

**TUGAS TEKNOLOGI INFORMASI SENI**  
**PERANAN TEKNOLOGI DALAM PERTUNJUKAN GAMELAN DI BALI**



**NAMA : I WAYAN SUCIPTA**

**NIM : 201321008**

**JURUSAN: PENGAJIAN SENI**

**PROGRAM STUDI PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN**

**PROGRAM PASCASARJANA**

**INSTITUT SENI INDONESIA**

**DENPASAR**

**2014**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi dewasa ini sangat berkembang pesat, teknologi dapat merambah keberbagai lini pada lapisan masyarakat baik pada tatanan sosial maupun pada masyarakat modern. Kemajuan teknologi sekarang ini dapat memberikan kontribusi yang positif maupun negatif dalam pemanfaatannya, hampir semua lapisan masyarakat kini memanfaatkan kemajuan teknologi, hampir disetiap kegiatan kemasyarakatan seperti adat, upacara, seni dan budaya kini melibatkan peran dari sebuah teknologi. Salah satu contoh dalam seni, teknologi kini menjadi hal yang penting sebagai salah satu penunjang keberhasilan sebuah sajian seni.

Berbeda sebelum datangnya jaman modern sajian seni khususnya seni pertunjukan masih minim mempergunakan teknologi dimana disajikan secara tradisional sesuai dengan apa adanya, salah satu contoh belum mempergunakan tata lampu yang menunjang di setiap adegan, mikrofon pengeras suara dalam setiap dialog, dan berbagai alat yang dapat menunjang kualitas dalam sebuah pertunjukan. Semua dalam penyajiannya disampaikan secara orijinal tanpa adanya peran teknologi. Ketika itu penonton bisa menikmati sebuah sajian seni dengan nikmat dengan keminiman teknologi yang tersedia.

Namun di jaman modern sekarang apabila sebuah sajian seni tidak mempergunakan teknologi mungkin terasa kurang dan tidak menjadi sajian yang optimal dalam penampilannya. Begitu berpengaruhnya teknologi terhadap penyajian sebuah seni terlebih kepada seni pertunjukan, dimana dapat

memberikan keindahan tambahan (eksternal) dari karya seni itu sendiri. Sehingga secara tidak langsung menjadi bagian yang kuat dan tidak dapat dipisahkan dari karya seni tersebut

Misalkan dalam sajian pertunjukan *mebarung* Gong Kebyar, teknologi selalu mempunyai peranan yang penting dalam sajian pertunjukan, seperti tata lampu, mikrofon (*microphone*), *mixer*, *sound* penguat suara serta yang lainnya, *mebarung* adalah pola komposisi dalam penampilan seni pertunjukan di Bali (Cahaya, 2013: 177). Beberapa teknologi tersebut bisa memberikan manfaat yang positif dalam penampilan, namun tidak jarang juga bisa berdampak negatif yang dapat mengganggu dan mengurangi kualitas seni yang ditampilkan. Sehingga teknologi dapat memberikan dua hal dalam dunia seni pertunjukan.

Permasalahan yang sering terjadi dalam ajang seni pertunjukan *mebarung* yang memanfaatkan teknologi tersebut sering kali terjadi kesalahan dalam pemanfaatannya, sehingga berdampak negatif dan mengurangi kualitas seni yang ditampilkan. Permasalahan yang muncul bisa saja diakibatkan dari sumber daya manusia (SDM) yang kurang paham dengan penggunaan alat-alat tersebut atau juga kurangnya pengetahuan dari pelaku seni dengan efek suara yang dihasilkan dari teknologi, sehingga yang sering terjadi suara instrumen tidak seimbang (*balanc*), *noise* serta beberapa kendala yang dapat mengurangi kualitas seni yang kita sajikan.

Permasalahan tersebutlah yang melatar belakangi penulis untuk menulis dan menggali beberapa hal manfaat dari peranan teknologi dan resiko negatif yang dapat mengurangi kualitas seni pertunjukan akibat dari teknologi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1.2.1 Dampak positif positif apa saja yang dapat dimanfaatkan oleh teknologi dalam gamelan Bali?

1.2.2 Dampak negatif apa yang dapat diakibatkan oleh teknologi dalam gamelan Bali?

## **1.3 Tujuan.**

Adapun tujuan yang hendak di capai dari tulisan ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Untuk mengetahui dampak positif positif apa saja yang dapat dimanfaatkan oleh teknologi dalam gamelan Bali?

1.3.2 Untuk mengetahui dampak negatif apa yang dapat diakibatkan oleh teknologi dalam gamelan Bali?

## **1.4 Manfaat**

Adapun manfaat nantinya yang diharapkan dari tulisan ini adalah dapat dijadikan referensi serta pengetahuan tambahan didalam pemanfaatan teknologi, khususnya dalam gamelan Bali pada pertunjukan dan pada berbagai kegiatan. Karena dengan pemanfaatan teknologi yang tepat akan dapat menambah kualitas seni yang akan disajikan.

## BAB II

### PEMBAHASAN

#### 2.1 Dampak Positif dari Teknologi Dalam Gamelan Bali

Pemanfaatan teknologi dalam gamelan kini sudah menjadi hal biasa dalam ajang pertunjukan, penyatuan teknologi dalam seni sudah menjadi sesuatu yang kuat terlebih pada seni pertunjukan khususnya gamelan. Menurut Jogiyanto dalam bukunya “*Sistem Teknologi Informasi*” mengatakan teknologi informasi dapat memberikan lima peranan utama dalam sebuah organisasi yaitu: 1) efisiensi, 2) efektifitas, 3) komunikasi, 4) kolaborasi, dan 5) kompotitif (2008:18). Kelima hal tersebut jika dikaitkan dengan pemanfaatan teknologi dalam media seni khususnya gamelan memang secara tidak langsung memunculkan hal-hal tersebut di atas, terlebih lagi pemanfaatan teknologi secara maksimal.

Pemanfaatan teknologi seperti *microphon* (mikrofon), *laigthing* (tata lampu), *mixer* dan *sound* kini sudah akrab dan selalu terlibat khususnya dalam berbagai ajang pertunjukan bergengsi seperti *mebarung*. Mikrofon adalah alat untuk mengubah gelombang bunyi kedalam isyarat listrik untuk penyiaran atau perekaman bunyi seperti pidato dan musik (KBBI, 2002: 742). Sebagai sajian yang bergengsi dalam pertunjukan *mebarung* sudah barang tentu dari masing-masing *skaa* mempersiapkan materi dengan maksimal guna penampilan yang terbaik.

Teknologi seperti mikrofon dan *sound* dimanfaatkan untuk mengeraskan suara gamelan yang disampaikan lewat *sound*, guna dapat dinikmati secara jelas oleh penonton pertunjukan, sehingga materi seni yang dibawakan oleh masing-

masing anggota *sekaa* dapat didengar dan dinikmati. Tentunya untuk mewujudkan kualitas yang optimal dalam pemanfaatan teknologi tersebut diperlukan beberapa hal dalam penempatan dan penggunaannya seperti, a) penempatan mikrofon, b) jarak mikrofon dengan instrumen, c) daya jangkau mikrofon, d) kebutuhan mikrofon, e) setingan pada *mixer* serta f) penempatan *sound* agar tidak mengganggu kualitas suara yang dihasilkan.

Penempatan mikrofon menjadi salah satu aspek yang berpengaruh terhadap kualitas suara yang dihasilkan, pada penempatan mikrofon ini harus memperhatikan sumber suara yang dihasilkan dari masing-masing instrumen sehingga kualitas yang didapat lebih maksimal. Penempatan mikrofon yang tepat dapat memaksimalkan pengaturan yang akan dilakukan pada *mixer*, sehingga dengan itu dapat menentukan kualitas suara yang diinginkan dari masing-masing instrumen sesuai dengan karakter instrumen. Selain itu penempatan juga perlu memperhatikan hal-hal teknis yang sifatnya bisa mempengaruhi suara yang ditangkap oleh mikrofon.



Gambar 1: Penempatan *microphone* pada sumber suara

Dokumentasi: Wayan Sucipta

Pertimbangan berikutnya adalah jarak antara mikrofon dengan sumber suara yang ingin di cari, dalam hal ini yang perlu diperhatikan adalah tipe mikrofon yang dipergunakan dengan karakter dan daya jangkauan tangkapan dari mikrofon yang dipergunakan. Dengan mengetahui hal tersebut kita dapat mempertimbangan tipe mikrofon apa yang akan dipergunakan pada masing-masing jenis instrumen, dengan penempatan mikrofon tidak terlalu dekat dan tidak terlalu jauh dari sumber suara yang ingin di cari, serta dapat menjangkau semua sumber suara dari masing-masing nada pada instrumen, sehingga suara yang keluar dari speaker *out* terdengar sama rata (*balanc*) tidak hanya yang paling dekat dengan mikrofon aja terdengar keras melainkan sama rata semuanya.

Kebutuhan atau jumlah mikrofon yang diperlukan juga sangat penting dalam ajang pertunjukan, jumlah mikrofon yang maksimal dapat memunculkan kualitas suara yang maksimal pula. Keperluan mic dapat ditentukan berdasarkan jumlah instrumen dan kualitas atau volume suara yang dihasilkan, jikalau dalam gamelan Bali yang dalam barungannya merupakan dominan instrumen perkusi dan dengan volume suara yang dihasilkan lumayan keras sudah barang tentu dapat disiasati dengan penggunaan mikrofon tidak per instrumen, melainkan mikrofon di pasang berdasarkan sumber suara secara keseluruhan dari suara instrumen. Teknis penempatan mikrofon seperti tersebut biasanya di pasang lebih tinggi dari porsi penempatan mikrofon pada tiap-tiap instrumen, dimana diletakan lebih

tinggi dari sumber suara instrumen agar dapat memperoleh sumber suara secara keseluruhan dari masing-masing instrumen yang diinginkan.

Setelah tahapan tersebut maka selanjutnya adalah setingan pada *mixer*, pada alat ini semua suara yang sudah terkoneksi kedalamnya akan dapat diatur dan diseting berdasarkan kebutuhan dan penyesuaian dengan keseluruhan sumber bunyi yang di tangkap oleh mikrofon. Berbagai tambahan efek suara juga dapat di seting pada mixer ini seperti: *echo, riveb, diley* dan lain sebagainya.



Gambar 2: *mixer* (sebagai alat penyeting suara)

Dokumentasi: I Wayan Sucipta

Beberapa tombol tersebut di atas difungsikan sebagai setingan berbagai karakter suara seperti yang ditunjukkan pada tanda panah tersebut di atas. Tanda panah yang berwarna hitam ( —> ) menunjukkan beberapa bagian tombol sebagai pengatur suara dari masing-masing instrumen, tanda panah yang berwarna biru tersebut ( —> ) menunjukkan pengaturan volume suara pada tiap-tiap mikrofon

yang ditempatkan pada instrumen, dan tanda panah yang berwarna merah ( → ) menunjukkan pengaturan volume untuk *sound out* secara keseluruhan.

Seperti yang dikatakan Jogiyaman dimana peran teknologi meliputi 5 hal sebagai berikut: 1) efisiensi, 2) efektifitas, 3) komunikasi, 4) kolaborasi, dan 5) kompotitif (2008:18). Pertama keberadaan teknologi tersebut, menjadikan keuntungan bagi seni pertunjukan terlebih pertunjukan yang dipentaskan pada panggung dengan arena penonton yang luas. Dimana teknologi seperti mikrofon, *sound*, *mixer* dan tata lampu dapat mengefisienkan komunikasi, atau penyampaian karya seni yang disajikan dapat dinikmati dengan jelas, menarik dan inovatif meskipun dengan jarak menonton cukup jauh dari panggung pertunjukan.

Berikutnya yang kedua adalah efektifitas, efektifitas disini dimaksudkan adalah bagaimana efek yang diakibatkan dari pemanfaatan teknologi tersebut baik kepada pelaku seni itu sendiri maupun kepada penikmat seni. Dari pelaku seni itu sendiri tentunya dengan bantuan teknologi tersebut sangat diuntungkan karena apa yang disajikan dapat dinikmati dengan jelas dan demikian juga dengan penonton. Sehingga pelaku seni dan penikmat seni memiliki kepuasan dalam menyajikan karya dan menikmati karya. Selanjutnya yang ketiga adalah komunikasi, peranan teknologi dalam sarana komunikasi sangat berkembang pesat, seperti salah satunya adalah mikrofon, dan *sound* sebagai media komunikasi yang menjembatani antara seni dan penonton sehingga maksud dan pesan dari seni yang ditampilkan dapat dipahami dengan jelas oleh penikmatnya.

Ketiga adalah kolaborasi, dimaksudkan teknologi dapat berkolaborasi dengan organisasi, pada seni khususnya gamelan juga terjalin sebuah kolaborasi

antara peran teknologi dengan seni yang akan disajikan, hal tersebut dimaksudkan perpaduan antara materi seni yaitu berupa sajian *tabuh*, yang dibantu dengan teknologi berupa mikrofon, *mixer*, *sound*, tata lampu yang penyajiannya menjadi satu kesatuan ditampilkan dan dinikmati oleh penonton. Selanjutnya yang kelima adalah kompetitif, dengan keberadaan dan perkembangan teknologi kini seni aman dan pelaku seni berlomba-lomba memanfaatkan teknologi dalam karya seni guna memberikan sajian yang inovatif dan lebih modern.

## **2.2 Dampak negatif dari pemanfaatan teknologi.**

Selain memberikan hal positif dalam pertunjukan gamelan, teknologi juga dapat memberikan faktor negatif apabila dalam pemanfaatannya tidak memperhatikan hal-hal teknis dalam penggunaannya. Sehingga dapat mengurai kualitas seni yang akan disajikan, karena tidak optimal atau kurang bagusnya teknologi tersebut, adapun hal-hal teknis yang sering terjadi dan dapat mengurai kualitas pertunjukan akibat pemanfaatan teknologi seperti: *noise* (suara berisik atau gaduh), *feedback* (suara atau kontrol yang memantul balik), dan suara-suara yang diakibatkan dari alat-alat teknologi yang tidak bagus.

Hal-hal tersebut sering terjadi pada saat pertunjukan berlangsung dan tidak jarang pula mengganggu pelaku seni itu sendiri, sehingga sajian seni yang ditampilkan pun tidak optimal yang berujung pada kurang bagusnya kualitas seni yang disajikan dan dinikmati oleh penonton. Pengaruh teknologi secara negatif ini juga dapat menurunkan kualitas dari materi dan pelaku seni itu sendiri, karena dapat mengganggu konsentrasi pelaku pada saat pertunjukan sedang berlangsung.

## **BAB III**

### **KESIMPULAN**

#### **3.1 Kesimpulan**

Sesuai dengan pembahasan tersebut diatas jadi dapat disimpulkan bahwa teknologi seperti mikrofon, *mixer*, *saound* dan tata lampu dapat memberikan manfaat yang positif yaitu sebagai media untuk mengkomunikasikan dan memperjelas pertunjukan gamelan yang disajikan terhadap penonton yang berada di luar panggung pertunjukan. Serta dapat juga memberikan dampak yang negatif dalam pemanfaatannya, yaitu: *noise* (suara berisik atau gaduh), *feedback* (suara atau kontrol yang memantul balik), dan suara-suarang yang diakibatkan dari alat-alat teknologi yang tidak bagus, yang berpotensi menurunkan kualitas seni pertunjukan yang disajikan.

#### **3.2 Saran-saran**

Dengan hal-hal seperti tersebut di atas para pelaku seni hendaknya lebih mempelajari teknis kerja dan pemanfaatan teknologi tersebut sehingga dalam penggunaannya dalam pementasan dapat maksimal dan lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

Cahya, I Nyoman. 2013. *Mabarung Sebuah Seni Pertunjukan di Bali Utara*, ISI

Press, Surakarta.

Jogiyanto.2008. *Sistem Teknologi Informasi*, Andi, Yogyakarta.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2002, Balai Pustaka, Jakarta.