaian tingkah laku. Hal ini dilakukan melalui proses dualisme definisi dan interpretasi.

- c. Dalam pembuatan proses interpretasi dan definisi dari tindakan satu orang ke orang lain berpusat dalam diri manusia, interaksi simbolis menjangkau bentuk-bentuk umum manusia secara luas.

Obyek adalah segala sesuatu yang bias ditunjukkan atau dirujuk, baik yang bersifat nyata maupun abstrak (Soeprapto, 2002: 116). Ada lima analisis yang perlu kita perhatikan, yakni:

- a. Alam obyek diambil dari 'arti' yang dimilikinya, dan 'arti' diciptakan oleh orang yang menganggapnya sebagai obyek.
- b. 'Arti' tersebut muncul dari bagaimana seseorang tersebut siap bertindak terhadapnya.
- c. Semua obyek merupakan produk sosial yang dibentuk dan ditransformasikan dengan proses pendefinisian yang terjadi dalam interaksi. Obyek memiliki arti dari seseorang yang menunjuk kepadanya.
- d. Seseorang akan bertindak berdasarkan obyek tersebut.
- e. Seseorang biasa bertindak menurut kemauannya terhadap obyek tersebut karena obyek adalah sesuatu yang ditunjuk.

Dengan demikian dapat membawa manusia pada perspektif yang menarik dan baru, manusia dipandang hidup dalam dunia di mana ia memperlakukan obyek, dan di mana setiap kelompok manusia memiliki dunia obyek yang berbeda.

Menurut pemahaman Mead (2002:161), interaksi simbolik merupakan konstruksi dari beberapa pengertian tentang diri sendiri, tindakan, dan obyek yang hubungannya dengan pembentukan masyarakat. Hal tersebut digambarkan seperti berikut:

- a. Diri Sendiri. Pandangan Mead menitik beratkan ilmu psikologi dan sosial, tentang gambaran manusia sebagai pelaku dan makhluk yang memiliki 'diri sendiri' (maksudnya manusia adalah obyek bagi dirinya sendiri). Pandangan tersebut adalah mengandaikan manusia dalam sebuah mekanisme interaksi dengan dirinya sendiri untuk menghadapi dunia luar, maka manusia berhenti menjadi makhluk yang hanya sekedar beraksi akibat faktor luar, dalam atau keduanya, tetapi ia bertindak pada dunianya, dan menginterpretasikannya.
- b. Tindakan. Tindakan disini adalah manusia dalam menghasilkan karakter yang berbeda sebagai bentuk hasil dari proses interaksi dalam dirinya sendiri. Untuk bertindak, seorang individu harus berusaha menentukan tujuan yang diinginkannya, menggambarkan arah tingkah lakunya, memperkirakan situasinya, mencatat dan menginterpretasikan tindakan orang lain, mengecek dirinya sendiri, dan menggambarkan apa yang akan dilakukan dengan faktor-faktor lain. Tindakan dipandang sebagai tingkah laku yang dibentuk oleh pelaku, sebagai ganti respon yang didapat dari dalam dirinya.

- c. Interaksi Sosial. Interaksi yang terbagi menjadi dua bagian interaksi non-simbolik dan interaksi simbolik. Penelitian kita pilih menggunakan Interaksi simbolik saja karena Mead pun hanya tertarik dengan interaksi simbolik, yang artinya bahwa manusia menginterpretasikan masing-masing tindakan dan isyarat orang lain tersebut berdasarkan arti yang dihasilkan dari interpretasi yang dilakukan.

Kajian pada penelitian ini adalah pendekatan terhadap disiplin ilmu tata cahaya, antropometri, dan akustik yang berperan penting untuk kenyamanan penonton dalam berkomunikasi dengan pertunjukan pada Bale Karesemen SAU Bandung. Fasilitas penunjang berikutnya dalam seni pertunjukan teater arena Bale Karesemen adalah pengaturan/ tata cahaya panggung merupakan istilah yang berasal dari istilah asing yaitu *lighting design* yang berarti bentuk, model, pola, konstruksi penerangan, yang kemudian secara umum pada seni pertunjukan di Indonesia digunakan istilah tata cahaya panggung. Faktor penunjang yang perlu diperhatikan untuk penunjang kenyamanan penonton dalam mengikuti dan mengapresiasi seni pertunjukan adalah pertimbangan antropometri, istilah antropometri berasal dari kata '*anthro*' artinya manusia dan '*metri*' artinya ukuran. Secara definitif antropometri dapat dinyatakan sebagai suatu studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia. Antropometri secara luas digunakan untuk pertimbangan ergonomis dalam suatu perancangan (desain) produk maupun sistem kerja yang akan memerlukan interaksi manusia. Antropometri adalah pengukuran dimensi tubuh atau karakteristik fisik tubuh lainnya yang relevan dengan rancangan tentang sesuatu yang dipakai manusia (Sanders & Mc.Cormick, 1992). Dalam hal ini kesesuaian posisi duduk penonton pada saat berinteraksi dalam pertunjukan. Antropometri posisi duduk terpenting yang harus diukur adalah:

- a. Tinggi lutut
- b. Lipat lutut punggung
- c. Tinggi duduk
- d. Lipat lutut telapak kaki
- e. Panjang lengan bawah dan lengan

METODE

Kajian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif yang menurut Jaeni (2007:26), artinya riset ini memandang berbagai masalah selalu di dalam kesatuannya, baik peristiwa, ruang maupun waktu yang tidak terlepas sendiri-sendiri dalam satu peristiwa pertunjukan. Teori Desain Interior Bale Karesmen terdapat di dalamnya:

1. Standar Tata Panggung

Kategori panggung teater arena dikenal sebagai theatre in round, menempatkan panggung di pusat dalam ruang persegi atau lingkaran. Panggung jenis ini menawarkan keintiman antara actor dan penonton, tidak ada batas yang memisahkan di antara mereka. Pemilihan layout yang memungkinkan agar penonton dapat memiliki keleluasan pandangan dalam melihat permainan para aktor. (Soegeng Toekio, 1990 : 43).

2. Antropometri

Area duduk penonton sebaiknya memperhatikan jarak dan ketinggian tempat duduk yang tersedia, karena dapat mempengaruhi tingkat kenyamanan bagi penonton dalam berinteraksi dengan pemain pertunjukannya. (Ernst Neufert, 2013:61)

3. Proksemik

Proksemik adalah studi yang mempelajari posisi tubuh dan jarak tubuh (ruang antar tubuh sewaktu orang berkomunikasi antarpersonal. Proksemik menurut Hall adalah bentuk lain untuk menjelaskan hubungan antara pengamatannya dan teori tentang bagaimana seseorang menggunakan ruang yang khusus dalam kebudayaan dan kebiasaan untuk

berkomunikasi antarpersonal. (Edward T. Hall, 1966).

4. Tata Cahaya Pertunjukan

Tata Cahaya adalah bidang yang sangat 'fundamental' untuk setiap peristiwa seni pertunjukan, materi pertunjukan yang bagus pun tanpa kehadiran aktivitas Tata Cahaya tak akan bisa dilihat spesial oleh penontonnya. (Bambang Arayana,1993:25).

HASIL DAN PEMBAHASAN

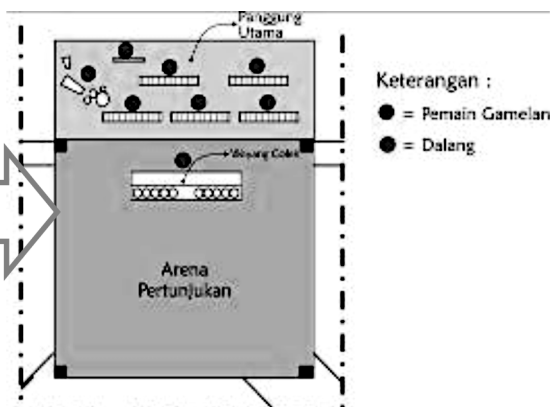
Pola-pola tindakan dan interaksi yang saling berhubungan inilah yang membentuk kelompok dan masyarakat. Sehingga pemain dan anggota pertunjukan pada SAU, kebanyakan berasal dari lingkungan sekitar, karena selain kebiasaan sering bermain di lingkungan tersebut, kondisi turun temurun pada keluarga penduduk sekitar juga terjadi pada pra pertunjukan disini. Deskripsi pertunjukan dan Layout Pertunjukan Reguler Internal Pagi dan Sore hari adalah sebagai berikut:

1. Pertunjukan Demonstrasi Wayang Golek (durasi 15")

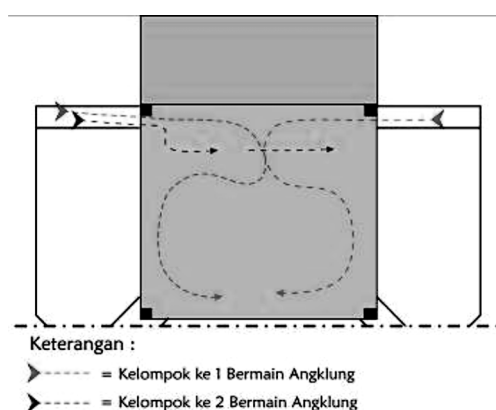
Pada pertunjukan ini, panggung utama terdiri dari gamelan lengkap (7 - 11 orang pemain), dan di depan panggung utama (arena pertunjukan pusat) terdapat meja dengan taplak dan ornament yang khas, berisi deretan wayang beserta gedebog pisang untuk digunakan dalang dalam mendemonstrasikan suatu cerita wayang. Pemain hanya melakukan gerakan ditempat saja, tidak berjalan atau berubah letak duduk (Gambar 5).

2. Upacara Heleran & Kaulinan Barudak

Kelompok 1 adalah kelompok para pemain yang masuk pertama kali dari arah masuk kiri (merupakan anak-anak yang berjalan sambil memainkan angklung). Masuk ke arena pertunjukan, lalu berbaris sejajar dengan melakukan gerakan di tempat sambil terus memainkan angklungnya (Gambar 6).



Gambar 5. Interaksi Pertunjukan Wayang Golek
(Sumber: Penulis, 2016)

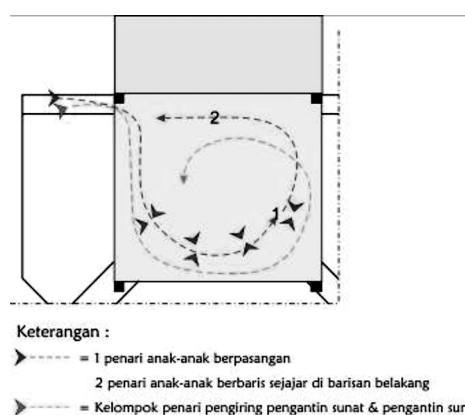


Gambar 6. Interaksi Pertunjukan Upacara Heleran (babak 1)
(Sumber: www.angklung-udjo.co.id/id/about/, 2016)

Kelompok 2 (Gambar 6) adalah kelompok para pemain yang masuk kedua dari arah kanan dan kiri (masuk bersamaan), masuk berbaris lalu mengelilingi arena pusat pertunjukan sambil memainkan angklung yang lagunya sama dengan kelompok pertama (masuk). Pada Upacara heleran ini, panggung utama tidak digunakan, tetapi tetap telah dipersiapkan set angklung untuk pertunjukan berikutnya.

Kelompok 1 pada gambar 7 adalah pasangan penari anak yang masuk ketiga setelah posisi kelompok sebelumnya berbaris, kelompok ketiga ini terdiri dari 3 pasang penari anak, menari tarian jaipongan sambil sesekali menyapa penonton seperti memberikan isyarat mengajak bergerak menari sederhana, sambil menunggu kehadiran pengantin sunat yang memasuki arena beberapa anak laki-laki menarikan tarian kuda lumping.

Kelompok 2 ada gambar 7 adalah kelompok ke empat pengiring dan pengantin



Gambar 7. Interaksi Pertunjukan Upacara Heleran (Babak 2)
(Sumber: Penulis, 2016)

sunat yang masuk menggunakan tandu dengan hiasan yang meriah, kelompok pengantin sunat ini berputar sebanyak 2 kali mengelilingi arena ke arah posisi duduk penonton. Sementara penari berbaris berada di belakang tandu pengantin sunat, setelah dua kali berputar lalu masuk melalui pintu sebelah kiri (sama seperti pintu masuk), tetapi sebagian penari lainnya keluar ke sebelah kanan arena.

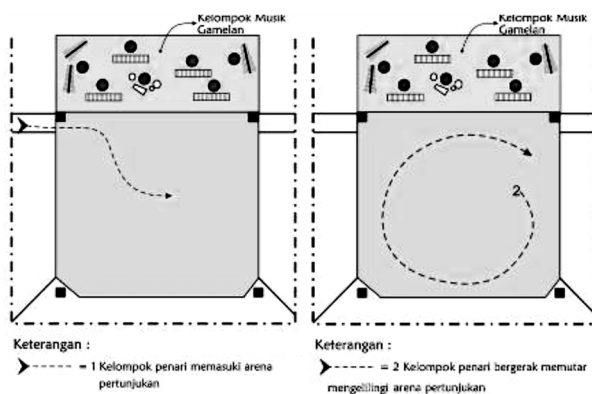
Di akhir pertunjukan upacara Heleran ini, seluruh penari, pengiring, dan pemain angklung berputar sambil menyapa penonton dengan sesekali memberikan isyarat untuk ikut menari bersama (Gambar 8). Suasana sangat meriah, karena personil dari pertunjukan ini jumlahnya banyak, dan kebanyakan terdiri dari anak-anak usia Sekolah Dasar (SD).

3. Tari Tradisional

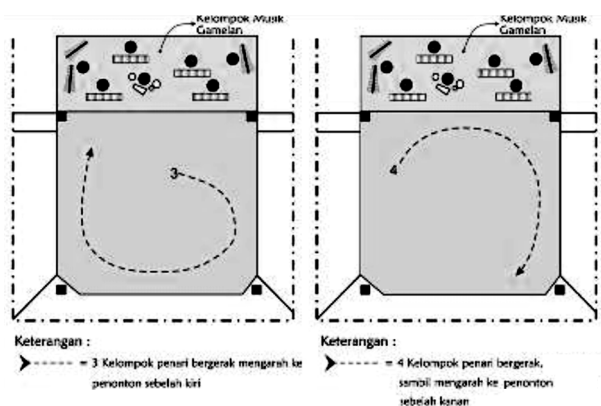
Pada babak 1, pada panggung utama posisi musik pengiring telah menempati



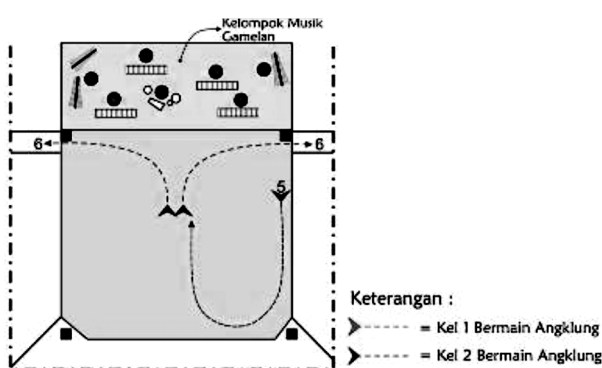
Gambar 8. Upacara Heleran SAU
(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 9. Tari Tradisional (Babak 1 & 2)
(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 10. Tari Tradisional (Babak 3 & 4)
(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 11. Tari Tradisional (Babak 5 & 6)
(Sumber: Penulis, 2016)

posisinya sebelum MC menyampaikan acara Tari Tradisional. Para penari masuk ke arena pertunjukan utama, dengan pola seperti pada gambar 9, disini penari hanya melakukan interaksi dengan tersenyum dan seperti memberi isyarat selamat datang.

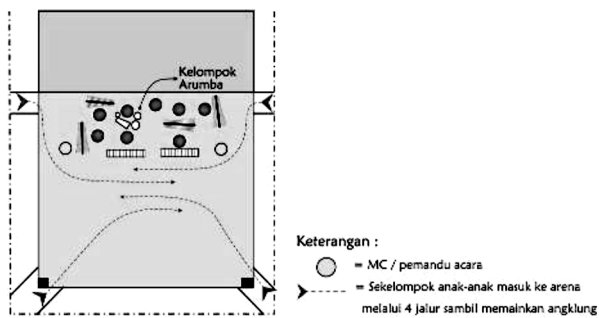
Pada babak 2, penari berjalan melingkar dan melakukan gerakan-gerakan sesuai dengan pola tema tariannya. Di sini penari mulai mendekati posisi penonton yang duduk paling depan, tetapi hanya sambil lewat dengan gerakan memutar di arena.

Pada babak ketiga dan ke empat ini, penari mengarak ke arah penonton sebelah kanan dan kiri, menyesuaikan dengan gerakan tarian sambil berinteraksi dengan penonton terdekat. Penonton sangat memanfaatkan suasana interaksi tersebut, untuk mengambil foto penari, berfoto bersama penari dengan cepat, dan bahkan ada beberapa penonton yang berminat mengikuti tariannya (Gambar 10).

Pada babak ke lima ini, penari kembali ke posisi tengah, berbaris sambil memberi isyarat salam kepada penonton, kemudian berputar mengelilingi arena sebelum keluar meninggalkan arena pertunjukan (Gambar 11).

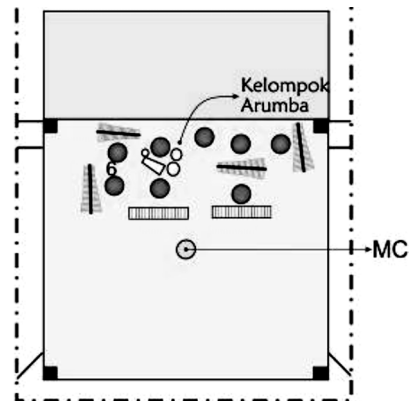
4. Pertunjukan Angklung pemula dan bernyanyi bersama

Pada pertunjukan Angklung Pemula para pemain angklung dalam jumlah yang banyak lebih dari 20 orang, dengan usia 12 tahun ke bawah. Para pemain memasuki arena sambil bermain angklung dan menyanyikan lagu yang diiringi oleh Arumba, suasana sangat meriah dan menghibur semua penonton dapat melakukan interaksi simbolik pada pemain anak-anak tersebut sehingga tidak sedikit penonton yang terbawa suasana dengan ikut bernyanyi, MC pun mengajak semua para penonton untuk ikut bernyanyi (Gambar 12).

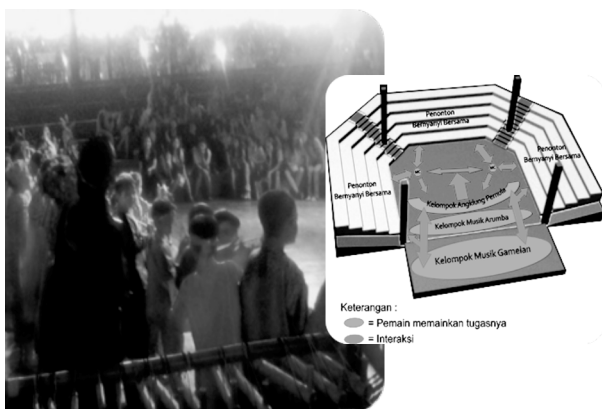


Gambar 12. Angklung Pemula & Bernyanyi Bersama
(Sumber: Penulis, 2016)

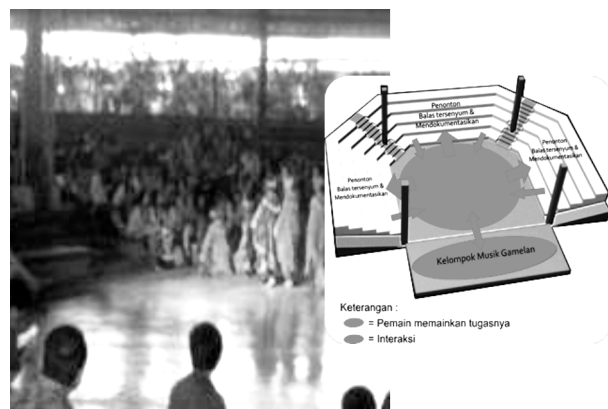
Tata Ruang Pertunjukan Sebagai Simbol Interaksi Pemain



Gambar 13. Angklung Orkestra, Arumba, & Masal
(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 14. Pertunjukan Angklung & Layout area pertunjukan
(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 15. Pertunjukan Tari Tradisional & Layout area pertunjukan
(Sumber: Penulis, 2016)

5. Angklung Orkestra, Masal, dan Arumba

Pada pertunjukan Angklung Orkestra dan Angklung Masal ini diiringi oleh musik Arumba (Alunan Musik Bambu). Beberapa kelompok anak-anak membagikan angklung kepada penonton, sementara itu MC tetap mengarahkan penonton untuk memegang angklungnya masing-masing. Kemudian MC mengajarkan cara bermain angklung yang baik dan cara memperoleh nada suara sesuai dengan lagu yang akan dimainkan (Gambar 13).

Interaksi Simbolik (George Herbert Blumer) yang terjadi pada SAU yang merupakan daya tarik bagi pengunjung dan kajian secara teori Desain Interior adalah sebagai berikut:

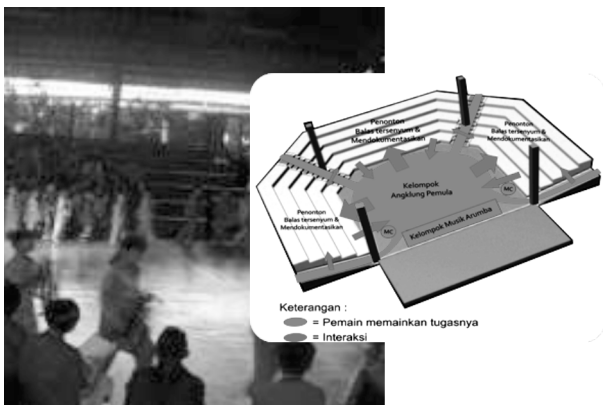
1. Manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna-makna yang ada pada sesuatu itu bagi mereka.

a. Pada acara Angklung Pemula dan Bernyanyi Bersama, anak-anak sebagai pengisi acara pertunjukan memainkan angklungnya dengan diiringi arumba dan gamelan, memainkan lagu-lagu yang sudah akrab didengar dan para penonton diajak untuk bernyanyi bersama (Gambar 14).

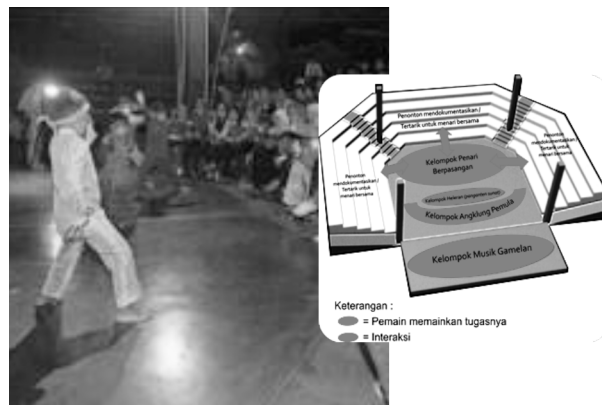
b. Para penari (tarian tradisional) sedang melakukan interaksi menyapa satu sisi penontonya, tanpa mengeluarkan kata-kata. Tetapi sapaan simbolik dengan gerakan-gerakan yang memberikan makna yang lebih bagi penontonya (Gambar 15).

2. Makna itu diperoleh dari hasil interaksi sosial yang dilakukan dengan orang lain (orang yang belum dikenal sebelumnya).

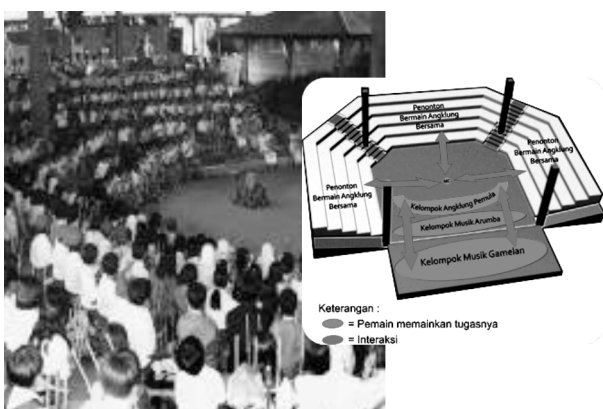
a. Terdapat para pemain (Angklung Pemula) masuk dari 4 sisi jalan masuk,



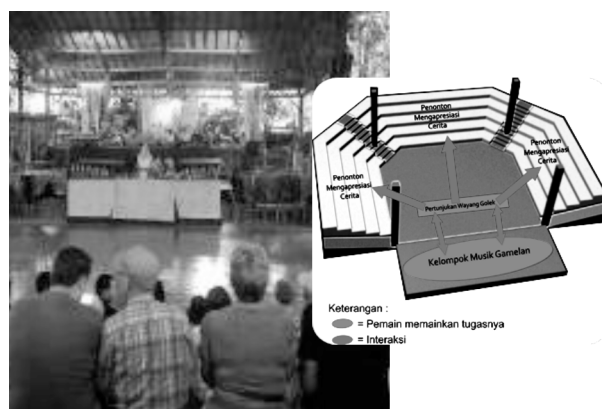
Gambar 16. Pertunjukan Angklung & Layout area
(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 17. Pertunjukan Upacara Helaran & Layout area
(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 18. Pertunjukan Angklung Masal & Layout area
(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 19. Pertunjukan Wayang Golek & Layout area
(Sumber: Penulis, 2016)

melakukan interaksi menyapa satu sisi penontonya, tanpa mengeluarkan kata-kata. Tetapi sapaan simbolik dengan gerakan-gerakan yang memberikan makna yang lebih bagi penontonya (Gambar 16).

b. Para penari pasangan (Upacara Helaran) sedang melakukan interaksi menyapa satu sisi penontonya & mengajak penonton untuk menari. Sapaan simbolik dengan gerakan-gerakan yang memberikan makna yang lebih bagi penontonya (Gambar 17).

3. Makna-makna tersebut disempurnakan di saat proses interaksi sosial sedang berlangsung.

a. Pada Angklung masal (bermain angklung bersama), penonton diajak untuk memainkan angklung yang telah dibagikan, dengan menggunakan arahan makna gerak

tangan 'Kodally Method' dan 'Hand Sign' yang menghasilkan nada sesuai dengan lagu (Gambar 18).

b. Pada Pertunjukan Wayang Golek Gerak pemain (gamelan & dalang), terwakili oleh gerak wayang yang ditampilkan untuk dapat diapresiasi ceritanya oleh penonton (Gambar 19).

Inti dari Interaksi Simbolik yaitu komunikasi atau proses pertukaran simbol yang diberikan makna (Mulyana, 2002:68). Dalam hal ini pada saat pertunjukan berlangsung, terjadi beberapa interaksi yang merupakan tindakan-tindakan yang terdapat dalam interaksi simbolik, dapat dikatakan tersembunyi atau tanpa disadari secara psikologis, seperti: persepsi, imajinasi, emosi, keinginan, dan berbagai unsur kejiwaan lainnya. Seperti yang dikemukakan oleh Nyoman (2005 : 25), interaksi simbolik mempunyai ciri-

ciri utama adalah sebagai berikut:

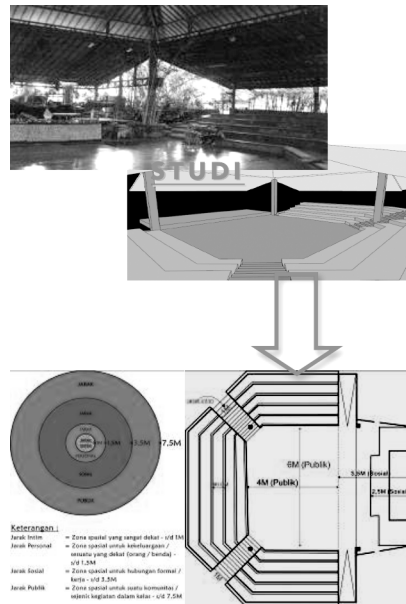
1. Manusia memiliki kemampuan untuk berpikir, yang membedakan dengan binatang. Binatang selalu bereaksi secara naluriah terhadap gerakan-gerakan, hal ini merupakan rangsangan yang diikuti oleh reaksi (*conversation of gertures*). Berbeda dengan manusia menginterpretasikan gerakan-gerakan dan kata-kata, manusia memandangnya sebagai simbol. (Riyadi, 2002 : 117). Pada tahap persiapan pertunjukan ini para pemain berinteraksi untuk mempersiapkan kostum yang akan digunakan, pembagian posisi peranan pada pertunjukan, dan mengadakan sejenis pemanasan sebagai latihan sebelum pertunjukan dimulai. Disini terlihat para pemain dari mulai usia 5 tahun sampai 14 tahunan sebagai “manusia yang memiliki kemampuan berfikir” dapat diarahkan sesuai dengan konsep pertunjukan, bersikap dan bergerak sesuai dengan tuntutan perannya.
2. Kemampuan berpikir itu terbentuk melalui proses interaksi sosial. Manusia menerima pengetahuan dari luar tidak secara aktif dan dinamis, membentuk sendiri pengetahuan dan tindakannya. Hal ini terlihat pada saat pra pertunjukan, terbukti pada anak usia 5 tahun yang belum pernah terlibat dalam bentuk pertunjukan apapun, karena seringkali berada pada lingkungan tersebut dan suka terlibat dalam interaksi yang ada pada lingkungan SAU, maka tidak terlalu pada saat tertentu untuk melibatkan anak tersebut dalam sebuah pertunjukan yang terselenggara. Interaksi yang aktif dan dinamis biasanya dilakukan terlebih dahulu dari orang tua atau kakaknya yang terlibat lebih dahulu pada kegiatan di SAU.
3. Manusia mempelajari arti dan makna simbol-simbol, yang kemudian akan meningkatkan kemampuan berpikir.

Simbol-simbol dapat dijadikan maksud yang hendak dinyatakan dengan kata dan gerakan sesuai dengan maknanya. Hal ini yang membuat seseorang dapat mengambil sikap yang impression dan obyektif untuk dirinya sendiri, juga untuk situasi dimanapun. Dalam melakukan persiapan-persiapan suatu pertunjukan, pemain biasanya mempelajari baik secara langsung ataupun tidak langsung.

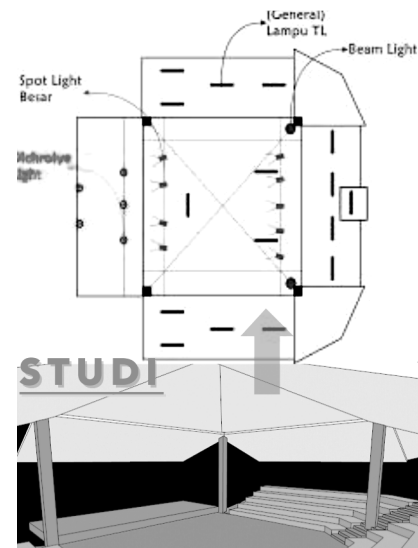
4. Manusia dapat mengubah arti dan makna simbol-simbol atas dasar penafsiran dan kondisi yang dihadapi. Interaksi manusia (sebagai pemain) selalu dijumpai oleh penggunaan simbol-simbol penafsiran dengan menemukan makna dari tindakan pemain pertunjukan dengan pelatihnya (penanggung jawab acara). Penggunaan simbol-simbol tersebut diantaranya penanda saat bersiap untuk pentas, posisi memasuki arena pementasan, pola gerakan pertunjukan, dan pembagian waktu dalam pertunjukan. Pada kenyataannya, posisi duduk para penonton saat mengikuti pertunjukan yang berlangsung pada Bale Karesmen SAU, terdiri dari 5 tingkatan duduk ditambah dengan tembok pembatas yang suka digunakan untuk duduk juga (Gambar 20).

Jenis dan fungsi penerangan (lampu) yang digunakan pada Bale Karesmen adalah:

1. Lampu TL merupakan lampu general yang digunakan pada langit-langit teater arena pertunjukan. Salah satu sifat dari lampu TL ini adalah Tidak terdeteksinya kedipan oleh mata karena kedipannya terjadi pada frekuensi yang sangat tinggi sehingga tidak dapat diikuti oleh kecepatan mata, dapat dikatakan lampu jenis ini pencahayaannya lebih stabil.
2. *Beam Light* adalah jenis lampu yang sudah memiliki lensa dan reflektor bersatu ke dalam bagian *Bulb* (bola lampu). Lampu



Gambar 20. Jarak Interaksi pada arena Pertunjukan SAU
(Sumber: Penulis, 2016)



Gambar 21. Tata Cahaya pada arena Pertunjukan SAU
(Sumber: Penulis, 2016)

jenis ini memiliki sinar yang kuat, mampu menyinari objek yang cukup jauh, dan juga sangat bagus untuk menghasilkan sinar-sinar berwarna. Lampu ini memang cocok dipergunakan untuk pertunjukan konser dan pertunjukan musik lainnya.

3. *Spotlight* adalah jenis lampu yang menghasilkan karakter sinar yang terarah dan tajam, karena kontrol sinar dibentuk oleh lensa reflektor yang dimiliki. Dengan karakter yang lembut mengarah ke wilayah sinar yang diarahkan. Lampu jenis ini banyak dipergunakan untuk objek pentas yang besar atau luas.
4. *Dichrolye* merupakan jenis lampu kecil yang bersinar kuat, berguna untuk menyinari bagian-bagian tertentu dari set/dekorasi. Pada panggung pertunjukan Bale Karesmen, lampu jenis ini dipergunakan untuk menyinari *backdrop* panggung utama. Pencahayaan yang terdapat pada Bale Karesmen SAU (Gambar 21).

Pada kenyataannya, tidak ada penempatan bambu pada elemen lantai di Bale Karesmen SAU, hanya ada sedikit bagian kayu yang digunakan untuk tempat duduk para penonton pertunjukan.

Area duduk penonton sebaiknya memperhatikan jarak dan ketinggian tempat duduk yang tersedia, karena dapat mempengaruhi tingkat kenyamanan bagi penonton dalam berinteraksi dengan pemain pertunjukannya (Gambar 22).

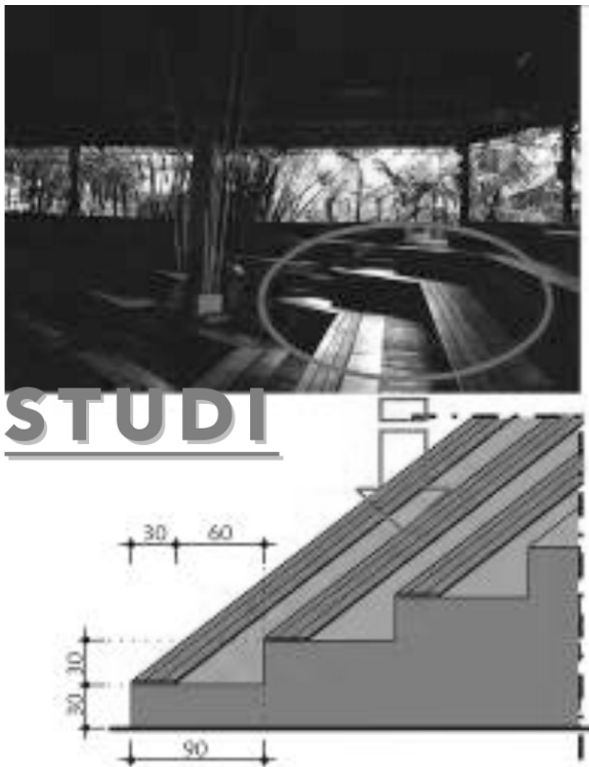
PENUTUP

Dari serangkaian pengolahan data dan analisa yang dilakukan, kesimpulan dari pengaruh tata ruang interior terhadap interaksi simbolik yang terjadi pada Saung Angklung Udjo, diantaranya sebagai berikut:

1. Standar tata panggung : Kategori panggung yang terdapat pada Bale Karesmen adalah bentuk panggung yang menempatkan panggungnya di pusat dalam ruang persegi atau lingkaran. Panggung jenis ini menawarkan keintiman antara pemain dan penonton, tidak ada batas yang memisahkan di antara mereka. Pemilihan layout yang memungkinkan agar penonton dapat memiliki keleluasan pandangan dalam melihat permainan para aktor nya.
2. Antropometri: Faktor jarak dan ketinggian tempat duduk pada ruang pertunjukan

Daftar Pustaka

- Deddy Mulyana
2002 *Suatu Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Jaeni
2007 *Komunikasi Seni Pertunjukan*. Etnoteater Publisher, Bandung
- Riyadi Soeprapto
2002 *Interaksionisme Simbolik* : Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Tony, Thwaites
2011 *Introducing Culture and Media Studies*. Jalasutra, Yogyakarta.



Gambar 22. Kenyamanan duduk Penonton pertunjukan SAU
(Sumber: Penulis, 2016)

dapat mempengaruhi tingkat kenyamanan bagi penonton dalam berinteraksi dengan pemain pertunjukannya.

3. Proksemik: Posisi tubuh penonton dalam melakukan interaksi saat mengikuti pertunjukan dan jarak tubuh (ruang antar tubuh sewaktu orang berkomunikasi antarpersonal) sangat mempengaruhi kenyamanan penontonnya. Terutama dalam melakukan hubungan antara pengamatannya dan ketika seseorang menggunakan ruang pertunjukan Bale Kresmen tersebut.
4. Tata Cahaya Pertunjukan: Tata Cahaya adalah hal yang sangat berperan untuk setiap peristiwa seni pertunjukan, materi pertunjukan yang bagus pun tanpa kehadiran aktivitas Tata Cahaya tak akan bisa dilihat spesial oleh penontonnya.
