

PENGAPLIKASIAN IR4.0 DALAM TEATER PROJEK SPEKTRUM 2020 DI KUCHING SARAWAK

(Application of IR4.0 In Projek Spektrum 2020 Theatre in Kuching Sarawak)

Abdul Walid Ali

ABSTRAK

Inovasi dalam pentastasan teater akan sentiasa berlaku dari semasa ke semasa. Penggunaan media baru dan juga pengaplikasiannya dalam kehidupan ialah perkara yang perlu dilalui oleh masyarakat - terutama sekali dalam zaman IR4.0. Teater juga tidak terlepas daripada menghadapi cabaran ini. Pentastasan teater Projek Spektrum di Kuching kelihatan bertepatan dengan idea ini apabila mengaplikasikan teknologi IR4.0 dalam pentastasan yang berlaku pada tahun 2020. Ini menambah nilai tambah kepada pentastasan dan lebih unik lagi pentastasannya dilangsungkan di tapak pusat membeli-belah terawal di Kuching Sarawak; Ting and Ting Supermarket. Kajian berasaskan *Practiced-Led Research* ini akan membincangkan tentang langkah-langkah yang dijalankan produksi dalam mengaplikasikan teknologi IR4.0 dalam pentastasan teater.

Kata kunci: IR 4.0, inovasi, Projek Spektrum, media baru, teater

ABSTRACT

Innovation in theatre staging will always evolve from time to time. New media as well as its application in life is something that society must go through - especially in the age of IR4.0. Theatre will need to face this challenge. The theatrical staging of Project Spektrum in Kuching seems to coincide with this idea when applying IR4.0 technology in staging that takes place in 2020. This adds value to the staging and more uniquely the staging was held at the site of the earliest shopping mall in Kuching Sarawak, Ting and Ting Supermarket. This Practiced-Led Research-based study will discuss the steps taken by the production in applying IR4.0 technology in theatre staging.

Keywords: IR 4.0, innovation, Project Spektrum, new media, theatre

PENGENALAN

Pentastasan teater di Malaysia telah berkembang dengan pelbagai cara. Kewujudan dan pertambahan institut pengajian tinggi yang menyediakan bidang ilmu teater memberi ruang untuk bertambahnya pelajar dan penggiat teater dalam negara. Teater yang dipentaskan oleh generasi yang lebih baru kelihatan seperti inginkan satu bentuk pentastasan yang berbeza

daripada sebelumnya. Inilah yang seterusnya melahirkan pelbagai kumpulan penggiat teater baru di Malaysia.

Projek Spektrum ialah satu jenama dan kolektif yang ditubuhkan oleh pengkaji untuk pembangunan penonton teater pada tahun 2018. Projek ini melibatkan pengkarya muda dan juga sasaran penonton ialah generasi yang lebih muda. Dalam projek ini, lapan pengarah telah dipilih untuk mementaskan pementasan penuh atau pementasan pendek (*playlet*). Terdapat siri pelaksanaan yang dijalankan sepanjang tempoh lima tahun untuk meningkatkan jumlah pengkarya dan penonton teater di Sarawak di samping mencadangkan pementasan yang bernafas lebih segar.

Sepanjang tempoh projek bermula sehingga penulisan ini ditulis, terdapat lima Projek Spektrum telah dijalankan. Pementasan yang menjadi fokus kajian ialah Projek Spektrum yang terkini. Projek Spektrum: *Uncharted Territory*. Untuk tujuan konsistensi, tajuk ini akan digunakan dalam penulisan.

Uncharted Territory ialah pementasan teater *immersive* yang dipentaskan di *Think & Tink*. *Think & Tink* pada asalnya merupakan pasar raya terawal di Kuching Sarawak. Nama sebenar bagi pasar raya ini ialah Ting & Ting yang amat terkenal sebelum bertambahnya pasar raya di Kuching pada zaman millennium. Kini, ruang ini diubahsuai sebagai satu ruang seni.

Pementasan ini dijalankan selama empat jam setiap hari dari 23,24, 25 October 2020 pada pukul 6 malam sehingga 10 malam. Penonton yang hadir ke pementasan bebas untuk memilih tempoh masa berada dalam ruang teater dan mereka bebas untuk menentukan jalan cerita masing – masing. Nilai inilah menjadikan teater ini berbeza daripada pementasan teater yang ada dalam negara.

Dalam pementasan ini, pengkarya telah bekerjasama dengan seorang arkitek, Wendy Teo Boong Tin untuk membina rekaan pentas dan babak dalam pementasan. Untuk menjayakan pementasan ini juga, kolektif Projek Spektrum juga telah menjalankan pelbagai siri latihan termasuklah latihan stamina memandangkan pementasan ini berdurasi panjang iaitu sepanjang empat jam.

Pengaplikasian teknologi media massa terkini dalam pementasan teater ini juga memberi nilai tambah kepada perhubungan antara penonton dan pengkarya. Penggunaan media sosial Facebook telah dipilih sebagai satu wadah untuk menjalankan eksperimen ini selain daripada penggunaan kod QR dan juga pengundian langsung secara atas talian sepanjang pementasan.

Mencadangkan Makna Baharu Immersive Theatre dalam Bahasa Melayu

Immersive theatre ialah satu stail pementasan teater yang masih baru dalam teater dunia dan teater ini memberi penekanan kepada pengalaman penonton (Adam Alston, 2013). *Immersive theatre* ialah teater yang memberi penekanan penuh kepada mendapatkan rasa sebenar dalam pementasan. Dalam pementasan ini, banyak elemen pementasan akan dijadikan benar-benar rapat dengan penonton dan penonton bebas untuk berhubung dengan persekitaran pementasan dan juga pelakon. *Immersive theatre* memberi ruang kepada penonton untuk dapat menyentuh dan disentuh, merasa, bergerak dan dalam beberapa keadaan bebas menyusun jalan cerita masing-masing (Adam Alston, 2013).

Immersive memberi makna asyik, terpesona, mendalam, atau tenggelam dalam bahasa Melayu. Daripada pilihan makna yang telah wujud ini, didapati bahawa definisi mendalam dilihat sesuai untuk diterjemah dalam Bahasa Melayu. Namun begitu, perkara ini dilihat bermasalah memandangkan pengertian mendalam tidaklah tepat merujuk kepada *immersive*. Terjemahan yang lebih baik ialah seperti teknik terjemahan untuk sinografi – satu istilah teater yang berasal daripada perkataan *scenography*. Oleh itu, untuk menerjemah kata *immersive* kepada bahasa Melayu, kata *immersif* akan digunakan dalam kajian ini.

Pengalaman penonton teater *immersif* yang merangkumi hampir keseluruhan panca indera manusia dan penonton boleh berhubung dengan pengkarya atau *audience participation* menjadikan teater sebegini mula mendapat tempat dengan lebih pantas pada sekitar awal tahun 2000. Teater *immersif* memberi ruang kepada penonton untuk merasai pengalaman sebenar untuk sesuatu kejadian yang berkemungkinan tidak dapat dirasai dalam dunia sebenar (Nandita Dinesh, 2017, 21). Misalnya pementasan tersebut memerlukan satu set sebenar satu kejadian di kedai kopi. Rekaan set itu memerlukan ketelitian mendalam terhadap set kedai kopi sebenar. Pelayan yang merupakan pelakon perlulah kelihatan mahir menyediakan kopi dan penonton perlu disediakan dengan pengalaman mencium bau kopi atau sekiranya mereka mahu mereka boleh merasa air kopi yang disediakan. Dalam erti kata lain, teater ini memberi pengalaman sepenuhnya terhadap sesuatu setting dunia sebenar.

Perbezaan teater *immersive* dengan teater biasa ialah khalayak dapat menjadi aktif dalam dalam keseluruhan proses kreatif karya. Pembebasan dan karya yang tidak terikat ini menjadikan penonton lebih bebas memilih jalan cerita malah bebas berkomunikasi dengan pengkarya sepanjang pementasan berlangsung. Dalam beberapa pementasan *immersif*, penonton juga boleh menghirup kopi yang dihidangkan semasa pementasan berlangsung dan terlibat sekali dalam pementasan sebagai pelakon – membawa watak pelanggan yang minum kopi.

Bentuk pementasan ini telah dipelopori oleh kumpulan teater *Punchdrunk*, *Dream Think Speak*, dan *We Players*. Perkembangan teater sebegini banyak terdapat di Eropah dan sukar untuk dijalankan di Malaysia memandangkan kos pementasan yang terlalu tinggi. Ketelitian terhadap aspek rekaan ruang pementasan yang perlu menyamai keadaan setting sebenar menjadikan pementasan ini tidak banyak dipentaskan dalam negara.

Revolusi Industri 4.0

Revolusi Industri 4.0 ialah transformasi pengeluaran industri yang lebih menekankan aspek digital dan penggunaan teknologi berkaitan Internet sebagai satu perkara utama dan memberi nilai kepada kepintaran teknologi untuk berfikir dan bergerak sendiri dalam membantu kehidupan manusia (Jowati Juhary, 2020). Dalam erti kata lain, penggerak utama bagi industri ini ialah kebolehan digital secara menyeluruh berbanding revolusi industri yang terdahulu – revolusi industri 3.0 yang lebih menekankan kepada aspek pengkomputeran dan siber secara fizikal.

Inovasi seperti teknologi digital dan juga kebolehan artificial intelligent ialah perkara utama dalam industri ini. Kewujudan transaksi wang dalam bentuk digital seperti Sarawak Pay dan Boost ini memungkinkan teknologi ini untuk berkembang dengan lebih pantas. Begitu juga dengan kebolehan teknologi artificial intelligent pada kamera digital yang membolehkan kamera

digital berfikir sendiri dan membuat set sendiri semasa mengambil video atau gambar.

Teknologi ini dijangka akan terus berkembang dalam dunia kesenian memandangkan trend penonton sudah mula berubah sedikit. Mengambil contoh keadaan semasa khalayak hadir ke persembahan konsert, atau ke galeri seni – kebanyakannya lebih gemar untuk mengambil gambar dan video semasa berada di lokasi dan ini menjadikan hubungan masyarakat dengan dunia digital semakin rapat.

ULASAN LITERATUR

Teknologi perhubungan kini semakin mendapat tempat di negara maju (Davies & Eynon, 2013). Perkara ini sekiranya dilihat secara lebih mendalam, telah semakin banyak remaja yang mula terikat dengan dunia digital. Kehadiran pelbagai media digital menjadikan jurang ilmu semakin mudah diakses dan dalam masa yang sama memudahkan perhubungan dunia. John (2015) berpandangan bahawa manusia kini sudah semakin menerima bahawa dunia digital ialah sebahagian daripada mereka. Pangangan pengkaji yang terlibat ini memungkinkan satu pemahaman baharu terhadap hubungan penonton dengan dunia digital. Adakah dunia digital kini perlu menjadi sebahagian daripada pementasan?

Terdapat beberapa keadaan yang akan menyukarkan penonton dalam memberi fokus yang lebih kepada penonton teater atau pelbagai medium seni persembahan lain. Hal ini kerana, penonton yang lebih kontemporari mempunyai jangka masa perhatian yang lebih rendah berbanding penonton yang lebih berusia (John M. Richardson, 2015). Ini disebabkan oleh keadaan teknologi semasa yang memberikan lebih kebebasan kepada pengguna. Mengambil contoh *YouTube*. Penonton yang merasa bosan dengan satu video akan terus memilih untuk menonton video lain. Kebiasaan ini seterusnya membentuk satu budaya penonton yang lebih mencabar kepada penggiat seni persembahan. Bagaimana cara untuk menarik perhatian untuk tempoh yang lebih lama?

Pengaplikasian digital dalam dunia seni semakin banyak dilihat pada masa kini. Mengambil contoh dunia seni persembahan yang kini telah mula mengaplikasikan dunia digital dalam persembahan mereka. Dalam pementasan teater secara umumnya, dunia digital sudah semakin menjadi perhatian memandangkan kualitasnya yang boleh dihubungkan dengan baik dengan badan manusia (Matthew Causey, 2006). Pandangan Matthew ini telah membawa kepada satu bentuk pemikiran yang lebih kompleks tentang bagaimana dunia digital akan memberi warna baru kepada pementasan teater yang akan datang. Dalam penulisan ini juga mengatakan dengan jelas bahawa manusia akan semakin biasa dengan dunia teknologi dan sekaligus akan menerima untuk hidup bersama dengannya. Perkara ini telah kelihatan kini apabila semakin ramai kita merasakan bahawa memiliki telefon pintar yang memenuhi keperluan perhubungan manusia secara digital telah dianggap sebagai kemestian. Kini sudah jadi sebahagian daripada “badan” kita.

“Media interaktif berpotensi untuk membentuk satu seni baharu. Teater telah lama mencuba untuk mendekati teknologi ini dan mengaplikasikannya dalam pementasan yang lebih baharu. Nilai interaktif sering dikait rapat dengan kehidupan dan dunia sebenar dan ini menyebabkan

nilai interaktif dilihat menarik dalam teater”

(David Z. Saltz, 2001)

Melalui pandangan David ini, kita dapat melihat bahawa perkembangan teknologi interaktif ini membantu dalam membawa nilai interaktif dalam pementasan. Dalam pementasan bersifat interaktif, penonton boleh bertindakbalas terhadap dunia persembahan teater yang mereka tonton. Mereka boleh bercakap atau berlakon dalam pementasan malah dalam kadar yang lebih ekstrim, mereka boleh menentukan jalan cerita masing – masing. Pendapat David yang mengatakan bahawa media interaktif bakal membawa wadah baru dalam gabungan dunia teknologi dan juga seni persembahan kerana media interaktif yang mempunyai hubungan rapat dengan revolusi industri 4.0 kini dilihat boleh diteroka oleh pengkaji dan penggiat teater. Untuk memberi gambaran kepada gabungan dua disiplin ini, pengkaji pernah menonton pementasan yang menggunakan teknologi digital pada telefon bimbit yang boleh berhubung terus dengan penonton. Penonton boleh bertindak balas dengan panggilan video tersebut dengan sama-sama menyertai pementasan. Mereka boleh menjawab panggilan dan bertanya pelbagai soalan daripada panggilan video ini. Nilai interaktif inilah yang menjadikan dunia digital dan pementasan teater kontemporari lebih menarik.

Walaupun begitu, penggunaan teknologi digital ini mempunyai had tersendiri untuk diaplikasi. Penggunaan teknologi ini lebih sesuai untuk pementasan yang bersifat lebih interaktif seperti teater yang menggunakan improvisasi dan memerlukan penyertaan penonton. Mengambil contoh, pemuzik boleh menerokai pelbagai bunyian menarik untuk pementasannya melalui pilihan adunan bunyi yang dibuat semasa pementasan.

Media interaktif sangat praktikal dalam improvisasi, persembahan genre penyertaan, atau bukan naratif. Contohnya, pemuzik dapat menggunakan teknologi interaktif untuk membuat instrumen baru yang luar biasa yang mampu menghasilkan pelbagai bunyi tanpa had. Namun begitu, teknologi digital ini dilihat masih belum dapat membantu dalam pementasan konvensional yang memerlukan pelakon mengikut skrip. Produksi berkemungkinan mendapat risiko kesilapan *cue* sekiranya teknologi ini diaplikasi dalam teater berskrip. Ini malah mengganggu kelancaran pementasan.

METODOLOGI

Kajian ini dijalankan melalui kaedah *practice – led research*. *Practice – led research* merupakan penyelidikan yang mementingkan praktikal yang membawa kepada pengetahuan baru. Fokus utama penyelidikan adalah untuk memperkaya pengetahuan mengenai latihan, atau pengetahuan praktikal pementasan.

Metodologi ini telah dipelopori di Australia pada tahun 1984, melalui University of Wollongong dan University of Technology, Sydney (UTS). Ia kemudiannya menjadi terkenal di banyak universiti barat kerana sifatnya yang lebih menarik. Kebiasaannya *practice – led research* ini digunakan dalam pementasan teater yang dilakukan oleh pengkaji itu sendiri. Dalam erti kata lain, metodologi ini memerlukan pengkarya teater menghasilkan satu teater dan dalam masa yang sama membuat kajian terhadap teater yang dia jalankan (Kershaw & Nicholson,

2011). Proses kerja ini memakan masa yang lebih lama memandangkan pengkarya perlu untuk menghasilkan karya dan dalam masa yang sama menghasilkan kajian daripada kajiannya. Metodologi ini boleh diaplikasikan kepada pelbagai seni persembahan lain dan dilihat dapat memperkembangkan bidang keilmuan ini dengan lebih baik memandangkan pengkaji yang akan menjalankan kajian terhadap karyanya sendiri.

Dalam konteks Malaysia, pengkaji yang pernah menjalankan metodologi sebegini ialah Norzizi Zulkifli, seorang penggiat teater dan juga pensyarah teater di UiTM semasa beliau menuntut di University of Wollongong. Kajian beliau ialah mengenai silang budaya dalam teater tradisional Melayu dan karya Shakespeare.

Pengkaji memilih untuk menjalankan kajian ini dengan menggunakan metodologi ini memandangkan pengkaji berpendapat bahawa banyak perkara yang dapat diselidiki di samping boleh menjadi rujukan kepada pementasan teater yang baharu selepas ini.

DAPATAN KAJIAN

Dalam kajian ini, didapati bahawa terdapat tiga elemen yang dijadikan objek kajian oleh pengkarya melalui pengaplikasian teknologi digital dalam revolusi industri 4.0. Keseluruhan gambar dan tangkapan layar ialah dokumen produksi Projek Spektrum.

Kesesuaian Pilihan Media 4.0 untuk Pementasan Teater

Pementasan yang memerlukan nilai interaktif adalah lebih sesuai untuk mengaplikasi teknologi media digital revolusi industri 4.0. Pengkarya telah memilih untuk menjalankan pementasan yang menggunakan gaya immersif kerana dengan menggunakan stail ini, penonton akan mempunyai lebih ruang dan masa untuk berhubungan secara lebih interaktif dengan pelakon. Di samping itu, penonton juga dapat bertindakbalas dengan menggunakan sepenuhnya telefon bimbit mereka sekiranya mereka mahu.

Ini ternyata berbeza dengan penggunaan telefon pintar semasa pementasan teater biasa. Hal ini kerana, dalam pementasan teater biasa – penggunaan telefon bimbit akan mengganggu tumpuan produksi dan juga tumpuan penonton lain yang menonton teater. Sifat teater biasa yang menjadikan penonton pasif – hanya duduk dan menikmati pementasan menyebabkan sekiranya telefon pintar digunakan semasa pementasan walaupun hanya untuk mengambil gambar pementasan ialah amat dilarang. Berbeza dengan teater immersif yang diarah oleh pengkaji. Telefon pintar adalah amat diperlukan untuk merakam beberapa kejadian yang seterusnya akan membantu penonton menjawab beberapa persoalan semasa pementasan malah digunakan untuk mengundi pilihan yang sepatutnya watak pilih.

Gambar 1: Imej semasa pementasan



Bill Blake (2014) berpandangan bahawa kehadiran teknologi digital dan juga siaran langsung telah membawa kepada pengalaman immersif. Perkara ini dilihat bersesuaian dengan pengaplikasian teknologi digital dan pementasan yang berstail immersif. Walaupun begitu, ruang antara realiti dan dunia khayalan sudah semakin kabur. Penggunaan teknologi digital yang semakin rapat dengan manusia memungkinkan perkara ini untuk berlaku. Berbeza pula dengan pementasan yang bersifat konvensional dan memerlukan disiplin skrip yang perlu dipatuhi. Sekiranya idea ini dilaksanakan dalam pementasan berskrip, risiko untuk berlaku kekacauan semasa pementasan ialah tinggi dan masalah teknikal ialah perkara yang sangat perlu untuk dielak dalam teater biasa. Dalam teater bersifat interaktif ini, perkara ini dapat dimaafkan kerana kesilapan ini boleh kelihatan seperti perkara biasa dalam kehidupan seharian dan tidak akan mengganggu rasa penonton yang hadir malah dianggap sebagai satu proses kreatif (Adam Alston, 2016).

Hubungan Langsung Penonton Maya dengan Pementasan Sebenar

Dua watak utama telah dicipta menggunakan media sosial. Mereka ialah watak ibu dan anak perempuan. Ibu bernama Maimuna Bhujang dan anak bernama Fatima Nerudin. Kedua- dua

watak fiksi ini perlu meyakinkan penonton bahawa mereka berdua ialah sebenarnya ibu dan anak. Mereka perlu aktif menggunakan media sosial *Facebook*. Untuk pementasan ini, media sosial *Facebook* telah dipilih memandangkan media sosial ini sesuai digunakan oleh kebanyakan usia. Sepanjang tempoh sebelum pementasan, penonton yang bakal hadir akan mengenali kedua-dua watak ini secara lebih mendalam. Penonton malah boleh berhubung secara langsung dengan watak sebelum pementasan hari pertama bermula.

Penggunaan media sosial ini bukan hanya terhad sebelum pementasan. Antara adegan yang menjadi perhatian penonton ialah adegan watak Fatima mengambil gambar selepas sembahyang dan memuat naik ke dalam *Facebook*. Ini memperlihatkan gambaran keadaan dan pemikiran kita yang semakin berminat untuk berkongsi kebanyakan perkara yang kita lakukan dalam kehidupan termasuklah berkaitan ibadat. Dalam hal ini, penonton maya mempunyai limitasi pengetahuan dan rasa berbanding penonton yang hadir ke pementasan kerana penonton maya hanya dapat memperoleh gambar Fatima selepas sembahyang berbanding penonton yang hadir yang dapat menyaksikan perbuatan dan tindakan watak Fatima secara langsung.

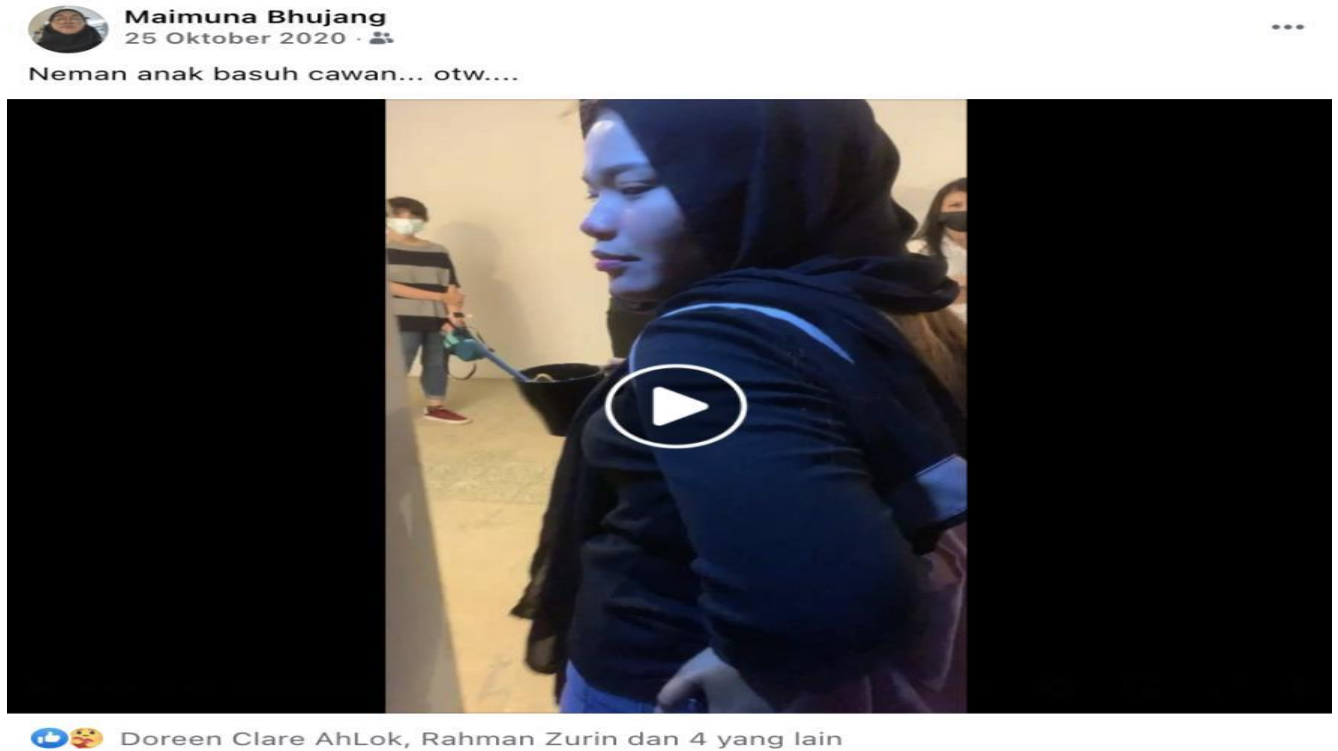
Gambar 2: Profil watak Maimuna Bhujang di Facebook



Gambar 3: Status hubungan watak Fatima dalam Facebook



Gambar 4: Maimuna membuat siaran langsung *Facebook* semasa memujuk watak anaknya, Fatima



Gambar 5: Adegan Maimuna mengambil gambar selepas selesai sembahyang



Gambar 6: Watak Maimuna digambarkan sebagai seorang ibu yang suka masak melalui Facebook. Gambar diambil selepas masakan siap dimasak dalam pementasan.



Watak Maimuna Bhujang iaitu ibu kepada Fatima membawa penonton merasai pengalaman pelakon membuat satu sesi *live* Facebook. Video secara langsung ini disiarkan melalui Facebook dan penonton dapat melihat aktiviti watak yang merakamkan aktiviti dia memujuk anaknya yang sedang bersedih tetapi masih lagi memegang telefon menyiarkan video langsung di Facebook semasa memujuk. Watak Maimuna juga membuat siaran langsung Facebook semasa dia menyediakan masakan mihun goreng untuk anaknya. Pengamalan ini memberikan nilai kepada penonton yang hadir kerana mereka dapat melihat sendiri bagaimana keadaan individu yang obses dengan dunia teknologi digital ini.

Kod QR juga disediakan dalam pementasan ini. Kod QR ini merangkumi dua perkara utama kepada pementasan iaitu siaran berita lakonan semula berkaitan satu kes pembunuhan. Berita ini mempunyai kaitan dengan pementasan kerana berita ini merujuk kepada cerita teater yang ditonton di Think and Tink. Pelakon yang melakonkan watak pembaca berita dalam teater ini ialah merupakan pembaca berita sebenar dalam dunia realiti. Beliau ialah Syaff Shukri dari Astro Awani. Ini menjadikan pengalaman menonton teater lebih immersif berbanding hanya dilakonkan oleh pelakon biasa.

Gambar 7: Syaff Shukri berlakon menjadi diri sendiri sebagai penyampai berita



Gambar 8: Syaff Shukri semasa menyampaikan berita melalui Astro Awani



Gambar 9: Lakonan semula saksi kejadian yang boleh ditonton oleh penonton melalui telefon pintar semasa pementasan



Kebebasan Bersuara Penonton Untuk Mengundi di Atas Talian

Elemen kebebasan bersuara untuk membuat pilihan juga dibuat dalam pementasan ini. Satu kod QR telah diletakkan di beberapa lokasi pementasan. Melalui kod QR ini, penonton akan dapat melayari satu pautan yang kemudiannya akan membawa kepada sistem pengundian. Soalan yang ditanya akan memberi indikasi bagaimanakah pemikiran penonton yang hadir dalam pementasan. Perkara ini menjadikan penonton lebih bebas untuk memilih bagaimanakah penamat bagi teater ini sepatutnya dibuat.

Selain daripada bebas bergerak di sepanjang ruang pementasan yang luas ini, penonton juga bebas membuat pengalaman jalan cerita masing – masing. Dalam erti kata lain, setiap penonton yang hadir dapat menyusun naskhah mereka sendiri. Keunikan ini menjadikan penonton yang hadir akan mendapat susunan cerita yang berbeza dan setiap penonton yang hadir dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai pengalaman ini menerusi perbincangan pasca pementasan.

Gambar 10: Penonton boleh memilih untuk melihat adegan dari pelbagai sudut. Mereka juga boleh masuk ke ruang lakonan.



Penonton telah diberikan satu pelan bangunan untuk membantu penonton memilih jalan cerita masing-masing. Penonton juga boleh memberi pandangan dan bertindakbalas terhadap persekitaran pementasan. Dalam beberapa keadaan, terdapat penonton yang hadir dan bergerak ke seluruh kawasan sepanjang pementasan. Penonton itu memberi penelitian yang teliti terhadap pementasan. Ini menjadikan penonton tersebut mengambil masa yang lebih lama di dalam pementasan berbanding penonton lain. Terdapat beberapa keadaan penonton mencuba untuk mengubah sistem pengundian atas ini memandangkan keputusan ini tidak berpihak kepada penonton tersebut. Namun begitu, suara majoriti dilihat kuat dan masih belum dapat mengubah kiraan undi atas talian yang dibuat.

Soalan yang ditanya kepada penonton ialah tentang tindakan yang Fatima perlu lakukan. Penonton boleh memilih untuk menjawab Fatima perlu membuat satu bebenang di Twitter bercerita tentang sikap teman lelakinya atau berdepan dengan teman lelakinya. Daipada tiga hari pementasan, didapati 61.3% penonton memilih untuk mengundi bahawa Fatima perlu untuk berdepan dengan teman lelakinya.

Gambar 11: Soalan yang perlu dijawab penonton

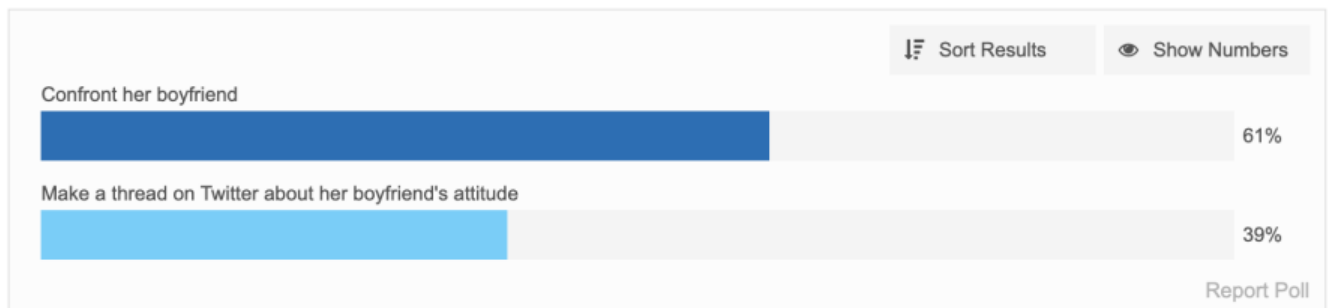
What should Fatima do after this?

- Make a thread on Twitter about her boyfriend's attitude
- Confront her boyfriend

Vote

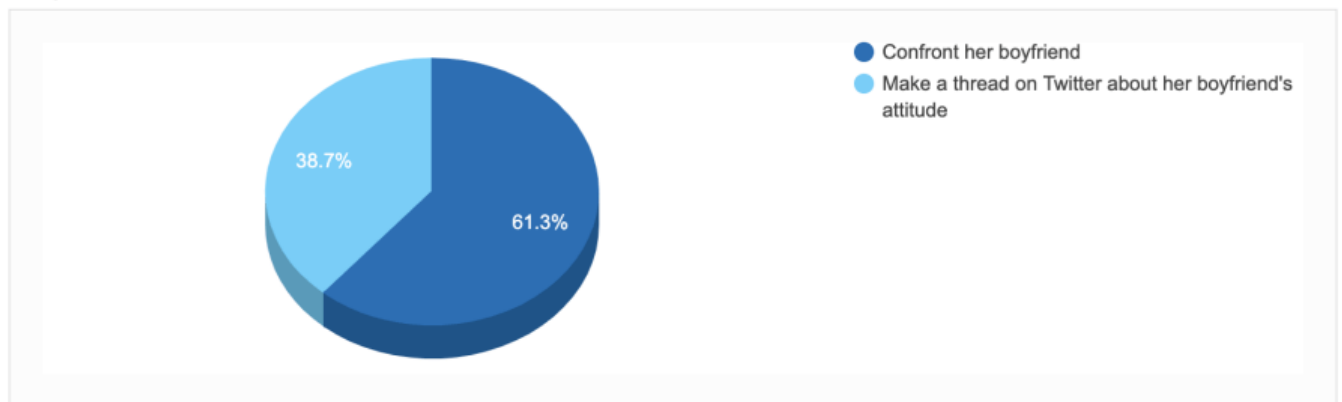
Gambar 12: Keputusan undian

Results Breakdown - Part 2 / 6



Carta 1: Keputusan undian dalam bentuk carta

Responses Pie - Part 4 / 6



Teater Masih Eksklusif Pada Penonton Yang Hadir walaupun Mereka Dibenarkan Membuat Siaran Langsung

Terdapat beberapa pandangan mengatakan bahawa penggunaan teknologi digital ini dan juga menyiarkan beberapa adegan secara langsung akan menjadikan teater sebagai kurang nilai eksklusif dengan alasan penonton tidak perlu hadir ke pementasan. Mereka boleh menonton secara langsung melalui siaran langsung Facebook. Namun begitu, semua penonton memilih untuk merakam sebahagian adegan. Penonton yang hadir sebaliknya lebih berdisiplin dengan tidak merakam keseluruhan pementasan. Siaran media yang penonton lakukan selepas pementasan melalui Instagram dan Facebook telah menyebabkan penonton merasa sekiranya ada penonton yang ingin menonton pementasan – mereka perlulah hadir sendiri ke pementasan.

Perkara ini selari dengan pandangan Hasan Bakhshi dan David Throsby (2013) yang menyatakan bahawa teknologi digital ini masih belum dapat mengubah keinginan menonton dan hadir ke pementasan teater itu secara menyeluruh. Walaupun perkembangan siaran langsung semakin bertambah namun penonton masih merasakan keperluan untuk hadir ke pementasan teater. Ini kerana teater yang bersifat satu persembahan langsung menyebabkan penonton perlu hadir ke tempat pementasan untuk menikmati nilai teater itu sendiri (John M. Richardson, 2015).

Gambar 13: Penonton boleh merasai tekstura rekaan bangunan



Gambar 14: Penonton melihat pementasan dari ruang lain



Siaran media ini juga telah menarik perhatian banyak penonton yang hadir pada pementasan hari kedua dan ketiga. Ini boleh dijadikan satu teknik pemasaran media massa memandangkan kebanyakan penonton yang hadir pada hari kedua dan ketiga pementasan hadir menonton pementasan kerana tertarik dengan rakaman beberapa adegan yang disiarkan oleh penonton yang hadir pada pementasan pertama.

Pelakon dan produksi yang terlibat dibenarkan menggunakan telefon secara aktif kerana mereka perlu bergerak mengikut susunan dan arahan pentas yang disalurkan oleh pengurus pentas. Menggunakan walkie talkie sepertimana kebiasaan pementasan teater akan menyebabkan keadaan lakonan tidak natural. Bayangkan sekiranya pelakon ini membawa walkie – talkie bersama mereka sepanjang pementasan untuk menunggu arahan pentas. Perkara ini akan mengganggu nilai dan rasa seakan benar. Oleh itu, pelakon dan produksi menggunakan aplikasi WhatsApp untuk berhubung berkaitan *cue* semasa pementasan berlangsung. Perkara ini adalah tidak dibenarkan dalam pementasan teater biasa kerana telefon bimbit akan mengganggu siaran audio malah mengganggu fokus produksi semasa pementasan.

PERBINCANGAN

Pementasan ini telah memberi ruang kepada eksplorasi dunia teknologi digital dalam revolusi industry 4.0. Selain itu, pementasan ini juga memberi satu pengalaman penontonan yang berbeza kepada penonton dan produksi yang terlibat. Dalam pementasan ini, terdapat beberapa keadaan yang memberi ruang kepada dunia teater dalam negara untuk eksplorasi idea yang lebih segar di

samping tidak mengabaikan teknologi baharu yang semakin berubah dari semasa ke semasa.

Perkembangan teknologi revolusi industri 3.0 yang menekankan aspek pengkomputeran ialah satu zaman di mana pengkarya lebih banyak menggunakan teknologi ini yang seterusnya menjadikan kehadiran pencahayaan pintar seperti movinghead dan juga penggunaan dimmer berkomputer telah membantu perkembangan teknologi seni pentas yang bukan hanya tertumpu kepada teknologi pentas.

Kehadiran dunia digital telah menyebabkan manusia dan cara manusia bertindakbalas dengan teknologi mula berubah. Situasi ini telah dilihat dan dikaji dalam pementasan teater ini. Didapati bahawa dengan pengaplikasian penuh teknologi digital ini dalam pementasan membawa kepada beberapa kesan negatif kepada pementasan walaupun terdapat kesan positif kepada pementasan.

KESIMPULAN

Pengaplikasian teknologi ini dilihat membuatkan beberapa disiplin produksi terpaksa diabaikan. Sekiranya tidak dikawal dengan baik akan memberi kesan yang tidak baik kepada produksi dari aspek kualiti pementasan. Dalam hal ini, pementasan Projek Spektrum ini terselamat kerana stail pementasannya yang immersif dan membenarkan interaksi langsung dengan penonton. Namun begitu, disiplin produksi masih dikawal dengan baik oleh ahli produksi.

Penggunaan teknologi digital ini boleh dijadikan satu perkara yang diambil perhatian produksi baru. Dalam erti kata lain, stail dan konsep teater boleh jadi pelbagai dan banyak percubaan baru boleh dilakukan oleh setiap pengkarya. Diharap semakin banyak pengkarya menghasilkan karya yang segar dan kajian yang lebih mendalam dibuat mengenai stail pementasan yang lebih segar dalam negara untuk memberi ruang kepada percambahan idea baru.

PENGHARGAAN

Terima kasih kepada British Council dan Yayasan Sime Darby atas sumbangan dana dalam menjayakan projek ini. Terima kasih juga kepada kolektif Projek Spektrum, Wendy Teo Boong Tin, Think & Tink, semua media yang terlibat, dan penonton yang hadir.

RUJUKAN

- Alston, A. (2013). Audience Participation and Neoliberal Value: Risk, agency and responsibility in immersive theatre. *Performance Research*, 18(2), 128-138.
- Alston, A. (2016). Making Mistakes in Immersive Theatre: Spectatorship and Errant Immersion. *Journal Of Contemporary Drama In English*, 4(1).
- Blake, B. (2014). *Theatre and The Digital*. Red Globe Press.
- Casey, M. (2006). *Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness*. London: Routledge.
- Davies, C., & Eynon, R. (2013). *Teenagers and technology*. Routledge.

- Dinesh, N. (2020). *Memos From A Theatre Lab*. Routledge.
- John M. Richardson. (2015). Live Theatre in the Age of Digital Technology: “Digital habitus” and the Youth Live Theatre Audience. *Participation Journal of Audience and Reception Studies*, 12 (1), 206 – 221.
- Juhary, J. (2020). Industrial Revolution 4.0 and Its Impact on Language and Cultural Studies. *International Journal Of Languages, Literature And Linguistics*, 6(1), 65-68.
- Saltz, D. (2001). Live Media: Interactive Technology and Theatre. *Theatre Topics*, 11(2), 107-130.
- Kershaw, B., & Nicholson, H. (2011). *Research methods in theatre and performance*. Edinburgh University Press Ltd.

MAKLUMAT PENULIS

ABDUL WALID ALI

Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif
Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS)
abdulwalidali@gmail.com
aawalid@unimas.my