

ISBN 978-623-95227-1-1



PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Kajian Seni Pertunjukan Nusantara dalam Virtual



Editor : Rinto Widyarto

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN (PSP)
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
23 FEBRUARI 2021





PROSIDING SEMINAR NASIONAL
Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan
Tema: Kajian Seni Pertunjukan dalam Virtual



**BUKU PROSIDING
SEMINAR NASIONAL**

Program Studi Seni Pertunjukan

Kajian Seni Pertunjukan Nusantara dalam virtual

Denpasar - Bali, Selasa - 23 Februari 2021



Penerbit
Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Denpasar
2021



BUKU PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Program Studi Seni Pertunjukan Kajian Seni Pertunjukan Nusantara dalam virtual

Susunan Organisasi

- Ketua** : Drs. Rinto Widyarto, M.Si.
- Wakil Ketua** : I Wayan Diana Putra, S.Sn., M.Sn.
- Sekretaris** : A.A. Trisna Ardanari Adpurwa, S.Pd., M.Pd.
- Bendahara** : Ni Wayan Iriani
- IT and Website** : Dedi Gusman
Wibisana
- Publikasi** : Eko Jaya
Wahyu Antara
- Sponsorship** : Ni Made Liza Anggara Dewi
- Sekretariat** : Ni Made Dian Widiastuti
Putu Sandra Devindriati Kusuma
- Panitia Acara** : Ni Wayan Mudiasih
Ni Wayan Suratni



PROSIDING SEMINAR NASIONAL
Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan
Tema: Kajian Seni Pertunjukan dalam Virtual



Reviewer :

Ni Made Arshiniwati
Ni Luh Sustiawati
Ni Made Ruastiti

Dewan Redaksi:

I Komang Sudirga
Ni Wayan Ardini
I Made Marajaya

Editor:

Rinto Widyarto

Setting/Layout:

Dedi Gusman

Publikasi:

Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Denpasar

Staf Redaksi :

Jl. Nusa Indah Denpasar
Banjar Abias Kapas Tengah, Kelurahan Sumerta
Kecamatan Denpsar Tmur
Kota Denpasar Bali, Kode Pos 80235



KATA PENGANTAR

Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar telah melakukan berbagai upaya peningkatan dan pengembangan kompetensi Dosen dan Mahasiswa. Salah satunya dengan kegiatan Seminar Dosen. Hal ini diharapkan dapat memotivasi para Dosen dan Program Studi yang lain untuk menjadikan hasil Seminar ke dalam sebuah Prosiding yang ber-ISBN. Upaya publikasi dalam bentuk Prosiding ini merupakan salah satu program mempublikasikan buah pikiran sesuai kompetensi akademik yang tentunya demi kemajuan Program Studi.

Kebijakan pengembangan pendidikan kesenian di Indonesia, salah satunya dipayakan melalui seminar yang kemudian ditindaklanjuti ke dalam sebuah prosiding yang sangat penting bagi dokumentasi ilmiah para peserta Seminar dan lembaga. Masukan dan revisi artikel dari kegiatan seminar menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran dan meminimalisir plagiasi dalam sebuah karya ilmiah. Penerbitan prosiding diupayakan oleh Fakultas Seni Pertunjukan demi kepentingan peningkatan kuantitas dan kualitas lembaga dalam rangka mempertahankan Akreditasi Prodi maupun Institusi. Seminar Nasional ini bertemakan “Kajian Seni Pertunjukan Nusantara dalam Virtual” memuat berbagai aspek bidang pertunjukan Tari, Karawitan, Pedalangan, Teater, Pendidikan Seni Pertunjukan dan Musik serta Etnomusikologi, baik yang tradisional maupun yang modern. Tema ini dipilih dengan latar belakang bahwa Prodi Pendidikan yang sebelumnya Sendratasik berubah nomenklaturnya menjadi Pendidikan Seni Pertunjukan. Untuk itu dalam mengembangkan wawasan dan melakukan seminar secara luas (nusantara), maka tema Kajian Seni Pertunjukan Nusantara menjadi pilihannya. Sementara situasi Pandemi Covid-19 menuntut adanya pertunjukan secara virtual, sehingga bagaimana seni pertunjukan di dikaji dari sisi tersebut dari berbagai bidang seni yang ada di Indonesia.

Akhir kata semoga prosiding ini dapat mempertajam wawasan, mempertegas arah dalam upaya mempertahankan, menggali dan mengembangkan seni pertunjukan dalam masa Pandemi Covid-19 yang lebih ke Virtual. Selain itu dalam rangka mengemban tugas membangun kebudayaan dan peradaban bagi generasi muda agar berkarakter. Semoga Prosiding ini menjadi inspirasi dalam kegiatan tridharma Perguruan Tinggi yang dilakukan Dosen dan Mahasiswa melalui pengembangan keilmuan serta sebagai inspirasi dalam penelitian-penelitian berikutnya.

Denpasar, Februari 2021
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan,

Dr. I Komang Sudirga, S.Sn.,M.Hum.



RINGKASAN HASIL SEMINAR NASIONAL
Program Studi Pendidikan Seni
Pertunjukan

Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia
Denpasar

Selasa, 23 Februari
2021

Berdasarkan hasil penyajian makalah dari kelima pembicara utama dan proses diskusi yang berlangsung selama Seminar Nasional, yang dilakukan pada tanggal 23 Februari 2021. Secara Virtual melalui ZOOM Meeting, dapat dirumuskan sebagai berikut.

Pertama,

Kenalilah diri sendiri dan kenalilah dunia serta tujuan hidup anda lewat kebiasaan membaca yang cerdas. Seni membaca sesungguhnya sangat dekat dengan seni bagi menemukan hal-hal yang baru. Bagi seorang seniman/ilmuwan sejati, pekerjaan membaca dan meneliti adalah tanggungjawab atas minat dan integritas diri. Tidak pernah mau menerima begitu saja ajaran atau keyakinan apapun [dari orang lain]. Bekerja dan bekerja meneliti dan mengolah hasilnya tanpa kenal lelah demi mendapatkan temuan baru yang berguna bagi kemaslahatan semua orang. Hal yang sama berlaku bagi seorang kritikus seni yang berwibawa maupun seniman-cendekiawan. Diperlukan Integritas (melakukan hal yang benar, ketika tidak ada orang yang melihat). Integritas dan kejujuran merupakan kekayaan yang paling jarang dimiliki manusia. Menghadapi tiga ancaman besar: Pandemi Covid-19, perang nuklir dan perkembangan Artificial Intelligence (AI)/teknologi digital/medsos. Diperlukan kearifan berpikir dalam menghadapi perubahan besar ini termasuk dalam dunia pendidikan. Kita harus menghadapi perubahan besar itu di dalam studi [pengkajian] tari di Indonesia? Diperlukan dua syarat dasar: kecerdasan dan kewarasan ilmiah. “Kecerdasan merupakan kemampuan beradaptasi dengan perubahan Kecerdasan beradaptasi menjadi tolok ukur ketangguhan kita sebagai bangsa.” Bagi yang berminat mendalami langkah-langkah yang diperlukan dalam menghadapi perubahan besar ini saya sarankan membaca tiga buku Yuval Noah Harari: (1) *Sapiens: A Brief History of Human Kind*, (2) *Homo Deus: A Brief History of Tommorrow*, (3) *21*

Lessons for the 21st Century. Membaca buku dan karya seni yang baik. Pertama, dari Adler dan van Dorn tentang besarnya manfaat membaca buku yang baik. Kedua, pernyataan Yuval Noah Harari tentang karya seni yang baik. Membaca Tari adalah Membaca Kehidupan, seperti membaca buku.

Kedua,

Seni pertunjukan Nusantara telah tumbuh dan berkembang sejak berabad-abad yang lalu sesuai dengan kebutuhan manusia, antara lain untuk keperluan ritual, adat, hiburan, tontonan, penyampaian dan peningkatan identitas, pendidikan, dan sebagainya. Ilmiah teater menciptakan dua daerah pokok subyek, yaitu teatrologi dan dramatologi atau dramaturgi. Teatrologi menyelidiki aspek-aspek pergelaran teater sehubungan dengan aktor, pentas dan penonton. Sedang dramaturgi bidang penyelidikannya meliputi sebuah ketentuan yang dapat digelar sebagai suatu hasil seni yang diperuntukkan bagi pertunjukan teater. Teater di

Indonesia dikategorisasikan menjadi dua yakni, Teater Tradisional dan Teater Modern. Di masa Pandemi Covid-19 muncul istilah pentas virtual. Pentas virtual menjadi kajian perlu didudukkan secara proporsional dalam studi kritis. Kajian seni pertunjukan Nusantara dalam virtual dapat dengan pendekatan kritik seni yakni kritik akademik dan kritik non akademik. Kajian perlu memperhatikan struktur dan tekstur pertunjukannya. Struktur meliputi: tema, plot, penokohan/karakterisasi dan tekstur meliputi dialog, mood/suasana dan spektakel. Salah satu tujuan kritik seni ialah berkembangnya proses apresiasi menuju tingkat apresiasi kritis.

Ketiga,

Seni pedalangan dan jagad pewayangan dikenal sebagai salah satu bentuk kesenian tradisional, yang bersumber dan berakar dari nilai-nilai moral budaya para leluhur, serta telah dirasakan sebagai milik bersama masyarakatnya. Bentuk garap jenis kesenian wayang didasarkan pada cita-cita masyarakat meliputi, tata nilai, pandangan hidup, filosofi, rasa estetik, etika dan ungkapan-ungkapan lingkungan hidup tertentu sesuai dengan *lokal genius*nya. Tulisan ini akan mengamati pertunjukan wayang dahulu (tradisi) sebagai upaya pelestarian, kemudian akan dibahas pertunjukan wayang kini (inovasi dan kreasi) yang dilakukan oleh seniman dalang untuk mengembangkan khasanah *genre* wayang dan model-model lakon yang bisa ditransformasikan, serta prediksi pertunjukan wayang akan datang sebagai kecenderungan seniman dalang sering bereksperimen yang menghasilkan karya-karya pakeliran kontemporer dalam rangka menggali kemungkinan-kemungkinan garap sebagai sebuah proses kreatif akibat dari penemuan baru dalam bidang teknologi, serta dampak Pandemi Covid-19.

Keempat,

Bagi perkuliahan secara daring pada ruang tempat berlangsungnya apa yang di sebut Felix Guattari sebagai revolusi hasrat (*desiring revolution*). Revolusi hasrat, sebagaimana dijelaskan Guattari, adalah sebuah pergerakan dalam menghancurkan segala bentuk penekanan dan setiap model normalitas (*normality*) yang ada di dalam kegiatan. Dengan “menggagal sebuah politik hasrat radikal, yang dibebaskan dari segala bentuk sistem perkuliahan dan hasrat mencair setiap model dengan cara menggagal kekuatan-kekuatan secara etnomusikologis. Tentu saja dalam pertunjukan tradisi basijobang yang ada di Kabupaten 50 Kota tepatnya pada daerah Sago Halaban membiarkan mengalir secara bebas aliran hasrat ke segala arah, tanpa menghancurkan kode-kode sosial yang menghalanginya. Pada pertunjukan Basijobang oleh seniman (tukang Sijobang) membebaskan estetikanya dari konsep diri dan identitas diri yang tetap dan pasti. Mahasiswa dalam sebuah ruang tempat hasrat mengalir ke segala arah tanpa ada pengendalian (social, agama moral). Hasrat tak ubahnya seperti mutan, yang selalu berwujud, berubah bentuk, berubah tanda, berubah kode, dan makna yang dibiarkan terpancang pada sebuah titik yang tetap dan pasti-semuanya harus bergerak, berpindah, berganti tempat layaknya seorang *nomad*. Lewat kecairan seperti itu, *skizofrenia* menjadi sebuah wacana produksi hasrat yang sangat produktif dan kreatif, tanpa perlu terikat oleh kedalaman makna dan intensitas bentuk.

Kelima,

Bangsa Indonesia yang sedang memperkuat persatuan dan kesatuan dalam bingkai negara kesatuan Republik Indonesia memerlukan dukungan untuk kebersamaan yang dilandasi oleh toleransi bermasyarakat. Kebersamaan yang dilandasi oleh toleransi bermasyarakat ditawarkan oleh seni pertunjukan Wadantara. Pendidikan seni Nusantara bertujuan memperkenalkan sejumlah nilai luhur budaya Indonesia untuk memperkokoh kepribadian bangsa dan ketahanan budaya nasional; menumbuhkembangkan dan menanamkan harga diri pada anak didik supaya memiliki rasa sadar budaya dan tidak terasing dari budayanya sendiri; menanamkan kebanggaan, kecintaan, dan tanggung jawab kepada kebudayaan sendiri serta menumbuhkan sikap saling menghormati. Seni pertunjukan Wadantara merupakan hasil penelitian penugasan



PROSIDING SEMINAR NASIONAL
Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan
Tema: Kajian Seni Pertunjukan dalam Virtual



Konsorsium Riset Unggulan Perguruan Tinggi tahun 2019 s.d tahun 2021 (Kolaborasi ISI Denpasar, ISI Yogyakarta dan ISBI Bandung). Penelitian ini berpendekatan *research and development*. Proses produksi melalui tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Teknik pengumpul datanya digunakan wawancara, observasi, dokumentasi, angket, catatan lapangan. Analisis datanya digunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Dampak positif yang diperoleh adalah penguatan ideologi bangsa dan ekonomi melalui pengembangan seni pertunjukan. Hasil Penelitian Seni Wadantara berjudul Satria Nusantara Mahawira mengangkat lakon Gajah Mada dalam konteks sistem politik menyatukan Nusantara sebagai perwujudan sumpahnya (Sumpah Palapa). Konsep garapannya memadukan wayang, drama, karawitan, tari Nusantara dilengkapi multimedia, narasi dan vokal. Uji efektivitas produk di lapangan terbatas dan lingkungan sebenarnya menunjukkan sebagian besar responden yang berjumlah 50 orang memberi nilai 4 (sangat bagus) terhadap kualitas karya seni Wadantara sangat menarik, karena memberikan kesan dan pesan persatuan Nusantara dan kaya inovasi yaitu perpaduan antara seni tradisi dan kontemporer didukung musik digital dan multimedia.

Berdasarkan hasil penyajian makalah dari kelima pembicara utama tersebut di atas bahwa kajian mengenai seni pertunjukan nusantara penting untuk dipahami bersama dalam rangka membangun rasa kebhinekaan demi persatuan bangsa dan negara.

Denpasar, Februari 2021
Ketua Panitia

Drs. Rinto Widyarto, M.Si.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR
DAFTAR ISI

iii
vi

MAKALAH UTAMA

1. **“READING DANCING:” Membaca Tari, Membaca Kehidupan**
Sal Murgiyanto 1
2. **Kajian Seni Pertunjukan Teater dalam Virtual**
Nur Iswantara 13
3. **Pertunjukan Wayang Kulit Bali: Dulu, Kini, Dan Mendatang**
I Dewa Ketut Wicaksana 24
4. **Seni Pertunjukan Nusantara Dalam Virtual (Basijobang di Ranah 50 Koto)**
Khanizar 35
5. **Implementasi Pendidikan Seni Nusantara dalam Seni Pertunjukan Wadantara**
Ni Luh Sustiwati, I Gede Oka Surya Negara, Rano Sumarno, Arthur Supardan Nalan 40

MAKALAH PENDAMPING

1. **Seni Pertunjukan Dramatari Topeng Bali: Seni Inovatif Berkelanjutan**
I Wayan Dana 48
2. **TARI (Stimulasi Cerdas Budi Anak)**
Hartono, Restu Lanjari 54
3. **Kajian Seni Pertunjukan Nusantara dalam Virtual: Lomba Tari Bali Virtual**
I Wayan Budiarsa 60
4. **Neo Nolin “Genre” Musik Baru**
I Gede Mawan 68
5. **Nilai-nilai dan Fungsi Drama Gong Tradisional Bali**
Ni Diah Purnamawati 77
6. **Penggunaan Teknologi Digital Dalam Karya Musik Generasi Milenial**
Putu Sandra Devindriati Kusuma 90
7. **Sebudi, Selat, Karangasem, Bali**
Ida Ayu Trisnawati, I Wayan Putra Yasa 97
8. **Seni v3: Publikasi Karya Seni Melalui Teknologi dan Jaringan Internet Guna Meningkatkan Daya Saing**
Ni Made Dian Widiastuti 104



PROSIDING SEMINAR NASIONAL
Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan
Tema: Kajian Seni Pertunjukan dalam Virtual



9. **Nilai-nilai Pendidikan dalam Seni Pertunjukan Wayang Wong Inovatif Cupu Manik Astagina**
Ni Made Ruastiti, I Komang Sudirga, I Gede Yudarta 111
10. **Penerapan Model Pembelajaran Mandiri pada Pembelajaran Tari Soran Bushi Jepang di Masa Pandemi Covid-19**
Ni Made Liza Anggara Dewi 124
11. **Kajian Estetika pada Pertunjukan Virtual Tari Kenapa Legong “Japatuwan”**
Ni Made Haryati 131
12. **Teknologi dan Konflik Nilai Dalam Pertunjukan Seni Di Era Industri 4.0**
Yosef Adicita 142
13. **Virtualisasi Seni Pertunjukan Bali Pada Masa Pandemi**
I Gede Gunadi Putra 147
14. **Fungsi Ritual Tari Narokng Dalam Upacara Adat Ngabayotn Suku Dayak Salako Kalimantan Barat**
Regaria Tindarika 155
15. **Mitopoesis Nusantara: Dari Purwarupa Dewi Laut Ke Pertunjukan Seni Multimedia**
Arthur S. Nalan 163
16. **“Tatembangan Gering Agung” Karya Seni Virtual Di Masa Pandemi**
Made Ayu Desiari 169
17. **Pembentukan Karakter Anak-anak Usia Dini Berbasis Kearifan Lokal di Tengah Arus Perubahan Global**
Ni Made Ruastiti, Ni Wayan Karmini, I Made Sidia 174
18. **Dinamika Pertunjukan Virtual Gamelan Gender Wayang**
Ni Putu Hartini 184
19. **Transformasi Media Pertunjukan Wayang Cenk Blonk pada Masa Pandemi Covid-19**
I Made Marajaya 193
20. **Fruity Loops (FL) Studio Perangkat Berkomposisi Musik di Masa Pandemi Covid-19**
I Wayan Diana Putra 205
21. **Teknologi Virtual dan Preservasi Nilai Tradisi dalam Seni Pertunjukan**
I Putu Udiyana Wasista, A.A. Trisna Ardanari Adipurwa 212
22. **Meningkatkan Minat Belajar Mandiri Mahasiswa Program Studi Karawitan Dalam Bermain Kendang Krumpungan Melalui Video Tutorial**
I Made Dwi Andika Putra 222
23. **pada Masa Pandemi di Manado Internasional School (MIS)**
Meyny S.C. Kaunang 229



PROSIDING SEMINAR NASIONAL
Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan
Tema: Kajian Seni Pertunjukan dalam Virtual



- | | | |
|-----|--|-----|
| 24. | Tari Topeng Legong Ketewel Sukawati Gianyar dalam Masa Pandemi
<i>Ni Wayan Iriani, Ni Wayan Mudiasih</i> | 234 |
| 25. | Tari Ebo Dalam Upacara Ritual Aruh di Desa Warukin Kabupaten Tabalong Kalimantan Selatan (Kajian Fungsi)
<i>Shindu Tri Wigono, Eldin Y.N, Sumasno Hadi</i> | 250 |
| 26. | Kepemimpinan Dalang Wayang Kulit Purwa Dalam Perspektif Manajemen Pendidikan
<i>Subianto Karoso</i> | 255 |
| 27. | Metode Komposisi Tari Dalam Seni Pertunjukan Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Sekolah Menengah Atas
<i>Ni Wayan Mudiasih, Ni Wayan Iriani</i> | 255 |
| 28. | Diskursus Dan Dialektika Penggunaan Fruity Loops & Cubase Dalam Penciptaan Komposisi Musik
<i>Wardizal</i> | 261 |
| 29. | Koreografi Virtual Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid 19
<i>Robby Hidajat</i> | 274 |
| 30. | Konsep Gerak Tari Rampak Bedug Pandeglang Banten
<i>Alis Triena Permanasari, Devi Heradista, Dwi Junianti Lestari</i> | 281 |
| 31. | Alih Wahana Pertunjukan Dalam Masa Pandemic
<i>Tudhy Putri Apyutea Kandiraras</i> | 289 |
| 32. | Problematika Metode Pembelajaran Daring (Online) Pada Kelas Praktik Tari Jawa Di Masa Pandemi Covid-19
<i>Denny Eko Wibowo</i> | 296 |
| 33. | Komposisi Karawitan dalam Gamelan Padmanaba
<i>Saptono</i> | 303 |
| 34. | Kajian Artistik Pencahayaan dalam Karya Seni Pertunjukan Wadantara
<i>I Gusti Ngurah Sudibya</i> | 314 |

Teknologi Virtual dan Preservasi Nilai Tradisi dalam Seni Pertunjukan

I Putu Udiyana Wasista¹, A.A. Trisna Ardanari Adipurwa²

¹Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
²Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Denpasar
Email : udiyanawasista@isi-dps.ac.id

Abstrak

Perubahan dinamika budaya perlu diperhatikan guna melestarikan nilai-nilai tradisional dalam seni pertunjukan. Dalam mewariskan nilai-nilai seni tradisional, perubahan pola pikir antargenerasi juga menjadi pertimbangan yang serius. Dalam perkembangan teknologi digital, pola pikir generasi milenial sangat praktis dan pragmatis terhadap apapun. Perkembangan teknologi digital memungkinkan para milenial menikmati berbagai aktivitas hiburan *online* tanpa harus mengikuti pagelaran seni tradisional. Diperlukan strategi dalam memanfaatkan keakraban generasi milenial dan teknologi untuk melestarikan nilai-nilai tradisional seni pertunjukan. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan teknologi virtual. Artikel ini menggunakan studi literatur untuk membahas topik penggunaan teknologi virtual untuk melestarikan nilai-nilai tradisional dalam seni pertunjukan. Alhasil, teknologi virtual dapat menampilkan kesenian tradisional dalam bentuk yang baru dan lebih interaktif. Teknologi ini juga sangat membantu proses pembelajaran seni pertunjukan tradisional. Tentu saja hal ini berperan dalam pelestarian nilai seni tradisi. Selain itu, teknologi virtual juga dapat digunakan untuk memperkuat penyampaian pesan dari seniman kepada penonton.

Kata kunci: virtual, seni, pertunjukan, digital, dan tradisi

Pendahuluan

Perubahan budaya yang dinamis memengaruhi transformasi konsep seni tradisional. Karena vitalitas budaya, kesenian tradisional telah banyak mengalami perubahan. Ada yang masih bertahan, ada yang sekarat kehilangan penerus, bahkan ada yang punah tanpa dokumentasi yang jelas (Karyati, 2015; Ma'muret al., 2011; RM, 2019).

Perubahan cara berpikir setiap generasi merupakan pengaruh utama dari keberlangsungan kesenian tradisional. Di zaman sekarang ini, generasi digital yang semakin pragmatis lebih menyukai produk yang modern dan dekat dengan teknologi. Dengan bantuan teknologi, mereka bisa menemukan apapun kapan pun dan di mana pun. Apalagi dengan perkembangan teknologi, kini banyak ragam hiburan yang menarik tersedia di situs *online*. Teknologi telah memberi mereka kemudahan dalam menikmati hiburan, melampaui batas ruang dan waktu.

Hal ini akan memengaruhi cara pandang interaksi antara generasi digital dan seni pertunjukan tradisional di lingkungannya. Mereka kurang mengapresiasi keberadaan seni pertunjukan tradisional di lingkungan mereka. Selain itu, dengan merebaknya pandemi COVID-19, belakangan pertunjukan seni pertunjukan tradisional mengalami penurunan.

Kondisi ini menguji ketahanan nilai-nilai dalam seni tradisional. Adanya protokol kesehatan dalam menonton pertunjukan dan mentalitas pragmatis era digital membuat pertunjukan kesenian tradisional kehilangan minat. Apalagi, seni pertunjukan kini banyak memasuki media digital melalui saluran media sosial. Kini, generasi digital semakin banyak belajar tentang seni tradisional melalui saluran media sosial seperti *YouTube*, *Instagram*, dan *Facebook*. Sangat sedikit dari mereka bersedia datang langsung ke sebuah pagelaran seni tradisional.

Strategi untuk menggugah keinginan melestarikan nilai seni tradisional bagi generasi digital sangat diperlukan. Cara yang bisa dilakukan dengan menggunakan bantuan teknologi virtual karena teknologi ini memiliki kelebihan dalam sisi interaktif. Keunggulan ini memungkinkan

penonton dengan mudah melihat langsung bentuk tiga dimensi dari seni pertunjukan sesungguhnya di hadapan mereka. Hal ini akan sangat berbeda dengan program yang ditonton dalam media digital lainnya. Dalam pertunjukan langsung, teknologi virtual juga dapat digunakan untuk meningkatkan penyampaian informasi kepada penonton. Oleh karena itu, teknologi virtual memiliki peluang yang sangat besar sebagai cara untuk melindungi dan memelihara nilai-nilai tradisional dalam seni pertunjukan.

Artikel ini membahas tentang peran teknologi virtual dalam melestarikan nilai tradisi dalam seni pertunjukan. Banyak dari seni pertunjukan tradisi yang mulai kehilangan penerus dan nilai-nilainya luntur seiring perkembangan zaman. Dengan bantuan teknologi virtual, generasi digital yang dekat dengan teknologi akan tetap dapat mengakses dan menikmati seni pertunjukan tradisi, dengan penyajian yang lebih sesuai dengan gaya hidup mereka.

Seni Tradisi yang Dinamis

Jika menurut Dewey (1995), seni adalah pengalaman yang dihasilkan dari ekspresi manusia terhadap sesuatu, maka seni jelas bersifat dinamis terhadap perubahan. Selain itu, ekspresi manusia diartikan sebagai keadaan abstrak dan terus berubah. Berkat kreativitasnya, orang bisa mengekspresikan dirinya melalui medium tertentu. Begitu pula dengan seni tradisi, jika seni adalah ekspresi, maka seni tradisi lahir dari ekspresi manusia atas peristiwa yang dialaminya. Hanya karena terbawa dari masa lalu hingga masa kini maka bisa disebut sebagai tradisi (Rahman, 2012). Apalagi menurut Djuhara (2014:116) kesenian tradisional tidak statis, melainkan dinamis, terbuka terhadap segala perubahan. Menurutnya kesenian tradisional pasti akan selalu berubah. Hal ini disebabkan oleh tekanan internal (seperti perubahan generasi) dan tekanan eksternal (seperti kontak dengan budaya asing). Keduanya mengubah fungsi seni tradisional, baik penyajian, bentuk, dan teknisnya.

Suka atau tidak suka, perkembangan dunia yang pragmatis akan mengancam eksistensi nilai seni pertunjukan tradisional. Salah satu contohnya adalah kesenian *terebang gede* di kota Serang. Nilai tradisional seni ini terancam oleh urbanisasi dan pariwisata. Kesenian yang awalnya mendakwahkan Islam kini menjadi sebatas hiburan (Fauzan & Nashar, 2017). Pesatnya perkembangan kota dan masyarakat asing menyebabkan hilangnya rasa kepemilikan kesenian tradisional tersebut. Hal ini berdampak pada berkurangnya keinginan untuk melestarikan kesenian tradisional tersebut. Ditambah dengan perkembangan pariwisata, makna seni ini semakin mengecil, terbatas pada hiburan wisatawan semata.

Contoh lain dari pergeseran nilai seni tradisional adalah pergeseran makna masyarakat Tulungagung terhadap seni *Buceng Robyong* tradisional. Dulu, *Buceng Robyong* dipahami sebagai seni ritual untuk mengungkapkan rasa syukur kepada Pencipta dan Dewi Gangga untuk sumber air dan keberkahan kesuburan di bidang pertanian (Irfani, 2016). Dalam perkembangannya, kesenian tradisional *Buceng Robyong* telah banyak mengalami modifikasi untuk menarik minat masyarakat terhadap pertunjukan kesenian tersebut. Misalnya relokasi pentas seni dari Curug Lawean ke kawasan Candi Penampihan untuk tempat yang lebih luas dan mudah dicapai. Selain itu, dalam perkembangannya ditambahkan prosesi pawai *jaranan* dan *Reog Ponorogo*. Perubahan ini membuat pertunjukan tradisional *Buceng Robyong* mengalami perubahan makna. Berkat perubahan ini, orang melihat seni *Buceng Robyong* hanya sebagai seni pertunjukan hiburan belaka.

Berdasarkan uraian di atas, seni tradisional akan selalu mengalami perubahan yang dinamis dan tidak dapat dihindari. Keadaan ini disebabkan oleh perubahan konsep sosial akibat interaksi budaya. Apalagi di era digital, interaksi budaya terjadi dengan sangat pesat. Untuk itu diperlukan metode yang tepat dalam memprediksi perubahan dengan bijak agar nilai seni tradisional ini dapat bertahan dan dilihat oleh generasi penerus. Dalam perspektif ini, seni tradisional harus mampu merekonstruksi perubahan secara kreatif dengan tetap berpegang pada nilai-nilai yang diwariskan. Seniman hanya perlu menemukan formula yang tepat, tanpa menghilangkan spirit tradisional. Karena cara penyajian seni pertunjukan akan selalu berubah

secara bertahap, tetapi tidak dengan spiritnya. Semangat ini harus dipupuk dan diwariskan kepada generasi mendatang dengan cara baru.

Generasi yang Pragmatis

Generasi milenial sebagai generasi yang tumbuh di era digital memiliki peran besar dalam perkembangan seni. Generasi ini sangat praktis dan pragmatis dalam menikmati seni. Misalnya, seseorang biasa datang kepameran atau pertunjukan seni untuk menikmati seni secara langsung. Namun generasi milenial lebih suka menikmati seni dari *website* dan media sosial (Foreman-Wernetet al., 2014). Di sini terjadi perubahan cara menikmati seni dalam konteks ruang dan waktu.

Bagi masyarakat konvensional, kenyataan untuk memahami seni secara menyeluruh, haruslah dengan hadir saat itu dan secara langsung. Akan tetapi, bagi kaum milenial, cara ini kurang efektif karena merepotkan dan tidak efektif. Bagi mereka, seni harusnya dapat dinikmati dimana saja dan kapan saja. Tentu saja paradigma ini semakin berkembang seiring dengan tumbuhnya media sosial. Berkat media sosial, mereka bisa menonton pertunjukan seni kapan saja tanpa mengunjungi tempat pertunjukan. Pandangan ini bermula dari pola pikir pragmatis generasi milenial. Mereka sangat optimis dan berani mengambil keputusan dengan cepat dan efisien. Itulah mengapa generasi milenial disebut sebagai generasi pragmatis idealis (Burstein, 2013). Kaum milenial selalu mencari cara termudah dan tercepat untuk mencapai tujuan mereka. Ini sama seperti saat melihat pertunjukan seni. Mereka memilih cara paling praktis untuk melihat dan mempelajari pertunjukan seni.

Generasi milenial yang jago teknologi kerap berinteraksi di jejaring sosial. Sekarang aplikasi sosial sedang mengembangkan teknologi virtual sebagai fitur baru dalam sistem. Oleh karena itu, media sosial memegang peranan penting dalam perkembangan teknologi virtual. Berkat media sosial, jejaring sosial antar komunitas kini terjalin sangat luas. Bahkan media sosial merupakan alat yang sangat potensial untuk membujuk masyarakat (Al-Deen & Hendricks, 2012). Keadaan ini tentu memainkan peran besar dalam perkembangan dan pengenalan teknologi virtual sebagai bentuk ekspresi baru. Hal ini terkait dengan cara baru penyajian momen di media sosial, misalnya menggunakan *virtual reality* (Jain et al., 2015). Salah satu contoh adalah aplikasi sosial yakni *Instagram*, yang telah mengintegrasikan *augmented reality* dalam menghadirkan momen-momen yang dialami pengguna.

Aplikasi *Instagram* menghadirkan momen-momen yang terlihat menarik dan ekspresif dengan menggunakan *augmented reality*. Dengan latar belakang ini, generasi milenial menemukan cara baru untuk berkreasi dan menampilkan diri. Keberadaannya juga memengaruhi persepsi generasi milenial atas presentasi seni yang ada. Bagi generasi ini, teknologi ibarat candu yang membuat mereka ketagihan. Dengan demikian, keberadaan teknologi virtual mampu menarik minat generasi milenial untuk melihat sebuah pertunjukan seni, karena di dalamnya ada sentuhan teknologi. Selain itu, teknologi virtual memberikan pengalaman interaktif dalam pertunjukan seni (Gorbunova & Petrova, 2019). Hal inilah yang membuat *seni virtual* begitu diminati oleh generasi milenial.

Seni virtual menjual pengalaman interaktif dalam ekspresi artistik. Seni virtual memberikan sesuatu yang berbeda. Penyajiannya sewaktu-waktu bisa disesuaikan dengan keinginan pembuatnya, agar tidak monoton bagi penontonnya. Sehubungan dengan hal ini, generasi milenial memiliki sifat cepat bosan dan tidak sabaran (Attman, 2014). Mereka menginginkan sesuatu yang baru dalam sekejap. Oleh karena itu, penyajian seni virtual yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan akan merubah cara pandang generasi milenial terhadap penyajian seni yang ada.

Berdasarkan uraian di atas, paradigma seni bagi generasi milenial merupakan pergeseran yang sangat cepat dalam cara penyajian seni. Apalagi seni harus bisa menghadirkan bentuk-bentuk interaktif agar tidak terjadi penyajian seni yang monoton. Paradigma tersebut seolah mencerminkan sifat generasi milenial yang menyukai kecepatan dan mudah bosan sehingga

diperlukan penyajian baru dalam berkesenian. Tujuannya untuk menarik minat generasi milenial dan juga dapat berperan dalam melestarikan nilai-nilai seni khususnya seni tradisi.

Seni Pertunjukan di Era Virtual

Sekarang di era digital, pengalaman berkesenian berkembang ke dalam eksistensi baru. Teknologi digital telah memberi identitas baru terkait dengan eksistensi seni. Era digital telah memperkenalkan cara baru berkreasi dalam seni. Kini seni dapat dikemas se kreatif mungkin menggunakan teknik dengan bantuan teknologi digital. Dalam perkembangannya saat ini, seniman menjadi koreografer, peneliti, inovator, dan sosok visioner (Preciado-Azanza & Akinleye, 2020). Di era digital, seniman yang visioner bebas berkreasi dengan teknologi baru. Dengan bantuan teknologi digital, para seniman dapat mencoba hal-hal baru yang berbeda dari teknik penyajian pertunjukan pada umumnya (Bleeker, 2017). Kondisi ini dapat membuat seniman menjadi petualang seni di dunia baru yang tidak terbatas.

Salah satu istilah yang muncul dalam perkembangan seni di era digital adalah seni virtual. Seni virtual adalah seni yang membangun ekosistemnya dengan menggunakan teknologi digital dan dapat dirasakan oleh sistem sensor dalam tubuh manusia (Artdex, 2020). Sedangkan menurut Grau (2003), seni virtual adalah seni dalam dunia yang dibentuk oleh ilustrasi gambar yang diolah dengan teknologi digital, untuk menghadirkan ruang yang tampak nyata dan dapat bergerak secara mandiri. Ruang ini kemudian dapat memengaruhi sensor dan visualisasi pengamat secara nyata dan interaktif. Kedua pernyataan tersebut sangat mirip karena keduanya menggambarkan ruang virtual sebagai lingkungan yang diciptakan oleh teknologi digital dan kemudian dirasakan oleh sensor tubuh manusia yang sebenarnya. Atas dasar itu, seni virtual memiliki kata kunci, yaitu: ekosistem digital, respons sensorik aktual, dan sifat interaktif.

Dalam perkembangannya di abad 21, seni virtual berkembang menggunakan teknologi kacamata VR (*virtual reality*), dan *augmented reality* yang dapat diakses dari *smartphone* (Arantes & Junior, 2018; Herz & Rauschnabel, 2019). Berkat dua teknologi ini, penikmat seni disuguhkan realitas baru. Realitas ini telah dirancang sebelumnya oleh seorang seniman dan pakar multimedia. Kemudian, realitas baru ini dimasukkan ke dalam saluran khusus yang dapat diakses dengan kacamata VR dan *smartphone*. Dengan demikian, penikmat seni dapat menikmati karya seni dalam realitas digital ini. Selain itu, dengan bantuan *augmented reality*, orang dapat merasakan bahwa dirinya bersama dengan karakter tertentu dan sedang melakukan aktivitas artistik seperti menari. Untuk lebih jelasnya lihat gambar di bawah ini.



Gambar 1. VR Glass dan Menari Bersama Trump dari Ponsel Pintar
 (Sumber : Sea, 2018 dan Ellingson, 2017)

Dunia maya menghadirkan ruang baru, tempat imajiner yang bisa dimanipulasi sesuai keinginan seniman. Di dunia maya, seniman dapat dengan bebas mengekspresikan idenya, membangun dunia yang belum pernah ada sebelumnya (Dixon, 2007). Dengan cara ini, seniman bisa menciptakan seni yang belum pernah ada di dunia. Hal ini akan membuka peluang yang luas untuk menggali kreativitas. Lewat dunia maya, seniman bisa mengajak masyarakat mempertanyakan eksistensi mereka lewat seni. Karena di dunia maya, orang bersentuhan

dengan dunia dan pengalaman baru yang tidak ada di dunia nyata. Kondisi ini juga akan melahirkan dialektika seni yang bisa dikembangkan oleh seniman lain.

Dalam dunia tari, penggunaan *augmented reality* telah banyak dipelajari. Salah satunya dengan menggabungkan *augmented reality* dalam pertunjukan *live* di depan penonton (Brockhoeft et al., 2016). Adanya teknologi ini mampu menciptakan tarian yang interaktif. Teknologi *augmented reality* mampu menghasilkan gambar yang merespons gerakan penari. Teknologi ini membuka kemungkinan kreatif bagi seniman tari. Seniman tari dapat mengatur latar dengan visualisasi tertentu yang sesuai dengan setiap faseteriannya (Geroimenko, 2014). Dengan demikian, akan muncul interaksi dinamis antara penari dan latar belakangnya. Interaksi ini menyebabkan penonton akan merasakan sensasi nyata dari gerak interaktif penari tersebut. Selanjutnya penonton juga dapat lebih memahami maksud dari gerak tari yang dilakukan.



Gambar 2. *Augmented Reality* dalam Seni Tari
 (Sumber : Brockhoeft et al., 2016 dan Geroimenko, 2014)

Dalam seni teater, teknologi virtual banyak digunakan untuk menciptakan penampilan yang memaksimalkan “seni di dalam ruang”.Sebab, menurut Jean-Louis Barrault(dalam Dixon, 2007:335), teater adalah seni tentang manusia dalam sebuah ruang. Menurutnya, dalam teater manusia berjuang dan bergumul di dalam ruang. Di dalam ruang itu, mereka dapat membuat dunia kecil sekaligusmerekonstruksi para penghuni dunia tersebut. Para penghuni ini, memiliki identitasnya sendiri-sendiri sebagai sebuah lakon. Untuk membangun dunia kecil tersebut, teknologi *virtual reality* sangat ideal. Karena teknologi ini memberikan kebebasan menciptakan dunia yang penuh imajinasi dan sekaligus bersifat interaktif. Akan tetapi, dalam seni teater, penggunaan teknologi virtual jauh lebih kompleks. Karena harus memperhitungkan beragam aspek, misalnya tata panggung, kostum, dramaturgi, *interplay*, *scene*, dan audiens (Masura, 2020). Semua aspek ini harus diperhitungkan secara tepat dengan bantuan teknologi digital untuk menciptakan citra virtual dalam pertunjukan yang dapat dinikmati penonton dan bersifat interaktif.

Dalam seni musik, pengembangan seni virtual dilakukan dengan bantuan teknologi *Virtual Reality Musical Instrument* (VRMIs). Dengan teknologi ini, seniman dapat memainkan alat musik melalui holografik (Serafin et al., 2016). Seniman juga dapat mengeksplorasi bentuk baru musik virtual interaktif sehingga penonton dapat berpartisipasi dalam pertunjukan musik. Selain teknologi tersebut, terdapat teknologi lain yang disebut dengan *Immersive Virtual Musical Instrument* (IVMIs). Teknologi ini menghubungkan teknologi virtual dengan seni musik (Berthaut et al., 2014). Teknologi ini memungkinkan artis musik memainkan alat musik virtual berupa *scenography* di depan penonton.

Berdasarkan uraian di atas, seni virtual dalam seni pertunjukan menawarkan kemungkinan yang tidak terbatas untuk pengembangan imajinasi. Namun ironisnya, menurut Lev Manovich (dalam Dixon, 2007:5), seni manter baik di era digital adalah ahli komputer, lalu karya kreatif terbaik adalah teknologi itu sendiri. Menurut pandangan ini, seniman yang tidak paham teknologi tidak akan bisa memainkan peran maksimal dalam seni virtual. Keadaan ini niscaya akan membuat seni man tradisional merasa kesulitan. Namun, perkembangan teknologi digital dan virtual yang semakin pesat perlu diperhatikan untuk menjaga nilai seni, khususnya seni tradis

isebagai ciri budaya. Presentasinya mungkin baru, tapi spiritnya tetaps ama. Itu semua tergantung kemauan senimannya untuk mengeksplorasi kemajuan teknologi, atau hanya duduk di sela-sela revolusi industri 4.0 yang semakin cepat dan pragmatis.

Preservasi Nilai Tradisi dalam Seni Pertunjukan Melalui Teknologi Virtual

Teknologi yang semakin berkembang menciptakan peluang baru bagi pelestarian nilai seni tradisional. Seni tradisi yang benar-benar menjunjung tinggi nilai-nilai yang diwariskan nenek moyang, di satu sisi harus mampu mentransformasikan nilai-nilai tersebut menjadi sebuah presentasi baru. Ada ketakutan bahwa generasi mendatang yang sangat pragmatis akan mengabaikan nilai-nilai ini.

Adanya teknologi virtual dapat menjadi solusi untuk menjaga nilai seni tradisional (khususnya seni pertunjukan). Teknologi virtual dapat menjembatani kesenjangan antara generasi milenial dan seni pertunjukan tradisional. Teknologi virtual akan sangat membantu generasi milenial yang terbiasa dengan kepraktisan teknologi. Mereka dapat belajar seni pertunjukan tradisional secara interaktif melalui *smartphone* mereka. Cara ini akan sangat membantu untuk melestarikan nilai seni pertunjukan tradisional. Berdasarkan analisis terhadap beberapa data literatur, terdapat beberapa acara pemanfaatan teknologi virtual untuk menjaga nilai seni pertunjukan tradisional. Berikut ini adalah pembahasan tentang cara preservasi yang dapat dilakukan.

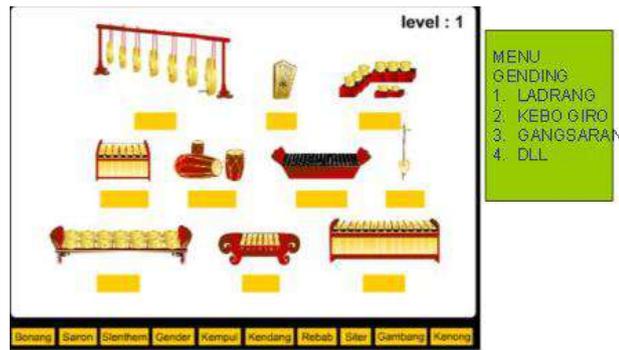
1. Sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Pertama, teknologi virtual diterapkan dalam pembuatan wayang golek virtual. Pembuatan wayang golek virtual ini menggunakan bantuan teknologi *augmented reality* melalui program komputer dengan *software open source* (Wulansari & Zaini, 2014). Dengan adanya pengembangan *virtual reality*, media pembelajaran menjadi lebih praktis dan mudah diakses oleh pengajar dan peserta didik. Dengan demikian, para pengajar tidak perlu lagi membawa media pembelajaran konvensional yang cukup berat.



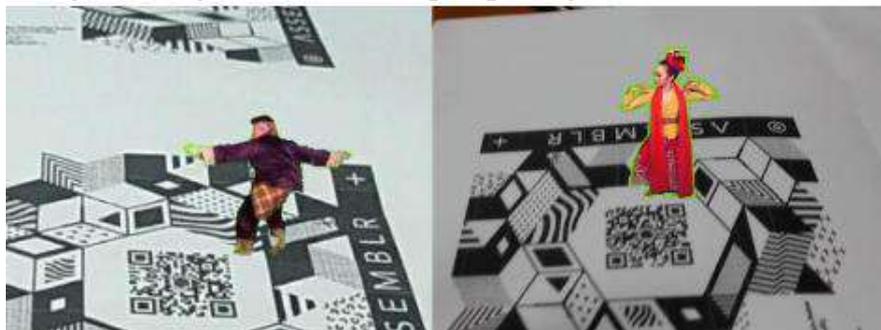
Gambar 3. Wayang Golek Virtual
(Sumber : Wulansari & Zaini, 2014)

Selain contoh di atas, terdapat contoh lainnya tentang preservasi nilai tradisi ke dalam media pembelajaran berbasis *virtual reality*. Pengembangan teknologi *virtual reality* ini dilakukan oleh Pramudi et al. (2010), dalam bentuk pengembangan gamelan Jawa sebagai media pembelajaran. Dalam penelitian tersebut, dijelaskan bahwa *virtual reality* sebagai media pembelajaran gamelan Jawa disambut baik oleh guru dan siswa. Mereka merasa terbantu dengan adanya pengembangan media pembelajaran tersebut, sebab media ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun.



Gambar 4. *UserInterface* dalam Media Pembelajaran Gamelan Jawa Berbasis *Virtual Reality* (Sumber : Pramudi et al. 2010)

Penciptaan seni virtual dalam menjaga nilai tradisi dan perannya sebagai media pembelajaran juga dilakukan oleh Listiani et al. (2019). Dalam pengembangannya, teknologi *augmented reality* digunakan untuk mereplika gerak tari tradisional dan kemudian dapat diakses melalui ponsel pintar. Inovasi ini sangat mempermudah penguasaan gerak tari tradisional karena pengguna dapat melakukan imitasi gerak sesegera mungkin secara aktual. Bahkan, teknologi ini mampu menciptakan pasangan tari yang membantu penguasaan tari berpasangan. Selain itu, media pembelajarannya tidak mahal, karena tidak perlu menyediakan media tambahan seperti alat musik, gamelan, guru les seni, ataupun pasangan tari.



Gambar 5. *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Gerak Tari Tradisional (Sumber : Listiani et al. 2019)

Berdasarkan uraian di atas, banyak keuntungan yang dapat diperoleh dari perkembangan teknologi virtual yang digunakan sebagai media pembelajaran seni pertunjukan. Misalnya: 1) guru dan siswa dapat mengakses media pembelajaran kapan pun dan di mana pun; 2) media pembelajaran praktis, guru tidak perlu repot membawa media yang berat; 3) menghemat uang tanpa perlu menyiapkan media lain, seperti alat musik; 4) murid makin mudah belajar mandiri; 5) membantu guru yang tidak menguasai materi tertentu. Selain itu, bentuk yang dihasilkan oleh *virtual reality* sangat bagus dan tidak ada distorsi. Tentunya hal ini menunjukkan bahwa seniman konvensional tidak perlu khawatir dengan deformasi bentuk atau atribut lain saat beralih ke bentuk virtual. Dengan menggunakan seni virtual, seni pertunjukan tradisional akan lebih mudah menyebar dan lebih informatif bagi generasi digital, sehingga nilainya tetap terjaga.

2. Memperkuat Penyampaian Pesan Melalui Representasi Visual

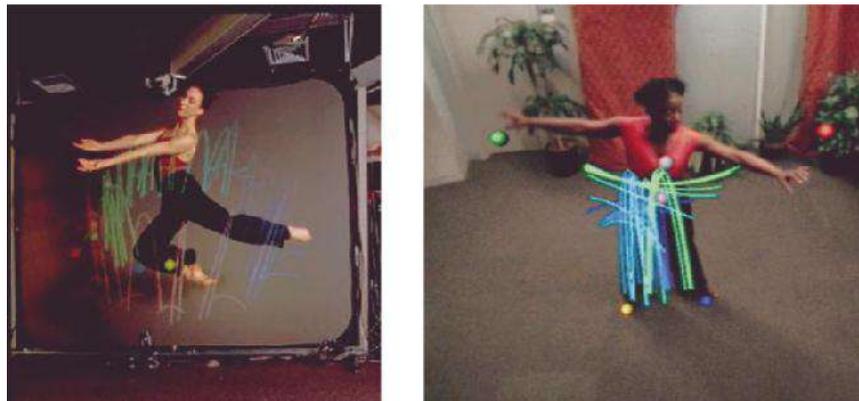
Teknologi virtual dapat membantu mengolah atribut dalam penyajian seni pertunjukan agar lebih menarik bagi generasi digital. Teknologi virtual dapat dieksplorasi untuk membuat imajinasi dalam pertunjukan menjadi lebih nyata. Dengan demikian, penonton dapat digiring untuk merasakan “dunia” yang ingin digambarkan seniman agar dapat dipahami.

Dalam teater ada istilah *mise en scene*, yang dapat diartikan sebagai menempatkan satu obyek/subyek dalam adegan. *Mise en scene* memiliki dua sudut pandang, yaitu sudut pandang

seniman dan sudut pandang penonton. Dengan dua sudut pandang ini, *miseenscene* membangun tanda dan pemaknaan akan sebuah adegan (Pavis, 1992). Adanya *miseenscene*, mampu memberikan interpretasi beragam bagi penonton. Dengan efek cahaya, tata panggung, kostum, ruang, akting, properti, dan make-up, narasi pesan dalam sebuah adegan yang dibangun oleh seniman, kemudian dapat diinterpretasi oleh penonton sesuai dengan pemahaman masing-masing.

Adanya teknologi virtual memberika ncara baru dalam penyampaian pesan dalam dunia pertunjukan. Konsep imajinasi kreatif diimplementasikan sedemikian rupa agar lebih nyata dan interaktif sehingga pesan yang ingin disampaikan oleh seniman dapat tersampaikan dengan jelas kepada khalayak. Misalnya penampilan sendratari Ramayana dalam adegan *anomanobong*. Dengan bantuan teknologi virtual, penonton dapat melihat api yang menyala di depan mereka. Mereka bisa merasakan suasana cerita dengan lebih realistis. Hal ini membuat panggung pertunjukan menjadi komunikatif dan mudah dipahami, terutama bagi generasi digital.

Untuk memudahkan pemahaman dari uraian di atas, dapat dilihat pada penelitian yang dilakukan oleh Sparacianoetal. (1999). Penelitian ini menggabungkan *augmentedreality* dalam seni tari dan teater. Penelitian ini menciptakan panggung interaktif yang mampu merespons gerak tubuh, suara, dan gestur melalui bantuan teknologi virtual. Gerakan penari direspons oleh komputer dan menciptakan holografik. Holografik ini bisa diprogram untuk menciptakan efek sesuai dengan adegan-adegan dalam tari tersebut.



Gambar 6. *AugmentedReality* dalam Tarian dan Teater
(Sumber : Sparacianoetal., 1999)

Dalam eksplorasi seni virtual, seniman konvensional tidak perlu takut nilai-nilai dalam seni pertunjukan tradisi akan luntur. Justru dengan adanya bantuan teknologi ini, nilai-nilai seni tradisi dan pesan di dalamnya akan lebih mudah menyentuh hati generasi digital. Generasi yang terus berkuat dengan dunia teknologi membutuhkan media seni yang sesuai dengan dunia mereka.

Penutup

Teknologi virtual menyediakan cara baru untuk menampilkan seni pertunjukan. Presentasi baru ini merupakan kesempatan untuk melestarikan nilai-nilai tradisional yang semakin tergerus oleh nilai-nilai praktis dalam vitalitas budaya dan perkembangan teknologi digital. Melalui teknologi virtual, seni pertunjukan bisa lebih dekat dengan selera generasi digital yang tumbuh dengan teknologi. Teknologi virtual dapat membantu pembelajaran melalui segala kemudahan akses dalam konteks ruang dan waktu. Selain itu, eksplorasi teknologi virtual dapat digunakan untuk meningkatkan ekspresi dalam penyampaian pesan dari seniman kepada khalayak. Dengan begitu, seni pertunjukan tradisional bisa lebih komunikatif dan lebih mudah dipahami. Seni yang bersifat dinamis akan terus mengalami pergolakan dan perubahan dalam dinamisme kebudayaan. Perlu adanya keberanian mengeksplorasi area baru dalam konteks

berkesenian demi menyelamatkan nilai-nilai seni tradisi. Penyajian seni tradisi yang terlampaui kaku dan tidak memahami perkembangan pola pikir generasi digital yang pragmatis, justru akan membuat seni tradisi cepat kehilangan pamor. Bagi para seniman, perlu adanya pendekatan dalam penyajian agar sesuai dengan generasi digital. Dengan demikian, generasi digital akan datang secara sadar dan sukarela untuk mempelajari seni tradisi.

Daftar Rujukan

- Al-Deen, H. S. N., & Hendricks, J. A. (Ed.). 2012. *Social media: Usage and impact*. Lexington Books.
- Arantes, W. V., & Junior, E. L. 2018. A strategy for the use of indoor and outdoor augmented reality location systems applied to smartphones. *IEEE Latin America Transactions*, 16(5), 1460–1467.
- Berthaut, F., Zappi, V., & Mazzanti, D. 2014. Scenography of immersive virtual musical instruments. *2014 IEEE VR Workshop: Sonic interaction in virtual environments (SIVE)*, 19–24.
- Bleeker, M. (Ed.). 2017. *Transmission in motion: The technologizing of dance*. Routledge.
- Brockhoeft, T., Petuch, J., Bach, J., Djerekarov, E., Ackerman, M., & Tyson, G. 2016. Interactive augmented reality for dance. *Proceedings of the Seventh International Conference on Computational Creativity*, 396–403.
- Burstein, D. D. 2013. *Fast future: How the millennial generation is shaping our world*. Beacon Press.
- Dewey, J. 1995. *Art as experience* (Perigee Book). Berkley.
- Dixon, S. 2007. *Digital performance: A history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. MIT Press.
- Djuhara, U. 2014. Pergeseran Fungsi Seni Tari sebagai Upaya Pengembangan dan Pelestarian Kebudayaan. *MAKALANGAN*, 1(2).
- Fauzan, R., & Nashar, N. 2017. Mempertahankan Tradisi, Melestarikan Budaya (Kajian Historis dan Nilai Budaya Lokal Kesenian Terebang Gede di Kota Serang). *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 3(1), 1–9.
- Foreman-Wernet, L., Dervin, B., & Funk, C. 2014. Standing in two worlds looking at an art exhibition: Sense-making in the millennial generation. *The Journal of Arts Management, Law, and Society*, 44(2), 101–117.
- Geroimenko, V. (Ed.). 2014. *Augmented reality art: From an emerging technology to a novel creative medium*. Springer Berlin Heidelberg.
- Gorbunova, I. B., & Petrova, N. N. 2019. Music computer technologies, supply chain strategy and transformation processes in socio-cultural paradigm of performing art: Using digital button accordion. *International Journal of Supply Chain Management*, 8(6), 436–445.
- Grau, O. 2003. *Virtual art: From illusion to immersion*. MIT Press.
- Herz, M., & Rauschnabel, P. A. 2019. Understanding the diffusion of virtual reality glasses: The role of media, fashion and technology. *Technological Forecasting and Social Change*, 138, 228–242.
- Irfani, M. N. 2016. MAKNA SIMBOLIS DAN PERGESERAN NILAI RITUAL BUCENG ROBYONG DI DESA GEGER KECAMATAN SENDANG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN 2006-2012. *Avatara*, 4(1).
- Jain, P., Manweiler, J., & Roy Choudhury, R. 2015. Overlay: Practical mobile augmented reality. *Proceedings of the 13th Annual International Conference on Mobile Systems, Applications, and Services*, 331–344.
- Karyati, D. 2015. Reog Ambit: Perjalanan Seni Tradisi Dan Nilai Budaya Yang Hampir Punah. *RITME*, 1(1), 60–68.
- Listiani, W., Rustiyanti, S., Sari, F. D., & Peradhanta, I. B. G. S. 2019. INOVASI SENI PERTUNJUKAN LOKAL DENGAN TEKNOLOGI DIGITAL AUGMENTED REALITY. *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, dan Sosial Humaniora (SINTESA)*, 2(1).
- Ma'mur, J., Anwar, K., & Kholiq, A. 2011. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Lunturnya Kesenian Tradisional Semarang (Studi Eksplorasi Kesenian Tradisional Semarang). *No. II*.
- Masura, N. 2020. *Digital Theatre The Making and Meaning of Live Mediated Performance, US & UK 1990-2020*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-55628-0>
- Pavis, P. 1992. *Theatre at the crossroads of culture*. Routledge.
- Pramudi, Y. T. C., Budiman, F., & Sunardi. 2010. Desain Virtual Gamelan Jawa Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Preciado-Azanza, G., & Akinleye, A. 2020. Dancing the digital age: A survey of the new technologies in the choreographic process. *Journal of Genius and Eminence*, 5, 37–52.
- Rahman, M. G. 2012. Tradisi Molonthalo di Gorontalo. *Al-Ulum*, 12(2), 437–456.



PROSIDING SEMINAR NASIONAL
Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan
Tema: Kajian Seni Pertunjukan dalam Virtual



- RM, L. A. 2019. Senipertunjukan tradisional di persimpangan zaman: Studi kasus kesenian menak koncer sumowono Semarang. *Humanika*, 23(2), 25–31.
- Serafin, S., Erkut, C., Kojas, J., Nilsson, N. C., & Nordahl, R. 2016. Virtual reality musical instruments: State of the art, design principles, and future directions. *Computer Music Journal*, 40(3), 22–40.
- Sparacino, F., Wren, C., Davenport, G., & Pentland, A. 1999. Augmented performance in dance and theater. *International Dance and Technology*, 99, 25–28.
- Wulansari, O., & Zaini, T. 2014. Pengembangan Kesenian Wayang Golek Virtual Berbasis Komputer Dengan Software Opensource. *Jurnal Informatika*, 10(1), 58–69.

Sumber Lainnya

- Artdex. 2020. *What is Visual Art?* [Dipetik Februari 16, 2021] dari Artdex: <https://www.artdex.com/blog/art-guide/what-is-virtual-art/>
- Attman, S. 2014. 5 'Bad' Millennial Traits That Are Actually Good for Entrepreneurs. [Dipetik Februari 17, 2021] dari <https://www.entrepreneur.com/article/231620>
- Ellingson, A. 2017, Desember 6. *Fuse.it AR app lets you dance with Trump (or Hillary)*. [Dipetik Februari 17, 2021] dari Bizjournal: <https://www.bizjournals.com/losangeles/news/2017/12/06/fuse-it-ar-app-lets-you-dance-with-trump.html>
- Sea, K. 2018, Agustus 27. *Five Ways to Elevate Events With Augmented Reality*. [Dipetik Februari 17, 2021] dari EventMarketer: <https://www.eventmarketer.com/article/five-strategies-for-elevating-events-with-augmented-reality/>

