

## PERAN TEKNOLOGI INFORMASI

### DALAM KIPRAH SENI PERTUNJUKAN *BONDRES*

Oleh : I Wayan Sugama

NIM : 201321022

Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni Pascasarjana ISI Denpasar, Bali.

#### **1. Pendahuluan**

Perkembangan pola pikir dan perilaku manusia sejalan dengan perkembangan zaman. Pendapat orang tua atau yang dituakan di Bali, apabila ditanya tentang bagaimana dunia saat ini, ( bahasa Bali, *kenken rasane gumine ?*), jawaban mereka sangat singkat dan padat akan isi. *Ne suba ciri gumi wayah*, (bahasa Bali). Secara sederhana dapat diartikan, “ini adalah ciri dunia atau bumi yang sudah *wayah* atau tua”. Apabila kita kupas secara teliti kalimat (jawaban) diatas, kita akan mendapatkan arti yang sangat beragam. Pengertian *wayah* atau tua pada inti kalimatnya memiliki pendekatan arti dengan zaman, yaitu (1) zaman edan atau gila, yang sangat berpengaruh pada pola pikir dan perilaku makhluk hidup terutama manusia, (2) zaman bebas, berpengaruh pada perilaku manusia yang merasa bebas berkata, berbuat, dengan mengabaikan peran hati nurani. Apa yang manusia katakan dan lakukan, seolah-olah sudah merupakan kebenaran. Padahal semua itu hanya bersumber dari kepentingan dan kebutuhan yang mereka miliki secara pribadi, kelompok atau golongan, bukan kebutuhan untuk semua manusia

dan makhluk lainnya, (3) zaman tanpa malu, berpengaruh pada pola pikir dan perilaku manusia yang suka mengambil yang bukan miliknya / korupsi, memaksakan kehendak, dan mengandalkan otot bukan otak setiap perbuatannya, 4). jaman jarak dekat, mengacu pada pemanfaatan teknologi dan informasi yang melibatkan barang atau alat-alat dari teknologi.

Fenomena diatas merupakan fakta yang terjadi dimasyarakat dari beberapa tahun yang lalu. Kalau kita kilas balik pada kehidupan awal mulanya manusia, beberapa ahli filsafat zaman dahulu, untuk mempelajari sesuatu mereka belajar dari alam atau lebih tepatnya mempelajari fenomena alam untuk mendapatkan pengetahuan, seperti Plato, Aristoteles, Sokrates. Manusia belajar dari binatang, apa yang bisa dimakan. Manusia belajar dari alam tentang musim, perbintangan, dan masih banyak lagi. Namun perkembangan filsafat dan ilmu pengetahuan pulalah yang membuat manusia memberlakukan alam sesuai dengan kehendaknya.

Mencari sebuah solusi dari fenomena diatas, yang mengacu pada fenomena terakhir, yaitu jarak dunia semakin pendek atau dekat, yang dibantu oleh peran teknologi dan informasi modern, maka seni pertunjukan *bondres* juga tidak mau ketinggalan. Beberapa alat atau barang hasil dari teknologi yang dimanfaatkan untuk membantu kelancaran sosialisasi dan hasil karya seninya, dengan tujuan lebih cepat penyebarluasan berita karya seni *bondres* sampai pada masyarakat.

Penulisan paper ini, selain merupakan tugas dari mata kuliah terkait, juga ingin mencari tahu, yaitu : 1) bagaimana peran teknologi dalam seni pertunjukan *bondres* di Bali?, 2) bagaimana pula kalau teknologi tidak ada, ketika *pabondres*

atau seniman *bondres* dalam pertunjukannya ? Dua pertanyaan ini merujuk pada rumusan masalah yang harus dicarikan jawabannya, terkait dengan dukungan peran teknologi informasi terhadap perkembangan seni *bondres*, di Bali.

## **2. Pembahasan**

Sebelum dijelaskan mengenai peranan dan pemanfaatan teknologi dan informasi yang membantu kelancaran produksi dan informasi kepada masyarakat, terlebih dahulu akan dilakukan pengelompokan pembahasan, yaitu : 1) Seni Bondres, 2) Teknologi dan Informasi, 3) Peran Teknologi Informasi pada Seni *Bondres*.

### **2.1. Seni *Bondres***

Seni *Bondres* atau lebih lazim disebut *bondres* adalah salah satu bentuk seni yang merupakan bagian dari seni pertunjukan Bali. *Bondres* pada awal perkembangannya adalah merupakan seni tempelan atau seni yang ada pada seni pertunjukan Calonarang, Topeng, dan Wayang.

Pada kesenian Calonarang, *bondres* lebih diidentikkan sebagai peran rakyat jelata yang sengaja divisualisasikan sebagai perwujudan dan penegasan cerita disaat mewabahnya penyakit yang disebabkan oleh Walunateng Dirah dengan ilmu hitamnya. Karakter *bondres* disini, selain menghibur masyarakat dengan lelucon-lelucon segar atau yang lagi ngetrend di masyarakat, juga memerankan keadaan rakyat yang sedang ketakutan, ketegangan, dan kepanikan akibat ilmu hitamnya Rangdeng Dirah. Berbeda dengan karakter *bondres* yang ditampilkan pada kesenian Topeng. Karakter topeng *bondres* biasanya dalam

suasana gembira, misalnya suasana persiapan suatu karya besar (ritual keagamaan), sehingga *bondres* sebagai peran rakyat jelata yang bersiap-siap akan ikut *ngayah* (gotong-royong) menyelesaikan segala sesuatu sarana upacara ritual tersebut.

*Bondres* pada wayang terutama wayang kulit, beberapa tahun belakangan ini lebih diutamakan penampilannya, seperti peran Ceng dan Blong. Kedua peran rakyat jelata yang berbentuk wayang terbuat dari kulit ini, sangat memikat hati masyarakat penggemar wayang kulit, oleh Dalang Nardayana, dijadikanlah brand image, group wayang ini disebut wayang Ceng Blong.

Ketiga bentuk *bondres* di atas adalah *bondres* sebagai seni tempelan pada seni lainnya, namun perkembangan berikutnya, *bondres* merupakan seni yang sudah berdiri sendiri, dalam arti *bondres* merupakan genre atau bentuk seni baru yang pada penampilannya tidak lagi menempel pada kesenian lain. Pertunjukan ini dapat kita temui pada acara, : resepsi pernikahan, perayaan ulang tahun, perayaan syukuran, dan lain-lain.

Perkembangan *bondres* dapat melampaui perkembangan seni lainnya. Sehingga perlu dipertanyakan, apakah yang membuat perkembangan *bondres* sangat cepat?. Atau faktor-faktor apakah yang menyebabkan perkembangannya? Untuk menjawab pertanyaan tersebut, akan dibahas pada pemanfaatan teknologi dan informasi.

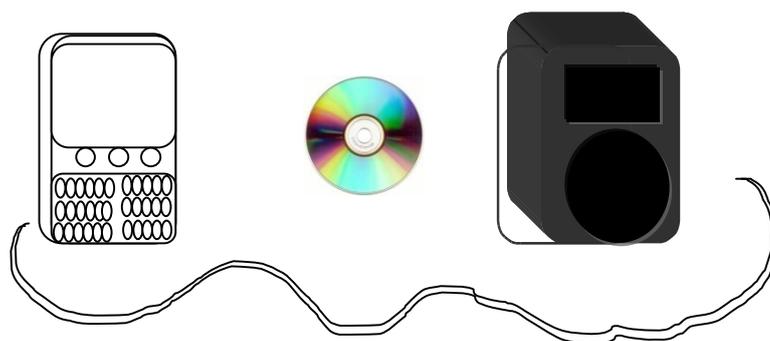
## 2.1. Teknologi Informasi

Teknologi informasi ( *informatiom technology* ) biasa disebut TI, IT atau *infotech*. Abdul Kadir dan Terra,(2003:2). Lebih lanjut teknologi informasi baik secara implisit maupun eksplisif tidak sekedar berupa teknologi komputer, tetapi juga mencakup teknologi telekomunikasi, sehingga dapat diartikan sebagai gabungan antara teknologi komputer dan teknologi telekomunikasi.

Martin dalam Kadir dan Terra, (2003:3) mengatakan teknologi informasi adalah tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi.

Berdasarkan uraian di atas, teknologi informasi merupakan dua teknologi yang mendasar yang memiliki peranan sangat penting dalam proses, penyimpanan, dan penyampaian informasi data, sesuai dengan keinginan manusia (*brainware*).

Selain dari komputer, atau sistem komputerisasi di atas, barang atau benda lain yang bisa dikelompokkan dalam teknologi adalah barang-barang yang bersifat lebih sederhana, seperti mikropon, sound sistem, telepon, ponsel (telepon seluler). *Lihat gambar dibawah.*



Peran barang teknologi di atas, pada seni pertunjukan *bondres* akan diuraikan pada bagian berikutnya. Juga akan disinggung pertanyaan tentang bagaimana kalau seni pertunjukan tanpa ketersediaan barang teknologi tersebut.

### 2.3. Peran Teknologi Informasi pada seni *Bondres*

Dibia dalam bukunya *Pragina* (2004:3) mengatakan seni pertunjukan adalah sebuah karya seni yang memadukan hampir semua unsur seni, seni rupa sangat dominan dalam tata rias, dekorasi, busana. Seni sastra yang menghasilkan lakon, seni gerak dalam tariannya, seni suara dalam *antawacana*, dialog, dan monolog. *Bondres* adalah salah satu dari seni pertunjukan. Dengan demikian, *bondres* juga melibatkan hampir semua dari seni yang diuraikan di atas.

Bagaimana seni *bondres* mengalami perkembangan yang baik di masyarakat. Seperti telah diuraikan di awal bahwa *bondres* adalah merupakan pigur atau tokoh yang ditampilkan ke atas pentas yang merupakan perwakilan rakyat jelata, Kodi dalam Tesis *Topeng Bondres* dalam Perubahan masyarakat Bali, (2006:33) mengatakan *bondres* memiliki konotasi dengan kata *gores*, *mores*, dan *koras-kores*, yakni serumpun istilah yang berpotensi kotor, campuran, sembrono, dan acak-acakan. Selanjutnya dikatakan *bondres* sama dengan bodo dan lucu, karena melalui *bondres* seniman dan penonton bersukaria dengan berbagai macam kebodohan, skandal, kelucuan, serta hal-hal negatif lainnya.

Pandangan Kodi, didukung Suanda (2014) dalam Tesis "*babondresan arja Acah Canging*", dengan hasil penelitiannya adalah *babondresan arja Acah Canging* adalah bentuk *babondresan paarjaan* yaitu sajian humor yang dilakukan

oleh hampir setiap pemainnya, dengan menggunakan elemen bahasa (dialog, monolog), tata busana, alur cerita, riasan (tata rias), gerak tari, musik pengiring, property.

*Bondres* dan *babondresan* (bentuk jamak dari *bondres*, Kodi 2006:33) adalah sajian seni pertunjukan yang lebih mengutamakan lucu/humor dalam penampilannya. Hal inilah yang menyebabkan *bondres* lebih cepat populer dibandingkan dengan seni pertunjukan lainnya. Selain lelucon yang dibawakan, peran teknologi informasi dan komunikasi sangat mendukung kesuksesan pada setiap pertunjukan *bondres*. Benda-benda atau barang-barang baik yang lama atau modern, masih dimanfaatkan oleh masyarakat dan seniman *bondres*. Dibawah ini diuraikan peran teknologi informasi dan komunikasi pada *bondres*, dengan beberapa tahapan yang dilakukan, yakni :

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, beberapa benda atau barang teknologi yang digunakan, adalah kentongan (*kulkul*) sebagai alat pemberitahuan untuk berkumpul. Peran benda ini, untuk saat ini sudah tergantikan oleh telepon atau telpon seluler, (walaupun masih ada masyarakat yang tetap mempergunakan kentongan ).

b. Tahap Latihan

Tahap ini kentongan, telpon, masih digunakan sebagai informasi berkumpul sesuai perjanjian, kadang kala juga ditambah dengan sound sistem sederhana sebagai penguat suara.

c. Tahap Pementasan

Tahapan ini yang lebih banyak mempergunakan benda atau barang teknologi, diantaranya : telpon, kentongan dengan fungsi sama seperti sebelumnya, sound sistem yang lebih baik dari latihan, tata lampu, foto/camera video, seperti handycamp. Kadang ada juga yang melibatkan peran komputer atau laptop (tergantung isi acara).

d. Tahap publikasi dan dokumentasi

Tahap ini adalah tahapan promosi sebelum pertunjukan seperti lewat media cetak (koran), media elektronik TV, Radio.

Setelah pertunjukan ada dokumentasinya, yaitu berupa foto-foto, audio visual (VCD,DVD), yang nantinya juga bisa dipergunakan sebagai alat propaganda promosi dan barang jualan.

Barang atau benda teknologi memang sangat berguna dan membantu perkembangan, pelestarian seni *bondres*, tetapi bagaimana halnya jika seni *bondres* tidak melibatkan atau peran teknologi ditiadakan ? Andai hal ini diterapkan, misalnya peran sound sistem ditiadakan, tentunya seniman *bondres* atau *pabondres* akan merasa sangat kesulitan dalam penyampaian seninya. Menari sambil berdialog dengan suara yang keras (berteriak) tentu akan melelahkan, penjiwaan karakter akan kacau, dan sebagainya yang negatif akan terjadi. Artinya seniman mengalami kesusahan, ketidaknyamanan, ketidakpuasan, (pengalaman penulis selaku *pabondres*), sementara dari sisi penonton tidak mampu menikmati apa yang disampaikan *pabondres* lewat dialog dan monolognya.

Uraian di atas baru menghilangkan peran sound sistem saat pertunjukan berlangsung, dan hasilnya adalah negatif, selanjutnya bagaimana kalau peran

teknologi informasi dan komunikasi secara total tidak membantu seni *bondres*, hasilnya pasti seni *bondres* tidak berkembang seperti sekarang dan kehilangan dari penontonnya.

### **3. Kesimpulan**

Dari uraian pembahasan di atas, peran teknologi informasi dan komunikasi terhadap seni *bondres*, dapat disimpulkan, :

Bahwa seni *bondres* sangat membutuhkan teknologi informasi dan komunikasi dalam perkembangannya, pelestariannya, baik pada proses atau tahap perencanaan, pelatihan, pertunjukan, dan publikasi serta dokumentasi.

Andaikata peran teknologi ini dihilangkan atau ditiadakan, seniman *bondres* akan kesulitan menyampaikan seninya, dan *bondres* akan tentu mengalami kendala dalam perkembangannya.

### **Daftar Pustaka**

1. Dibia, I Wayan, 2004. *Pragina, Penari, Aktor dan Pelaku Seni Pertunjukan Bali*. Malang, Sava Media
2. Kadir, Abdul dan Terra, CH Triwahyuni. *Pengenalan Teknologi Informasi*, Andi. Yogyakarta
3. Kodi, I Ketut. 2006. “Topeng Bondres dalam Perubahan Masyarakat Bali”. Sebuah kajian Budaya, Tesis Pascasarjana Universitas Udayana Denpasar. Bali
4. Suanda, I Ketut. 2014. “Babondresan dalam Arja Akah Canging”. Tesis Institut Seni Indonesia Denpasar. Bali

PERAN TEKNOLOGI INFORMASI  
DALAM KIPRAH SENI PERTUNJUKAN *BONDRES*



Oleh : I Wayan Sugama

NIM : 201321022

PROGRAM STUDI PENCIPTAAN DAN PEKAJIAN SENI

PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA

DENPASAR – BALI

2014

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, :

Nama : I Wayan Sugama

NIM : 201321022

Minat : Pengkajian Seni

Mahasiswa : ISI Denpasar

Dengan ini menyatakan, bahwa artikel yang diajukan sebagai penyelesaian tugas mata kuliah Teknologi Informasi dan Komunikasi, tidak ada unsur plagiat dan siap apabila artikel ini dipandang layak dimuat ke dalam web ISI Denpasar.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, dan terimakasih.

Penulis

I Wayan Sugama