

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabaret merupakan salah satu bentuk seni pertunjukan yang menggabungkan berbagai elemen, seperti komedi, musik, tari, dan drama, dalam satu panggung yang menarik. Menurut Alan Lareau (1995), kabaret adalah seni pertunjukan yang menggabungkan elemen-elemen sastra, musik, teater, dan kritik sosial dalam satu panggung. Kabaret tidak hanya menjadi bentuk hiburan semata, tetapi juga berfungsi sebagai medium ekspresi artistik dan intelektual yang mencerminkan dinamika sosial, politik, dan budaya.

Menurut Restianti (2010), salah satu perbedaan utama antara kabaret dan jenis pertunjukan lainnya terletak pada lokasi penyelenggaraannya. Pada masa lalu, pertunjukan kabaret sering diadakan di restoran atau klub malam, dengan panggung yang dikelilingi oleh penonton yang duduk di meja-meja (sering kali sambil menikmati makanan dan minuman) sembari menyaksikan pertunjukan. Lokasi pertunjukan ini juga sering disebut sebagai "kabaret.". Pada awal abad ke-20, terjadi perubahan signifikan dalam budaya kabaret, pertunjukan kabaret dapat bervariasi dari satir politik hingga hiburan ringan yang dipandu oleh seorang pemandu acara atau *master of ceremonies (MC)*.

Istilah "kabaret" berasal dari kata dalam bahasa Prancis yang merujuk pada ruangan bar atau kafe, di mana bentuk hiburan ini pertama kali muncul, dan dianggap lebih artistik dibandingkan dengan kafe biasa.

Kata ini berakar dari bahasa Belanda kuno "*cabret*" melalui bahasa Prancis Utara kuno "*camberette*" yang berasal dari kata Latin akhir "*camera*" yang pada dasarnya berarti "ruangan kecil". Kabaret juga dapat merujuk pada gaya bordir Mediterania, di mana terdapat meja-meja dan wanita-wanita yang berinteraksi serta menghibur para pelanggan. Secara tradisional, tempat-tempat ini sering menampilkan berbagai bentuk hiburan, termasuk penyanyi dan penari, tergantung pada jenis pertunjukan yang disajikan. Atmosfernya bisa sangat liar dan kasar. Namun, kabaret yang lebih elegan dan berkelas kemudian berkembang menjadi bentuk tempat hiburan dan seni pertunjukan yang lebih terstruktur (Restianti, 2010).

Menurut Cohen (2013), kabaret sebagai bentuk teater satir sering digunakan untuk membahas isu sosial dan politik melalui pendekatan humor dan ironi. Isu-isu seperti ketidakadilan sosial, korupsi, kesenjangan ekonomi, dan dinamika politik menjadi tema yang sering dieksplorasi dalam pertunjukan kabaret. Dengan pendekatan ironi dan parodi, kabaret mampu menghadirkan kritik sosial secara halus dan cerdas, mengajak penonton untuk merenungkan realitas yang mereka hadapi tanpa merasa terancam oleh pesan yang disampaikan.

Kabaret mencerminkan kondisi sosial dan budaya masyarakat di mana ia tumbuh dan berkembang. Setiap elemen dalam kabaret mulai dari tema pertunjukan hingga simbolisme yang digunakan merupakan cerminan dari fenomena sosial yang lebih besar. Misalnya, tema-tema yang diangkat dalam pertunjukan kabaret sering kali menyoroti konflik kelas, identitas

gender, hingga peran politik, yang semuanya berakar dari dinamika sosial yang ada pada saat itu. Dalam antropologi, kabaret dapat dilihat sebagai medium penting untuk memahami hubungan antara seni, kekuasaan, dan perubahan sosial.

Menurut Restianti (2010), pertunjukan sebuah kabaret memiliki unsur-unsur pembangunan cerita yang biasa disebut intrinsik, unsur tersebut yaitu:

1. Tema

Ide yang mendasari suatu cerita sehingga dapat menampilkan sebuah karya pertunjukan yang telah diciptakan.

2. Alur

Rangkaian cerita terbentuk melalui tahapan-tahapan peristiwa yang saling terkait, menciptakan sebuah narasi yang dihasilkan oleh para pelaku dalam cerita. Alur cerita harus disusun dengan mempertimbangkan tema yang ada. Jalan cerita yang dibangun harus konsisten dan tidak boleh melenceng ke cerita lain di luar tema tersebut. Setiap peristiwa akan saling berhubungan, sehingga keseluruhan cerita dapat dipahami sebagai satu kesatuan yang utuh.

3. Karakter

Dalam sebuah cerita rekaan, terdapat tokoh-tokoh yang berperan. Tokoh-tokoh ini memiliki karakter atau watak yang berbeda-beda, seperti pemaarah, ceria, suka minum, pemalu, atau

sabar. Karakter tokoh dapat digambarkan secara langsung maupun tidak langsung.

Contohnya, tokoh yang pemarah tidak selalu dijelaskan secara eksplisit dengan kalimat "dia pemarah." Sebaliknya, sifat pemarah tersebut ditunjukkan melalui tindakan, dialog, atau deskripsi lain yang memungkinkan penonton menyimpulkan sendiri watak tokoh tersebut.

4. Amanat

Dalam cerita rekaan, pengarang selalu menyampaikan pesan atau amanat tertentu. Namun, pesan ini terbuka untuk interpretasi oleh penonton. Dengan demikian, tidak menutup kemungkinan bahwa penafsiran penonton terhadap amanat cerita berbeda dengan pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang.

5. Latar

Latar merupakan semua informasi atau petunjuk yang berkaitan dengan waktu, tempat, dan suasana di mana peristiwa dalam sebuah karya sastra terjadi. Dari definisi ini, terdapat tiga jenis latar: latar waktu (kapan peristiwa berlangsung), latar tempat (di mana peristiwa terjadi), dan latar sosial (kondisi lingkungan masyarakat). Penyampaian latar dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Dalam sebuah cerita yang baik, latar dan karakter tokoh saling terintegrasi dengan

baik, sehingga keduanya tidak dapat dipisahkan atau dipertukarkan.

6. Sudut Pandang

Sudut pandang atau titik pengisahan dalam seni pertunjukan mencakup beberapa aspek sebagai berikut:

- a. Sudut pandang fisik, yaitu posisi waktu dan tempat yang diambil oleh pengarang dalam menyampaikan materi cerita.
- b. Sudut pandang mental, yaitu perasaan dan sikap pengarang terhadap isu-isu yang diangkat dalam cerita.
- c. Sudut pandang pribadi, yaitu hubungan atau keterlibatan pengarang dengan tema utama dalam cerita.

Di Indonesia, meskipun kabaret tidak memiliki akar budaya yang sekuat di Eropa, bentuk-bentuk pertunjukan satir ini tetap eksis dan mengalami adaptasi dalam berbagai bentuk. Seni pertunjukan seperti teater dan komedi sering mengandung elemen kabaret, terutama dalam hal penyampaian kritik sosial yang mengandung humor dan satir. Pertunjukan kabaret biasanya lebih sering dipentaskan oleh siswa sekolah atau kelompok seni kabaret. Selain adanya unsur instrinsik dalam sebuah kabaret, terdapat elemen-elemen pertunjukan yang digunakan dalam kabaret menurut Dianto et al (2024), yaitu:

1. Tema

Tema merupakan elemen utama dalam penyajian pertunjukan kabaret. Tema yang diangkat sering kali bersifat

tematik, menekankan pada hiburan yang mengintegrasikan budaya lokal dan modern. Hal ini memberikan ciri khas yang uni pada setiap pertunjukan.

2. Gerak

Gerakan tari adalah komponen penting dalam pertunjukan kabaret. Kualitas gerakan sangat diperhatikan, gerakan disesuaikan dengan lagu dan karakter yang ditampilkan, sehingga menciptakan kesan yang dinamis dan menarik.

3. Musik

Musik berfungsi sebagai elemen pendukung utama dalam kabaret. Dalam pertunjukan kabaret, musik biasanya disajikan dalam bentuk lipsync, di mana para pemain menyesuaikan diri dengan suara atau voice over yang telah disiapkan. Musik yang dipilih umumnya adalah lagu-lagu populer yang relevan dengan tema pertunjukan, serta dapat menambah unsur komedi.

4. Tata Rias dan Busana

Tata rias dan busana memiliki peranan penting dalam membentuk karakter para pemain. Riasan wajah dirancang secara detail untuk memperkuat karakteristik pemain di atas panggung.

5. Tata Rupa Pentas

Tata rupa pentas meliputi pengaturan panggung, pencahayaan, dan ornamen yang digunakan selama pertunjukan.

6. Penonton

Penonton merupakan elemen krusial dalam pertunjukan kabaret, karena mereka tidak hanya menjadi audiens, tetapi juga berperan aktif dalam menciptakan atmosfer pertunjukan. Reaksi dan interaksi penonton dapat mempengaruhi jalannya pertunjukan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Menurut Wax (2023), menekankan bahwa hubungan antara performer dan penonton adalah inti dari pertunjukan kabaret. Penonton mencari pengalaman yang personal dan intim, di mana performer tidak hanya menyajikan lagu atau cerita, tetapi juga membangun koneksi emosional melalui interaksi langsung, seperti kontak mata atau dialog spontan. Hal ini menciptakan suasana yang unik dan interaktif, membuat setiap pertunjukan terasa spesial bagi audiens.

Terdapat banyak kelompok seni kabaret di Bandung, salah satunya Gatmadeva Entertainment. Gatmadeva Entertainment adalah sebuah kelompok seni di bidang entertainment yang fokus utamanya adalah seni pertunjukan seperti kabaret, tarian, dan film. Gatmadeva ini terdiri dari beberapa sekolah yang mempunyai ekstrakurikuler kabaret diantaranya SMAN 4 Bandung, SMAN 9 Bandung, SMA Pasundan 1, dan SMAN 24 Bandung. Tujuan didirikannya Gatmadeva yaitu untuk membentuk remaja menjadi berkembang serta percaya diri. Selain itu, Gatmadeva juga menjadi suatu wadah untuk mengasah kemampuan

remaja dalam ber-akting dan memahami proses dibalik suatu pertunjukan yang di dalamnya terdapat pembuatan properti, audio mixing, latar panggung / *setting* , *editing* media sosial, mengoperasikan kamera, dan tata rias busana.

Gatmadeva Entertainment sering kali melakukan pertunjukan baik itu pagelaran setiap beberapa tahun sekali, aktif mengikuti kegiatan perlombaan kabaret yang diselenggarakan di Kota Bandung oleh beberapa instansi penggiat kabaret, mengikuti Dance Competition oleh perwakilan sekolah yang mengikuti perlombaan *Developmental Basketball League (DBL)*, dan membuat *project short movie*.

Pagelaran Bhinneka Tunggal Ika adalah salah satu pertunjukan yang diselenggarakan oleh Gatmadeva Entertainment di Teater Tertutup Dago Tea House Kota Bandung pada tanggal 15 – 16 November 2024 yang diikuti oleh 6 sekolah yaitu SMAN 4 Bandung dengan tim Kabaret Teater 420, SMAN 9 Bandung dengan tim Betops Kabaret , SMAN 15 Bandung dengan tim Kabaret Paslibels, SMAN 24 Bandung dengan tim Kabaret Teater Lumut, SMA Pasundan 1 Bandung dengan tim Kabaret Gather One, dan SMA Angkasa Bandung tim Angkasa Kabaret.

Pagelaran Bhinneka Tunggal Ika terinspirasi oleh pidato Ir. Soekarno yang mengatakan “Perjuanganku lebih mudah karena mengusir penjajah, tapi perjuanganmu akan lebih sulit karena melawan bangsamu sendiri“. Selain itu, tema pagelaran Bhinneka Tunggal Ika terinspirasi dari adanya isu konflik mengenai sosial, budaya. agama dan ras.

Penelitian terdahulu mengenai topik terkait, di antaranya yaitu Fajar Rohman R (2018) yang menjelaskan tentang “Perkembangan Seni Pertunjukan Kabaret di Kota Bandung (1982-2015)”. Penelitian ini menggunakan metode sejarah dengan mengumpulkan sumber data, namun tetap melakukan tahap wawancara. Peneliti mengkaji mengenai bagaimana kabaret di Bandung berkembang selama lebih dari tiga dekade dan mengulas perubahan fungsi kabaret dari sekadar hiburan menjadi media yang lebih luas, termasuk sebagai wadah kreativitas, edukasi, serta sarana penyampaian pesan sosial. Penelitian ini juga membahas bagaimana kabaret yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan perubahan sosial di Bandung.

Selanjutnya, penelitian Shahal R, et al (2021) menjelaskan bagaimana “Representasi Pesan Moral Pementasan Teater Berjudul *Tua Karya Putu Wijaya*”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dengan cara mengumpulkan dokumen dalam bentuk video, audio, dan kata – kata. Penelitian ini menggunakan Analisis Semiotika Roland Barthes dengan tiga tatanan yaitu konotasi, denotasi, dan mitos. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya makna yang begitu dalam di antaranya masa lalu adalah kemarin, masa sekarang adalah hari ini, masa depan adalah esok hari.

Selanjutnya, penelitian Hesa Dwi (2023) berjudul “Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Film Kupu-Kupu Malam Karya Anggy Umbara”. Penelitian ini menggunakan metode analisis dengan teknik

pengumpulan data dengan cara mengamati, mencatat, serta mengidentifikasi data-data yang berkaitan dengan teori semiotika Roland Barthes dalam film Kupu-Kupu Malam. Hasil penelitian ini menunjukkan dalam film tersebut terdapat konotasi dalam bentuk lima kode, diantaranya kode hermeneutik yaitu teka-teki yang muncul, kode semik yaitu konotasi dari objek, orang, tempat, dan petanda dalam sebuah karakter, kode simbolik yaitu penanda dalam arti cerita, kode proaretik yaitu tindakan yang saling terhubung, dan terakhir kode genomik yaitu petanda kebudayaan dalam cerita.

Penelitian mengenai simbol dan makna pada pagelaran ini penting untuk dilakukan, khususnya dalam pertunjukan kabaret Bhinneka Tunggal Ika, terutama karena adanya unsur kebaruan dalam penelitian ini, karena belum ada yang menganalisis lebih lanjut mengenai simbol dan makna dalam suatu pertunjukan kabaret dengan menggunakan teori Semiotika Roland Barthes. Penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada kajian seni pertunjukan, tetapi juga memperluas pemahaman mengenai bagaimana seni dapat digunakan sebagai alat untuk memahami dan mengkritik realitas sosial. Penelitian ini dapat memberikan perspektif baru dalam mengetahui simbol dan makna yang dapat diinterpretasikan pada realitas sosial di era digital dalam suatu pertunjukan kabaret.

Penelitian ini memiliki kontribusi terhadap kajian antropologi budaya, khususnya dalam memahami bagaimana simbol dan makna dalam seni pertunjukan dapat merefleksikan kondisi sosial masyarakat. Melalui

pendekatan semiotika Roland Barthes, penelitian ini mengurai konstruksi makna simbolik dalam kabaret sebagai bentuk ekspresi budaya yang sarat nilai. Hal ini memberikan kontribusi pada pengayaan kajian simbolik dalam antropologi, di mana pertunjukan seni tidak hanya dipahami sebagai hiburan, tetapi juga sebagai praktik sosial yang mencerminkan relasi kuasa, identitas, dan kesadaran kolektif masyarakat.

Urgensi dari penelitian ini terletak pada relevansinya dengan dinamika sosial Indonesia saat ini, yang diwarnai oleh tantangan terhadap kebinekaan, intoleransi, dan krisis identitas nasional. Dengan menjadikan pertunjukan Bhinneka Tunggal Ika oleh Gatmadeva Entertainment sebagai objek kajian, penelitian ini menyoroti bagaimana seni kabaret mampu menjadi ruang reflektif sekaligus edukatif bagi masyarakat, khususnya generasi muda. Penelitian ini penting dilakukan untuk menegaskan bahwa nilai-nilai persatuan, toleransi, dan keadilan sosial dapat ditanamkan melalui media seni yang komunikatif dan kreatif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan dalam pengembangan kajian antropologi yang lebih kontekstual dan aplikatif.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, kabaret berkembang menjadi lebih dari sekedar hiburan, melainkan sebagai sarana untuk menyampaikan kritik sosial dan moral terhadap isu-isu yang ada di masyarakat. Salah satu kelompok yang aktif dalam memajukan seni pertunjukan kabaret di Indonesia adalah Gatmadeva Entertainment, yang salah satu pagelarannya adalah pagelaran Bhineka Tunggal Ika. Namun, untuk memahami bagaimana kabaret dapat menjadi media yang efektif dalam menyampaikan pesan dan makna, perlu ada analisis mendalam tentang simbol yang diperlihatkan dan respons penonton terhadap pertunjukan tersebut. Maka dari itu, rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana makna dari simbol-simbol dalam pertunjukan Bhinneka Tunggal Ika ditafsirkan serta dihubungkan dengan realitas sosial di era digital, dan bagaimana respons penonton terhadap pertunjukan tersebut. Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

- 1) Apa saja makna yang terkandung dalam setiap simbol yang ditampilkan dalam pertunjukan pagelaran Bhinneka Tunggal Ika dari Gatmadeva Entertainment?
- 2) Bagaimana simbol dan makna pagelaran Bhinneka Tunggal Ika dapat diinterpretasikan pada realitas sosial di era digital ?
- 3) Bagaimana respons dan tanggapan penonton terhadap pagelaran Bhinneka Tunggal Ika dari Gatmadeva Entertainment?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Menganalisis bagaimana Pagelaran Bhinneka Tunggal Ika oleh Gatmadewa Entertainment melalui simbol dan makna untuk menyampaikan pesan moral dan sosial.
- 2) Mengidentifikasi simbol dan makna yang disampaikan melalui pagelaran Bhinneka Tunggal Ika oleh Gatmadewa Entertainment dalam keterkaitan dengan realitas sosial.
- 3) Menjelaskan respons dan tanggapan penonton terhadap pagelaran Bhinneka Tunggal Ika dari Gatmadewa Entertainment.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis berharap dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat penelitian yang ditinjau dari dua aspek, yaitu:

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan penelitian pada bidang antropologi budaya, khususnya pemaknaan atas simbol-simbol budaya pada kabaret sebagai media penyampaian pesan dan moral dalam pertunjukan kabaret Bhinneka Tunggal Ika.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis untuk mengembangkan kemampuan analisis kritis terhadap seni pertunjukan, khususnya dalam mengkaji

hubungan antara seni kabaret, moralitas, dan kritik sosial di Indonesia, serta memberikan kesadaran kepada masyarakat umum mengenai pentingnya memahami pesan dan moral yang disampaikan setiap pertunjukan kabaret.

