

## Efek Penonton dan Teater Kehidupan

Wahana, 23 Februari 2020

Media sosial mengubah manusia menjadi penonton sekaligus tontonan. Dapat memicu letupan emosi seperti kasus Mario Dandy.



Illustrasi: Gettyimages/istockphoto

**Aris Setiawan**  
Pengajar ISI Surakarta

Michael Schwartz, lewat tulisan "Causes and Effects of Spectator Sports" dalam jurnal *International Review of Sport Sociology* pada 1973, mengulas dengan cukup menarik keterkaitan antara penonton dan olahraga. Bagaimana atribusi

### Efek Penonton dan Teater Kehidupan

Micheal Schwartz lewat tulisannya *Causes and Effects of Spectator Sports* (1973) mengulas dengan cukup menarik keterkaitan antara penonton dan olahraga. Tentang bagaimana atribusi penonton mampu membangkitkan gejolak nasionalisme dan semangat bertanding yang memuncak. Intinya, kehadiran penonton adalah faktor penting dalam olahraga. Penonton lebih dari sekadar orang yang menonton. Tubuh mereka mewakili imajinasi dan mimpi atas apa yang dilihatnya. Saat menyaksikan pertandingan olah raga sepak bola misalnya, penonton dianggap sebagai pemain ke-12. Sorakan dan teriakan mereka memekikkan pesan kemenangan, bahkan juga umpatan dan hujatan. Dalam panggung seni pertunjukan, penonton juga seringkali digunakan sebagai ukuran kesuksesan sebuah acara. Semakin banyak penonton yang datang dianggap pertunjukan tersebut sukses, begitu juga sebaliknya. Pada konteks yang demikian, Ana Pais (2015) mengklasifikasikan penonton dalam dua kategori, yakni *antiquity* (pasif sebagai penerimaan) dan *modernity* (pasif sebagai tidak aktif). Sayangnya dua kategori itu diambil dari pertunjukan seni ala Barat, di mana penonton dikategorikan sebagai objek yang pasif menerima pesan dari atas panggung.

Namun demikian, kesimpulan dari kedua tulisan di atas sama, yakni posisi penonton menentukan arah keberhasilan sebuah peristiwa. Yang cukup menarik adalah, posisi penonton yang hari ini semakin melebar, tereduksi dengan hadirnya media sosial. Media sosial mendekonstruksi wacana tentang tubuh penonton. Setiap pemilik media sosial, pada saat yang bersamaan mendudukan dirinya dalam kategori "ditonton" dan "menonton". Kategori tersebut membawa konsekuensi memperlakukan sikap dan perilaku dalam aras "untuk selalu memamerkan atau mempertontonkan" dan sekaligus "merasa terus diawasi oleh penonton". Logika sederhananya, hampir tidak ada manusia tidak memiliki media sosial. Media sosial

bukan sekadar membangun jejaring pertemanan lintas batas, namun juga untuk menunjukkan tentang narsistik diri. Hanya saja, dalam konteks media sosial, penonton disederhanakan sebagai “followers” atau para pengikut. Ukurannya hampir sama dengan pertunjukan olah raga dan seni pertunjukan, semakin banyak *follower* dianggap semakin sukses dan terkenal.

Ironisnya, gejala untuk senantiasa mendudukkan diri “selalu diawasi” (dalam kacamata Michel Foucault disebut dengan “panopticon”) menjadikan segala hal tentang kehidupan harus terus diberitakan atau dipertontonkan. Hampir setiap hari pemilik media sosial menyebarkan tentang aktifitasnya, entah dalam bentuk teks tertulis, foto, atau juga video. Kehadiran tubuh penonton direduksi menjadi jumlah yang melihat, menyukai, membaca, dan tentu saja memberi respon (komentar). Ada kepuasan tersendiri saat peristiwa yang dipertontonkan itu mendapat umpan balik. Bahkan tidak jarang, seseorang melakukan siaran langsung di akun media sosialnya, berjumpa dengan “para penonton” dan tanya jawab. Siapapun dapat melakukannya, tidak harus artis yang terkenal di televisi. Muncullah kemudian kata “konten”. Bahwa hidup harus senantiasa “dikontenkan” atau didramatisasi, semata agar mendapat atensi atau sesuai dengan keinginan penonton. Terlebih jika konten itu mampu mendapatkan pundi-pundi keuntungan lewat iklan. Maka seringkali kita terlalu sulit untuk mengidentifikasi antara realitas atau sekadar gimik. Penonton dalam hal ini adalah subjek yang aktif, karena pada saat yang bersamaan menghendaki seseorang yang ditontonnya bertindak sesuai dengan imajinasi mereka.

### **Spectator Efek**

Efek penonton lewat media sosial menjadikan hidup seperti drama teater, senantiasa ada sisi konfliktual yang terus diproduksi. Itulah kemudian banyak dijumpai perilaku atau perbuatan di luar akal sehat. Simak kasus penganiayaan yang dilakukan oleh Mario Dandy pada David Ozora (anak pengurus GP Ansor) hingga koma. Peristiwa itu sengaja direkam (video), dan tentu saja hendak dimasukkan untuk diperlihatkan kepada penonton di media sosialnya. Dalam video itu, Dandy berkata “gue tak takut anak orang mati”, ucapan itu diletupkan bukan kepada si korban, namun sebetuk pesan yang hendak disampaikan pada para penontonnya. Harapannya, Dandy akan disebut sebagai pemuda pemberani, membela kehormatan ceweknya (yang konon bermasalah dengan si korban), dan mendapat simpati bertubi-tubi.

Pada banyak video lain di media sosialnya, Dandy juga cukup sering berpamer harta. Narsistik ini dilakukan untuk menunjukkan tentang siapa dirinya, bukan anak orang sembarangan (pejabat di direktorat pajak). Spectator efek, atau efek kehadiran penonton, menjadi candu yang sulit dibendung. Coba lihat media sosial, baik artis terkenal maupun bukan, semua berlomba-lomba membuat vlog dan beradu mendapat perhatian penonton sebanyak mungkin. Kehidupan kemudian adalah apa yang ada di layar. Tidak ada sedetikpun sisi kehidupan yang tidak lepas dari urusan untuk ditonton. Geliat semacam itu cukup

berbahaya, karena, selayaknya dalam pertandingan sepakbola, pengaruh kehadiran penonton membawa dampak bagi letupan emosi yang tak terkontrol. Seseorang yang tidak kuat makan pedas misalnya, alih-alih mengurangi sambal, namun karena ditonton oleh banyak orang, ia nekad memakan cabe agar mendapatkan simpati dan atensi. Begitu juga pada kasus penganiayaan oleh Dandy, alih-alih menjadi cowok yang mengedepankan akal, namun menjadi garang karena ditonton.

Ada sesuatu yang ingin dibuktikan, ditunjukkan, dipamerkan. Gejala-gejala semacam ini mau tidak mau harus diakui membentuk manusia menjadi makhluk simulakrum, di mana realitas telah hilang atau memudar, digantikan dengan rekaan atau peniruan yang tidak nyata. *Smartphone* menjadi semacam kamera film, di mana saat kita menyalakannya, selalu (secara tak sadar) menderu kata "*action*". Saat kamera menyala, maka pelaku tidak memiliki kuasa untuk mengontrol dirinya, namun penontonlah yang akan melakukan penilaian, apakah "sandiwara" itu sesuai ekspektasi atau sebaliknya. Lewat spectator effect, yang penakut menjadi pemberani, yang malas terlihat rajin, yang buruk terlihat baik, dan yang penyayang dapat menjadi beringas.

Gejala yang demikian sebelumnya jamak dijumpai dalam olah raga dan kesenian. Keterlibatan penonton menjadi krusial agar peristiwa itu memiliki makna. Penonton yang menggerakkan, penonton yang selalu haus akan kebaruan-kebaruan, penonton yang menjadi inspirasi untuk bertindak melebihi kemampuan diri. Dan pada konteks inilah kita perlu merenung, seberapa penting kita harus tampil menjadi yang lain di hadapan "penonton". Jangan-jangan mereka bertepuk tangan dalam duka dari peristiwa yang awalnya mengundang decak kagum dan tawa. Sebagaimana seni pertunjukan teater, hidup adalah sandiwara, akting pemain di atas panggung sepenuhnya diproduksi demi membawa tawa dan tangis penontonnya. Aduh!!

**Aris Setiawan**

**Penulis, Pengajar di ISI Surakarta**

<https://koran.tempo.co/edisi/8354/2023-03-22/opini>