

TAFSIR DIGITAL TARI BETAWI TOPENG TIGA: TITIK TEMU TRADISI DAN MODERNITAS

Yola Yulfianti¹, Sonya Sondakh², Akbar Yumni³

¹ Sekolah Pascasarjana IKJ, ² Riset, Inovasi dan PKM IKJ, ³ Komisi Riset DKJ
yolayulfianti@ikj.ac.id, sonyasondakh@ikj.ac.id, akbar.yumni@gmail.com

Abstrak

Diskursus tradisi yang terus berhadapan dengan modernitas merupakan isu yang masih terus hangat diperdebatkan. Namun, dalam pembicaraan kesenian, dalam hal ini tari tradisi, isu tradisi dan modernitas tidak selalu berakhir menjadi pertentangan. Sebuah pencarian dalam dunia digital yang mewakili modernitas yang berkolaborasi dengan koreografi menemukan jalan baru yang membuka pada berbagai kemungkinan untuk berbagai kepentingan. Penelitian kualitatif ini membahas tentang sebuah tari tradisi yang ditafsirkan secara digital oleh dua orang dari latar belakang berbeda: antara koreografer dan orang yang bekerja di bidang media digital. Mereka menciptakan karya digital tari yang didasarkan pada tari Topeng Betawi. Penelitian ini menemukan bahwa ada sesuatu yang hilang dalam tafsir digital ini. Apakah yang hilang dari alih media yang dilakukan pada tari Topeng Betawi menjadi tari digital dalam tampilan avatarnya? Pertanyaan ini akan dijawab dalam laporan ini dengan memanfaatkan konsep-konsep seperti *intermediality* (intermedialitas), *staging media* (media pemanggungan), dan *performative turn*.

Kata kunci: tari, tradisi, digital, intermedialitas

Abstract

The discourse of tradition that continues to face modernity is an issue that is still fervently debated. However, in the discussion of art, in this case traditional dance, the issue of tradition and modernity does not necessarily ends up being an opposition. A search in the digital world that represents modernity in collaboration with choreography finds a new path that opens up various possibilities for various interests. This qualitative research discusses a traditional dance that is interpreted digitally by two people from different backgrounds: a choreographer and a person who works in digital media. They created a digital dance work based on Topeng Betawi dance. This research found that there is something missing in this digital interpretation. What is missing from the media transfer done on Topeng Betawi dance into digital dance in its avatar display? This question will be answered in this report by utilizing concepts such as intermediality, staging media, and performative turn.

Keywords: dance, tradition, digital, intermediality

PENDAHULUAN

Dalam periode pasca-kemerdekaan Indonesia, salah satu isu dalam pergulatan bangsa adalah perbantahan tentang bagaimana memahami hubungan tradisi dan modernitas, bagaimana memosisikan tradisi di hadapan modernitas. Sejarah kolonial Indonesia *notabene* adalah juga sejarah modernitas Indonesia. Semangat pergulatan dan perdebatan mengenai tradisi dan modernitas di Indonesia adalah bagian dari pencarian identitas Indonesia pasca-kemerdekaan. Dalam perkembangannya, dikotomi antara modernitas dan tradisi sampai pada pengertian yang tidak lagi memisahkan antara keduanya. Pencarian tentang Indonesia modern sesungguhnya bisa dicari berdasarkan jejak-jejak karya kesenian Indonesia modern yang menggunakan anasir-anasir tradisi dalam proses penciptaannya.

Dalam pergulatan modernitas Indonesia yang sangat kentara adalah yang terjadi di bidang seni; isu identitas tradisi juga menjadi isu yang beragam dalam konteks menumbuhkan pengertian Indonesia pasca-kemerdekaan. Sebagai sebuah bangsa yang kaya akan latar belakang geografis, Indonesia tentu juga memantulkan kekayaan tradisi dan keragaman identitas yang bertahan hingga hari ini. Pergulatan tradisi sebagai basis dari kedirian bangsa Indonesia yang lahir jauh sebelum modernisme dan kolonialisme, masih menjadi sesuatu yang melekat dan menjadi bagian dari keseharian masyarakat. Hal ini tentu menjadi sebuah pergulatan yang menarik, dimana pasca Indonesia merdeka, pengaruh-pengaruh modernitas dari sejarah kolonial dan pergaulan global, praktik-praktik modernitas, khususnya di bidang seni, menjadi penanda tersendiri dari pergulatan pencarian identitas Indonesia.

Secara umum, tradisi pada dasarnya kebudayaan yang identik dengan praktik-praktik yang sifatnya ritual dan pertunjukan. Hal ini mengandaikan bahwa tradisi bersifat spasial karena terikat dengan ruang dan waktu, serta konteks sosialnya. Ketika tradisi ditafsirkan secara individu, baik sebagai tema atau pun ketika didekatkan pada medium yang lain seperti lukisan, film, dan seterusnya, hal ini mengandaikan bahwa tradisi sebenarnya adalah sesuatu yang dinamis. Mengenai sifat tradisi yang dinamis, Finnegan (1992:109), seorang antropolog yang banyak meneliti tradisi lisan dan seni verbal, mengatakan sebagai berikut,

“This puts a different complexion on transmission, for it directs attention to the active part people take in transmitting – but at the same time creating and re-enacting – forms of verbal art and oral tradition. This in turn can be brought into conjunction with more recent moves in the study of tradition which envisage tradition not as a piece of dead baggage from the past but as something constantly in change and continually needing to be actively renewed.

Dalam kutipan di atas, Finnegan (1992) menekankan bahwa tradisi bukan bungkusan mati yang berasal dari masa lalu, tetapi merupakan sesuatu yang senantiasa berubah dan terus-menerus perlu diperbaharui secara aktif. Beberapa bentuk pemajuan budaya yang dilakukan oleh para pelaku seni (seniman) individu yang menggunakan anasir tradisi, seperti karya film, lukisan, sastra, dan lain sebagainya, membuktikan bahwa identitas tradisi yang beragam di Indonesia adalah sesuatu yang dinamis, dan merupakan bagian dari keindonesiaan yang tumbuh seiring perkembangan zaman.

Pada era yang sama, dalam konteks film, sutradara film Nya Abbas Akup (1932-1991) juga mengambil bagian dari menafsirkan tradisi sebagai praktik artistik filmnya. Pada tahun 1957, ia membuat film berjudul *Tiga Buronan* yang mengambil pendekatan dramaturgi Lenong dan nuansa musik Gambang Kromong sebagai khazanah sinema-nya. Film Nya Abbas Akup ini dapat dikatakan sebagai usaha awal dari mengangkat identitas Betawi melalui medium massal dan populer yakni film. Dalam perkembangannya, beberapa karya film Nya Abbas Akup ini menggunakan khazanah identitas Betawi sebagai penanda utama dari karya sinemanya. Sesudah Nya Abbas Akup, masyarakat Indonesia tentu mengenal juga karya film *Si Doel Anak Betawi* karya Sjaman Djaja pada tahun 1972. Karya ini secara tidak langsung mempopulerkan identitas dan kultur masyarakat Betawi, sebagai sebuah bagian dari kultur tradisi yang kental ada di Jakarta.

Sampai dengan hari ini pun, identitas dan budaya Betawi masih sangat kental bagi masyarakat Indonesia yang berada di berbagai pulau dengan beragam tradisi. Penggunaan medium film sebagai salah satu usaha ‘memajukan’ budaya tradisi merupakan sebuah medium yang cukup efektif, karena sifat medium yang



bersifat massal, juga terkait dengan cairnya mengakses medium film, atau medium visual lainnya macam televisi. Sifat populisme identitas Betawi di Indonesia, bukan saja kreasi dan inisiatif para seniman individu yang memanfaatkan potensi kekayaan dan keragaman tradisi Betawi untuk menghasilkan karya yang baik, namun juga perkembangan masyarakat yang juga seiring dengan perkembangan teknologi sebagai bagian pembentukan masyarakatnya itu sendiri.

Medium film di dalamnya melekat sebuah moda produksi yang kolektif dan juga membuka di dalam dirinya sebuah pendekatan yang interdisiplin. Sifat dari kolektif dan interdisiplin inilah yang kemudian, medium film mampu menampung segala bentuk dan kemungkinan-kemungkinan eksresi medium lain, seperti dramaturgi teater, koreografi tari dan lain sebagainya. Sifat interdisiplin ini pulalah yang kemudian menjadikan film sebagai medium yang bisa menumbuhkan identitas-identitas kultural masyarakat.

Era media sosial hari ini adalah apa yang kita kenal dengan era digital. Berbeda dengan era medium film yang bersifat analog, pada medium digital ini, akses medianya itu sendiri bisa dijangkau oleh semua lapisan masyarakat. Hal ini pulalah yang menjadi penanda era sosial media yang berbasis digital, di mana kini semua lapisan masyarakat bisa memproduksi visualnya sendiri, selain dunia sosial media juga sebuah realitas yang bisa mengakomodasi ekspresi individu secara luas. Perbedaan medium analog dan medium digital selain akses terhadap medianya yang bisa dijangkau dan tersebar luas di seluruh lapisan masyarakat, penggunaan medium ini sangatlah mudah mengoperasikannya, sehingga kini di era sosial media digital ini, hampir semua lapisan masyarakat bisa memproduksi dan mengakses visual digital mereka di ruang sosial media. Sementara era media analog adalah selain teknologinya yang secara kuantitas besar, juga pengoperasiannya membutuhkan pengetahuan tersendiri, sehingga hanya orang-orang tertentu yang bisa mengakses dan memproduksi visual dalam medium analog. Sementara itu teknologi analog yang memerlukan biaya cukup mahal untuk mengaksesnya, dan tidak bisa dijangkau oleh segala lapisan masyarakat. Hal inilah yang kemudian diandaikan bahwa era analog adalah era sentralistik dan era digital adalah era demokratisasi. Tidak heran, budaya produksi film di era analog hanya berkembang dan dapat dilakukan di negara dan oleh orang-orang tertentu. Sementara pada era digital, kini banyak orang bisa memproduksi sebuah karya film, atau karya visual, juga dengan ruang kepenontonan di sosial media yang terbuka luas.

Pada tahun 2021 Komite Tari DKJ (Dewan Kesenian Jakarta) mengadakan sebuah program Digital Stage sebagai program yang berbasis lintas disiplin. Program, ini diadakan selain di tengah situasi pandemi dengan kebijakan penjarakan fisik, juga menyikapi dominannya sosial media sebagai ruang sosial masyarakat hari ini, sehingga praktik-praktik seni pertunjukan tari harus mengikuti *platform* kegiatannya yang bersifat daring (*online*). Lintas disiplin menjadi suatu tantangan tersendiri bagi seni pertunjukan tari, khususnya di era sosial media digital hari ini di mana banyak *platform* sosial diadakan melalui sosial media daring. Semangat lintas disiplinlah yang kemudian menjadi ruang baru bagi seni pertunjukan tari dalam mengolah medium koreografinya melalui ruang digital dan layar dua dimensi.

Satu di antara inisiasi penggunaan medium digital dalam praktik koreografi ini adalah bagaimana menghubungkan seni tradisi dengan praktik-praktik digital hari ini. Latar ini juga terkait bagaimana mengembangkan tradisi agar lebih bisa diakses oleh publik, serta bisa mengikuti perkembangan dunia digital hari ini. Seperti dijelaskan pada latar di atas, bagaimana pada era film, beberapa sutradara film macam Djadoeg Djajakusuma dan Nya Abbas Akup, bisa mengembangkan bahasa sinemanya melalui anasir-anasir yang ada, maka dalam konteks era digital hari, peluang penggunaan anasir-anasir tradisi sebagai pendekatan karya digital bisa dilakukan.

Melalui seniman Try Rimbawan dan Bathara, sebagai salah dua partisipan yang terlibat dalam program *digital stage* Komite Tari DKJ 2021 ini, mereka memilih kesenian Betawi, Tari Topeng "Serangkai Tiga" sebagai bahan yang digunakan dalam karya digital mereka. Sebagaimana dalam era film pada masa Nya Abbas Akup yang menggunakan lenong dan tanjidor sebagai pendekatan sinemateknnya, hal tersebut menandakan bahwa kesenian Betawi memiliki kemungkinan untuk dicairkan dan menjadi anasir dalam bahasa estetika pada medium visual macam film. Hal inilah yang kemudian, pilihan Rimbawan dan Bathara menjadi cukup relevan, karena kebudayaan Betawi sebagai sebuah kebudayaan kosmopolitan, pada dasarnya adalah sebuah identitas budaya yang sangat terbuka ketika dialihmediakan ke dalam media yang lain.

Dalam konteks ini, para seniman yang melakukan eksperimentasi mengalihmediakan kesenian tradisi Betawi, tidak terlalu memiliki halangan seperti kultur 'pakem' pada tradisi yang sangat ketat terhadap penggunaannya dan nilai artistiknya. Di dalam konteks lenong yang memiliki sebuah dramaturgi sendiri, pada

dasarnya kini telah digunakan secara luas oleh banyak kalangan seni dari berbagai latar identitas lain di luar Betawi. Setelah Nya Abbas Akup menggunakannya di dalam film, kini dramaturgi lenong telah menjadi populer, dan sering digunakan dalam praktik-praktik pertunjukan populer pula. Dalam konteks inilah, eksperimentasi penggunaan media digital di dalam program *digital stage* Komite Tari DKJ, adalah program yang berusaha memajukan kebudayaan tradisi, khususnya Betawi, melalui program lintas-disiplin, dalam hal ini adalah medium digital yang sedang menjadi realitas keseharian masyarakat hari ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan beberapa konsep yang akan membantu menjelaskan transformasi tari hidup menjadi tari digital. Konsep-konsep itu adalah intermedialitas dan *performative turn*. Intermedialitas adalah penggabungan teknologi digital ke dalam praktik teater, dan kehadiran dalam film, televisi, dan media digital dalam teater kontemporer yang merupakan ciri penting dalam pertunjukan abad ke-20. Konsep intermedialitas sebagai integrasi pemikiran dan proses-proses medial, menempatkan intermedialitas di antarbagian yang diposisikan di antara para penampil, pengamat, dan pertemuan media, ruang medial serta bentuk-bentuk seni yang terlibat dalam pertunjukan pada satu saat tertentu. Mendasarkan pada contoh-contoh yang ada di dalam teater kontemporer, sinema, televisi, opera, tari, dan teater boneka, intermedial merupakan ruang tempat batas-batas melunak dan kita berada di antara dan di dalam percampuran ruang, media, dan realitas, dengan teater menyediakan ruang pemanggungan untuk intermedialitas.

Kattenbelt (2008) mempersoalkan bagaimana intermedialitas dalam pertunjukan dapat dipahami sebagai moda performativitas. Kattenbelt menawarkan bahwa intermedialitas dalam pertunjukan banyak membicarakan tentang *staging media*. Akibatnya, hal itu mengubah interelasi antara materialitasnya (atau ontologi), medialitas (atau fungsionalitas) dan moda persepsi (dengan memperhatikan konvensi medium yang spesifik). Perubahan-perubahan ini dicirikan dalam kerangka memfungsikan kembali media (*refunctioning of the media*) yang digunakan dan re-sensibilisasi persepsi. Proses '*staging*' dikontekstualisasi dalam performative turn dalam budaya dan masyarakat. Proses ini dapat merupakan konstruksi sebagai tanggapan atas seni terhadap teaterikalisasi yang mencakup semua, khususnya karena performative turn dipahami juga sebagai proses mediasisasi yang semakin berkembang.

WACANA TRADISI DAN MEDIUM

Topeng Betawi: Seni Tradisional Orang Betawi

Jenis pertunjukan Topeng Betawi diduga berkembang dari sentra peradaban di Jawa Barat, Cirebon pada abad ke-16 hingga 18 seiring dengan memudarnya masa kejayaan kerajaan Padjadjaran. Sesuai dengan namanya, bentuk kesenian ini lebih menekankan pada tariannya yang menggunakan bermacam-macam karakter topeng, lazimnya lima atau dapat dikurangi menjadi dua, yaitu sebagai yang *alus* dan yang gagah. Sedangkan lawakannya atau *bodoran* senantiasa muncul sebagai penyegar dan cerita sandiwaranya adalah yang utama. Tari ini memiliki fungsi ritual yang masih kental. Dalam perkembangannya, dalam perjalanan pertunjukan keliling, rombongan atau keluarga seniman Topeng yang tampil di desa-desa seperti Cilodong, Karawang, Cibubur, Bekasi, Tambun, Cisalak, Gandaria, Kampung Duku, Kampung Jati, akhirnya masuk ke daerah komersial seperti Batavia dan kemudian menetap.

Topeng Betawi merupakan kesenian tradisional yang sudah dikenal dalam khazanah kesenian di Indonesia, terutama Tari Topeng Betawi sebagai ikon tari Betawi dan kini ditarikan secara meluas oleh putra-putri Indonesia. Pada penelitian era tahun 1970-an, seniman-seniman Topeng Betawi berasal dari kalangan rakyat biasa yang umumnya keluarga seniman di daerah Jabodetabek pada masa Hindia Belanda dikenal sebagai wilayah Ommenlanden Batavia, mereka adalah sesepuh para guru tari Betawi masa kini.

Mak Kinang, lahir sekitar tahun 1896, asal desa Gandaria. Ia memperoleh kemahiran menari dan menopeng dari Mak Lamah di Desa Cilodong. Pengalamannya dimulai sebagai penari Ubrug, kemudian bersama Jiun suaminya mendirikan grup Topeng di Cisalak dan mulai membina kesenian tersebut. Ia sering "ngamen" di Batavia terutama di dalam Festival Pasar Gambir, sekitar tahun 1929, di Pasar Gambir, ia menjadi juara Lomba Topeng. Kini keturunannya tetap merawat grup yang diberi nama Topeng Kinang Putra.



Salah seorang putra mereka, Bapak Kisam, membina grup Topeng Ratna Sari di desa Ciracas dan putri-putrinya seperti atin dan Kartini kini adalah Pembina topeng Betawi yang andal dan juga telah menciptakan berbagai koreografi baru berdasarkan berbagai jenis kesenian Betawi seta berkiprah di forum Internasional. Sekitar 1970-an Topeng Betawi dikenal sebagai teater rakyat untuk keperluan berbagai perayaan di kalangan orang Betawi, baik yang masih bersifat ritual dari kepercayaan lama maupun ritual yang berhubungan dengan agama Islam. Dalam perkembangannya Topeng Betawi lebih berfungsi sebagai hiburan rakyat.

Pentas topeng Betawi pada waktu itu diawali dengan tari-tarian dan lawakan sebelum cerita dimulai, dan yang menarik tariannya tidak menggunakan topeng atau kedok, sehingga penamaan Topeng atau *nopeng* tertuju pada bentuk teaternya (sandiwaranya) bukan tariannya. Namun, melalui berbagai penelitian diketahui pada masa dulu memang digunakan topeng atau kedok pada tariannya. Selanjutnya, berkat berbagai revitalisasi dan kreativitas, muncullah berbagai versi Tari topeng Betawi baik sebagai seni tradisional, kreasi baru, kontemporer, maupun penampilan hiburan di televisi sebagai tari latar dan tari untuk iklan. Terutama ketika memasuki millennium baru ini, pertunjukannya tanpa atau dengan menggunakan berbagai variasi topeng atau kedok.

Di lingkungan seniman Betawi, yang masih tersisa dari warisan tradisi ini adalah Tari Topeng Tunggal. Salah seorang tokoh Tari Topeng Tunggal yang pada saat ini masih aktif berkarya adalah seorang perempuan penari Betawi terkemuka: Kartini Kisam. Perempuan ini mewarisi apa yang sudah dilakukan orang tuanya. Keluarga ini sudah tiga generasi menggeluti tari Betawi ini. Hal yang unik dari gaya gerak Tari Topeng ini adalah memiliki standar estetika tertentu. Gerak tari yang khas ini sampai sekarang ini tetap terawat berkat kerja Ibu Kartini yang tahun ini berusia 61 tahun. Dalam percakapan dengan tim peneliti, Ibu Kasim yang wajahnya masih menyimpan kecantikan masa mudanya bercerita tentang kegiatannya di pusat-pusat kesenian Betawi yang sebagian besar adalah untuk mengajar Tari Betawi. Tari yang dikuasai oleh Ibu Kartini menjadi ikon budaya Betawi yang bahkan melebihi bentuk sandiwaranya. Sebagai ikon budaya, hal ini berarti bahwa tari Betawi ini menempati posisi penting dalam tradisi tari yang berkembang di Indonesia. Atas usaha-usahanya menjaga keberlanjutan tari ini, Ibu Kartini memperoleh penghargaan dari pemerintah dalam bentuk gelar penjaga tradisi yang, menurut pengakuannya, juga dibarengi dengan penghargaan dalam bentuk uang. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memiliki hibah untuk para pelaku tradisi dan yang tertinggi adalah penghargaan untuk maestro.

Barangkali ada orang awam yang berpendapat bahwa mudah saja menarikan tari Topeng Betawi karena gerakannya sederhana saja. Akan tetapi, penelitian ini menguatkan bahwa untuk menjadi penari Topeng Betawi yang mumpuni tidaklah mudah. Pola gerakan pada tarian Topeng Betawi mengandalkan ketahanan kaki. Para penari menurunkan badan mereka sehingga beban tubuh akan bertumpu pada kaki. Selain ketahanan kaki, penari juga harus memiliki keluwesan karena terdapat gerakan memutar tangan dan pinggul. Untuk menjadi penari Topeng Betawi yang benar, ada tiga syarat yang perlu dipenuhi, yakni: pertama, harus memiliki kualitas *gandes* atau tubuh yang lemah gemulai; kedua, kualitas *ajer* atau wajah ceria dan riang yang perlu dimaknai sebagai sikap profesional bahwa pertunjukan harus tetap berjalan apa pun yang terjadi pada sang ronggeng; ronggeng tetap tampil dengan ceria, tak da sedih atau murung di wajahnya; dan ketiga adalah menari harus lepas, lincah, dan tanpa beban. Ketiga persyaratan ini adalah parameter bagi penari Topeng Betawi. Jadi, tidak mudah untuk menjadi penari Topeng Betawi yang dari permukaan terlihat hanya menggoyang-goyangkan tubuhnya.

Pertunjukan Topeng Betawi memiliki beberapa segmen. Segmen awalnya adalah permainan musik instrumental yang disebut *tetalu*, kemudian penampilan *Kangaji*, yaitu tarian dasar bagi anak-anak yang ingin belajar tari Topeng Betawi. Setelah Tari Tangaji, muncul seorang ronggeng, penari perempuan yang membawakan Tari Topeng Tunggal dengan iringan lagu Langgam Sari. Segmen berikutnya adalah *Lipet Gandes* yang merupakan kombinasi tari dan lawakan. Saat tarian selesai, muncul seorang "bodor" atau pelawak yang mengajak si penari berdialog dan belajar menari dengan gaya yang lucu. Tari "Lipet Gandes" disambung dengan Tari "Enjot-enjotan" yang dibawakan oleh pasangan perempuan dan laki-laki. Lagu pengiring tarian ini di antaranya adalah *Ailo*, *Enjot-enjotan*, dan *lipet gandes*, yang kebanyakan berirama Sunda. Pertunjukan Tari Topeng Betawi diakhiri dengan segmen lawakan berdurasi singkat dengan cerita sederhana.

Dari uraian di atas, dapat dikatakan bahwa pewarisan Tari Topeng Betawi memerlukan upaya yang sungguh-sungguh. Tari ini tidaklah mudah dan memerlukan penguasaan gerak yang harus diperhatikan dalam

pewarisannya. Syarat-syarat yang diminta dari penari Topeng Betawi harus diwariskan secara lengkap, bukan hanya kemampuan menari tetapi juga memahami nilai-nilai di dalam setiap gerak tubuh penari.



MEMBACA KOREOGRAFI TARI “TOPENG TIGA” DAN “SERANGKAI TIGA”


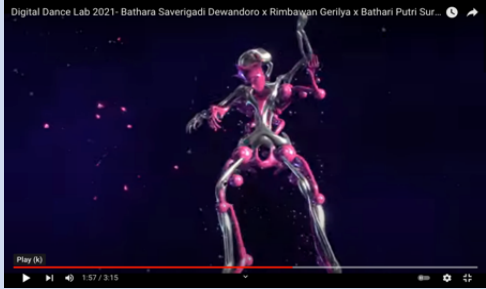




Unsur-Unsur Dalam Koreografi Tari Topeng Tiga Dan Serangkai Tiga

Ada tujuh hal yang akan diidentifikasi dalam koreografi Tari Topeng Tiga dan Serangkai Tiga. Tari Topeng Tiga merupakan tari sumber sementara Serangkai Tiga adalah bentuk digitalnya.

No	Keterangan	Topeng Tiga	Serangkai Tiga
1	Adegan	Terbagi tiga plot diawali dengan plot introduction	Terbagi tiga plot diawali dengan introduction
2	Alur tempo	Lambat, sedang, cepat	Lambat, sedang, cepat
4	Tenaga	Gemulai, Dinamis, Energik	Gemulai, dinamis, energetic
5	Struktur komposisi	Kurva dari rendah ke tinggi	Kurva dari rendah ke tinggi
6	Musik	Paralel dengan alur tempo	Paralel dengan alur tempo
7	Narasi	3 Karakter manusia	3 karakter manusia

Identifikasi Gerak Setiap Adegan

No	Topeng Tiga	Serangkai Tiga
1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tindak sepet tarok atau meletakkan kedok sembari atau dengan bedeku atau berlutut 2. Tindak selancar goleng kanan selancar goleng kiri 3. Tindak selancar yang dilanjutkan dengan goleng lambat cepat 4. Geser kanan kiri seblak selendang goleng depan 5 kali ditutup tindak selancar menuju tutupan topeng <p>Belum memakai topeng</p> 	<p>Tindak selancar dengan goleng kepala, dikembangkan dengan gerakan tangan silang dan mengangkat kaki dan membuka menuju level rendah. Gerakan cenderung lebih lebar dan terbuka.</p> <p>Imej warna avatar jingga.</p> 
2.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gerak gerak panji serupa dengan gerak pembuka hanya dilakukan dengan memakai kedok berwarna putih 	<p>Gerak perkembangan dari motif gerak kewer dan gerak samba. tempo lebih cepat dari adegan sebelumnya</p> <p>Imej warna avatar jingga dan silver.</p>

		
<p>3</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gerak samba menggunakan kedok berwarna merah muda berdiri putar golong kepala 2. Geser goyang pundak kewer maju tindak lambat tangan di depan kewer diulang 2 kali 3. Geser goyang pundak kewer gleyong goyang pundak kewer tindak lambat 4. Kewer atas kewer jongkok gonjing dilanjutkan dengan ganti kedok 	<p>Gerak lebih statis dengan tangan dan kaki lebih lebar dan membuka, imej avatar membelah diri menjadi dua warna yaitu warna merah dan silver, pergerakan lebih kepada gerakan yang dimanipulasi oleh motion capture. Imej avatar berubah menjadi warna silver motif gerak sama dengan adegan awal hanya tempo lebih cepat.</p> 
<p>4</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gerak lana dengan kedok berwarna merah 2. Goyang pundak gerak mengayun <i>selampek</i> goyang pundak 3. Gerak gagah lambat cepat tendeng goyang pundak 4. Ayun selampek di pundak dilanjutkan mengambil topeng panji dan samba 5. Keluar dengan menggunakan 3 kedok 	<p>Pada bagian ini avatar mulai membelah diri di ketiga warna tersebut, namun bukan itu saja, muncul juga perpaduan di ketiga warna tersebut. Karakter gerak seperti adegan ketiga, tetapi dengan tempo lebih cepat lagi .</p> 

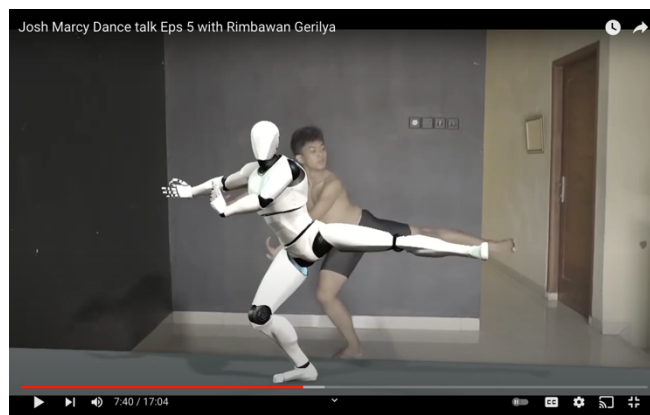
Transformasi Gerak Tari

Bathara adalah seorang koreografer yang bukan berasal dari pendidikan formal sekolah seni. Ia tumbuh di lingkungan pendidikan informal dan nonformal. Kedua orang tuanya adalah pelaku kesenian tradisi yang mendirikan sanggar tari tradisi Swargaloka. Sejak kecil ia belajar menari dari ibunya. Pengetahuan tentang

koreografi diperoleh selain dari ibunya juga dari berbagai workshop koreografi. Berangkat dari latar ini maka kosa kata gerak yang dihadirkan Bathara dalam karya “Serangkai Tiga” merupakan kosakata gerak tradisi yang dikombinasikan menjadi bentuk gerak dengan gaya ala Bathara. Pergerakan tangan dan jari berangkat dari gerakan kewer dan selancar gaya Betawi dikombinasikan dengan ukel gaya Jawa. Lalu gerakan kaki mimit dikombinasikan dengan gaya gagahan Jawa.

Menurut Bathara, dalam sebuah wawancara terkait karya ini, gerak yang dihasilkan mengikuti parameter yang ada untuk kebutuhan teknologi, yaitu bentuk gerak yang lebih jelas secara garis-garis internal tubuh dan postur tubuh yang lebih terbuka. Menurut Try Rimbawan, yang berkolaborasi dengan Bathara, parameter seperti ini agar dapat dibaca oleh teknologi pengolah deteksi gerak dalam video dan mengubah gerakan menjadi data yang kemudian diolah lagi ke dalam *motion capture*.

Motif gerak yang telah dihasilkan Bathara menghasilkan karakter dari imej avatar yang dibuat oleh Try Rimbawan. Tari yang digerakkan oleh imej avatar tidaklah semulus gerakan yang dilakukan oleh Bathara. Ada intervensi teknologi, yang kemudian menghasilkan dinamika gerak baru lagi yaitu Avatar yang menari.



Gambar 1. Screenshot akun Youtube Jicon.Id



Gambar 2. Screenshot akun Youtube Jicon.Id

Transformasi Topeng dalam tari Topeng Tiga Betawi diwujudkan menjadi avatar oleh Bathara dan Try Rimbawan. Ada tiga jenis karakter topeng yaitu Panji (putih), Jingga (merah) dan Samba (Merah muda), begitupun karakter avatar yang dimunculkan dalam karya Panji (Silver), Jingga (Merah), Samba (Merah Muda). Dalam karya ini secara visual tubuh penari sudah hilang yang nampak hanya imej avatar dari ketiga karakter tersebut. Identifikasi gerak menandai perbedaan karakter. Kemampuan teknologi memungkinkan penyatuan karakter dapat dilakukan dengan mengkombinasikan tiga warna imej avatar menjadi satu, motion capture ini menggunakan teknik yang tidak mudah. Membutuhkan kemampuan desain grafis serta coding. Imajinasi

koreografer dapat menyatukan ketiga karakter dapat terwujud melalui teknologi yang mana tidak ada di dalam tari tradisi.

Ruang frame dalam konteks karya ini adalah ruang panggung yang dibangun penuh dengan kerangka imajinatif. Tari imej avatar tersebut dibuat seolah melayang anti-gravitasi yang dalam hal ini tidak ada dalam ciri tari tradisi topeng tiga Betawi. Dalam kosakata tari tradisi disebut *Mendak* artinya selalu mengikuti gravitasi bumi, lutut selalu ditekuk sehingga tubuh selalu menempel ke bumi. Menurut Ibu Kartini Kisam dalam percakapan wawancara daring, dalam menari tradisi Betawi kaki menjadi kekuatan utama selain otot paha.

Pola pikir Bathara dalam melahirkan gagasan ini dapat dikatakan unik, jarang sekali koreografer segenerasinya memilih tradisi sebagai inspirasi sumber penciptaan tari, dan menafsirnya dengan perspektif baru. Bagaimana ia membayangkan tubuh terbagi tiga, dan tiga karakter menjadi satu tubuh yang hanya dapat dicapai melalui medium teknologi dengan membawa prinsip tiga karakter dari tari tradisi topeng Betawi tersebut ini tampak bahwa ia koreografer yang juga paham terhadap keluaran akhir dari karyanya tersebut.

Keterbatasan teknologi pula kemudian menjadi kendala yang mereka hadapi dalam proses kreatif karya ini. Menurut Try, karena modal kecil maka teknologi murah yang dapat diakses. Karena itu perlu digarisbawahi bawah karya yang dihasilkan pun masih jauh dari baik, apalagi sempurna. Ketika proses *clean up* dilakukan, ternyata, ada hal-hal yang tidak dapat direplikasi ketika pergerakan itu terjadi, ada gerakan yang rumit yang hanya bisa digerakkan oleh penari yang hidup.

Bathara mengakui bahwa, dalam kerja kolaboratif ini, kerja praktik akhir dari koreografi ada di tangan Try Rimbawan. Proses ini telah disepakati oleh mereka berdua dan selalu berdialog sepanjang proses pembuatannya. Bagi koreografer, untuk memiliki keterbukaan semacam ini, tidak semudah itu. Begitupun dengan kolaborasinya, Try Rimbawan, yang berusaha tetap mempertahankan esensi dari tari itu sendiri. Sebuah ekspresi yang diungkap melalui gerak tubuh manusia. Karya tari digital ini perlu dilihat dari pembacaan perspektif baru, tidak dapat hanya berangkat dari teori koreografi pada umumnya yaitu teori Laban mengenai Ruang waktu dan tenaga, tetapi juga dari logika digital, film, dan desain grafis.

Tari Serangkai Tiga melalui Tatapan Digital

Salah satu diskursus kebudayaan yang secara khusus banyak menjadi perdebatan terkait modernitas seni dan modernitas secara umum adalah ketika modernitas dihubungkan dengan tradisi. Dalam perkembangannya, dikotomi antara modernitas dan tradisi dalam diskursus kebudayaan di Indonesia mengalami dinamika yang mempengaruhi pertumbuhan kedua konsep tersebut karena banyak karya seniman modern dan kontemporer yang secara individual memanfaatkan kekayaan dan keragaman tradisi sebagai bagian dari tafsir di dalam anasir karyanya.

Satu di antara hubungan modernitas dan tradisi adalah bagaimana penggunaan tradisi dalam medium yang berbeda. Di dalam kerangka penggunaan medium yang berbeda ini, kita dengan mudah bisa merujuk pada perkembangan modernitas teknologi seperti film, musik, dan medium-medium teknologi lainnya. Sekarang ini kita bisa melihat bagaimana para seniman yang secara individual menafsirkan tradisi dalam karya-karya film, musik, dan medium teknologi lainnya di dalam pertunjukan, menjadi sebuah diskursus yang mengembangkan dan menafsirkan hubungan tradisi dan modernitas di Indonesia. Dalam konteks kekiniaan, perdebatan modernitas dan tradisi kemudian semakin jelas bentuknya berkat fenomena digital. Dunia kita sekarang sudah masuk dalam sebuah periode yang berbeda; terjadi perpindahan dari teknologi analog menjadi digital. Pada masa teknologi analog di era modernitas, hubungan-hubungan tradisi dengan medium lebih beragam lagi, karena era digital mengandaikan sebuah teknologi yang lebih massif dan bisa diakses di kalangan masyarakat publik. Hal ini menandakan bahwa praktik tradisi melalui praktik digital menjadi semacam perayaan dan keragaman dari tafsir tradisi oleh publik dari era medium analog pada periode modern yang menafsirkan tradisi melalui kerja-kerja kesenian para seniman secara individual maupun dalam kerja kolaboratif.

Realitas digital telah menjadi keseharian masyarakat hari ini. Hal ini terkait dengan menguatnya fenomena sosial media di dalam realitas keseharian masyarakat kita. Bahkan konstruksi realitas sosial masyarakat hari ini lebih didominasi oleh konstruksi sosial yang berlangsung di sosial media. Beberapa isu sosial yang berlangsung dan mempengaruhi keseharian masyarakat, banyak dipengaruhi oleh apa-apa yang

berlangsung di sosial media. Fenomena ini menunjukkan bahwa realitas digital, khususnya sosial media, telah menjadi bagian penting yang membentuk kesadaran masyarakat hari ini.

Sementara itu, medium seni pertunjukan merupakan sebuah seni yang tidak menghasilkan objek. Ia adalah seni yang menghasilkan peristiwa sehingga membutuhkan tatapan langsung para penontonnya. Hal ini mengandaikan bahwa kehadiran penonton dan karya pertunjukan adalah sebuah hubungan yang langsung dan serentak, karena sifat peristiwa yang menjadi kodrat dari seni pertunjukan. Dalam konteks menguatnya sosial media di dalam realitas keseharian masyarakat, tentu seni pertunjukan menjadi sesuatu yang cukup jauh di dalam kesadaran masyarakatnya hari ini. Berbeda dengan medium film yang memiliki sifat medium yang dekat dengan kultur sosial media, sifat visual, dan seni yang menghasilkan objek film tersebut juga memiliki watak yang tidak jauh berbeda dengan kultur sosial media yang juga dekat dengan hal-hal visual. Dalam menghadapi fenomena digital yang berkembang di masyarakat saat ini, beberapa inisiatif praktik seni pertunjukan yang berbasis pada medium digital, mencoba semacam menggunakan medium berbasis dua dimensi (layar) dengan muatan-muatan visual digital tiga dimensi sebagai praktik pertunjukan di dalam layar.

Seniman Bathara dan Try Rimbawan yang mencoba melakukan pendekatan digital dalam seni pertunjukan. Karya ini berangkat dari sebuah proyek yang disebut *digital stage* sebagai sebuah usaha dari praktik seni pertunjukan yang menggunakan medium digital. Salah satu latar dari proyek ini adalah situasi pandemi Covid-19, yang memaksa kita masuk dalam cara hidup pembatasan sosial yang berdampak pada tidak boleh dilakukannya sebuah pertunjukan yang dilakukan secara langsung (*luring/offline*), sehingga beberapa platform sosial dan seni harus berlangsung secara daring/online. Dalam proyek *digital stage* ini, Bathara dan Try Rimbawan memilih salah satu seni pertunjukan tradisi yang berasal dari Betawi, yang dikenal sebagai tari Serangkai Tiga. Ada beberapa hal perihal pemilihan tarian tradisi yang berasal dari Betawi ini, sebagai sebuah eksperimentasi ke medium digital, yang di antaranya adalah tradisi kesenian Betawi sebagai sebuah entitas tradisi yang pada dasarnya adalah sebuah kebudayaan yang kosmopolitan, sehingga penggunaannya dalam medium yang berbeda tidak terlalu mengalami halangan pakem atau dramaturgi yang ketat seperti kesenian-kesenian tradisi lainnya yang memiliki pakem atau dramaturgi yang eksklusif, seperti kesenian-kesenian tradisi yang sifatnya istana-sentris. Betawi sendiri sebagai sebuah entitas kebudayaan pada dasarnya adalah sebuah kultur masyarakat yang kosmopolitan, selain juga Betawi sebagai sebuah sejarah sosial, tidak memiliki pusat kekuasaan kulturalnya, sebagaimana misalnya yang diperlihatkan oleh identitas kebudayaan lainnya, seperti Jawa yang memiliki kekuasaan keraton, atau kesenian Dayak yang memiliki strata sosial yang terpusat pada kepala suku, dan lain sebagainya. Kebudayaan kosmopolitan Betawi sendiri bisa dikatakan sebagai kebudayaan tradisi yang bersifat urban, dan situs sosialnya hampir merata di berbagai tempat di Jakarta. Secara sosial, masyarakat Betawi cukup khas dengan entitas tradisi lainnya, yang latar urban dan kosmopolitanisme-nya menjadikan Betawi sebuah kebudayaan yang cair.

Sifat kosmopolitanisme di dalam tradisi Betawi, khususnya pada tarian "Serangkai Tiga", mendorong proses praktik digital menjadi lebih cair sehingga relatif mudah diakses. Bathara dan Try Rimbawan pada karya digital "Serangkai Tiga" secara bebas mengkoreografi secara digital bahan-bahan yang ada di dalam karya "Serangkai Tiga". Mereka sendiri memulai proyek digitalnya dengan melakukan perekaman visual dari karya "Serangkai Tiga", dan bahan visual yang berupa materi film digital, kemudian diolah atau dikoreografikan kembali melalui sebuah peranti lunak (*software*) yang algoritmanya bisa mendeteksi gerak atau koreografi dari gerakan-gerakan tertentu. Dalam wawancara, Bathara mengakui bahwa tidak semua gerak koreografi dari tari "Serangkai Tiga" dapat dideteksi, khususnya dalam pola gerak yang sangat 'kecil' gerakannya. Gerak-gerak yang terdeteksi hanyalah gerak-gerak besar. Itulah sebabnya mau tidak mau dalam versi digital ada yang terasa hilang.

"Tari Serangkai Tiga sendiri merupakan bagian dari pertunjukan tari Topeng. Sebagai sebuah tarian tradisi yang berasal dari Betawi ini, pada sejarahnya biasa dibawakan dalam acara nazar, sebagai rangkaian dari pertunjukan topeng. Dalam perkembangannya, "Tari Serangkai Tiga" dapat menjadi sebuah entitas tersendiri, karena bentuk artistiknya ia pada awalnya sebagai pengiring, pada perkembangannya Tari Serangkai Tiga ini menjadi sebuah nomor tunggal yang tetap bisa disaksikan berdasarkan konteks pertunjukannya. Cairnya kesenian di dalam tradisi Betawi inilah yang kemudian juga praktik lintas medium menjadi dimungkinkan karena sifat pakem dan dramaturgi yang bersifat cair.

Ada beberapa peta dan istilah kunci yang bisa menerangi hubungan-hubungan lintas medium di dalam praktik artistik seni. Dalam konteks ini, penggunaan medium di dalam seni pertunjukan tentu memiliki tantangan tersendiri karena sifat pertunjukan yang tidak menghasilkan objek, tatapan langsung yang bersifat

tiga dimensi, serta pengertian momen peristiwa sebagai kodrat pertunjukan. Beberapa istilah kunci tersebut diantaranya adalah 'multimedialitas' (*multimediality*) yang merujuk pada peristiwa di mana ada penggunaan beberapa media di dalam satu dan objek yang sama, 'transmedialitas' (*transmediality*) yang merujuk pada transfer dari satu media ke media lain, serta 'intermedialitas' (*intermediality*) yang merujuk pada hubungan media dalam arti saling mempengaruhi antara satu media dengan media lain. Istilah 'transmedialitas' mungkin adalah istilah yang biasa digunakan di dalam praktik artistik pertunjukan di Indonesia dengan apa yang disebut sebagai 'alih wahana'. Model-model 'transmedialitas' ini seperti mengalihwahkan karya sastra ke dalam seni pertunjukan atau film atau bunyi dan suara, dan bisa juga sebaliknya mengalihwahkan seni pertunjukan ke dalam medium-medium visual atau virtual.

Dalam karya kolaboratif Bathara yang koreografer dan dan Try Rimbawan yang menekuni teknologi digital ini, karya transformasi "Serangkai Tiga" ke dalam medium digital bisa disandingkan setidaknya dalam dua kata kunci, yakni multimedialitas dan transmedialitas. Konteks multimedialitas dalam karya "Serangkai Tiga" ke dalam digital dapat kita identifikasi dalam bagaimana karya ini mencoba mengadirkan objek yang sama yakni tarian "Serangkai Tiga" ke dalam medium visual dan digital, atau penggunaan perekaman kamera dan algoritma digital. Koreografi pada karya ini juga mengandaikan dua medium yang berbeda yakni, koreografi pada "Serangkai Tiga" itu sendiri, dan koreografi melalui algoritma digital. Sementara dalam konteks transmedialitas, peralihan dari tari Serangkai Tiga ke medium digital adalah bagaimana ada transformasi medium dari ketubuhan di dalam koreografi di dalam tarian "Serangkai Tiga" ke dalam algoritma digital yang menghasilkan sebuah koreografi yang berbeda. Di dalam multimedialitas, karya digital "Serangkai Tiga" menghasilkan koreografi yang berbeda karena koreografi aslinya, atau koreografi yang berlangsung secara *live*, disaring ke dalam model algoritma yang menghasilkan visual tiga dimensi. Penyaringan koreografi "Serangkai Tiga" ke dalam medium digital ini berlangsung karena kodrat algoritma yang hanya bisa merekam gerak-gerak yang terlihat besar secara visual, dan gerakan yang sangat kentara di dalam tarian "Serangkai Tiga". Sementara di dalam konsepsi transmedialitas, adalah perubahan medium tari "Serangkai Tiga" yang mengubah sumber medium ketubuhan tari "Serangkai Tiga" itu sendiri, yang dialihkan ke dalam medium digital di mana tarian tersebut berlangsung di dalam layar dua dimensi berupa visual tiga dimensi.

Proses transmedialitas ini secara tidak langsung menjadi semacam estetika hibrida karena memuat koreografi pada tarian Serangkai Tiga itu sendiri, dan juga koreografi yang sudah dipindai ke dalam algoritma digital itu sendiri. Pengertian hybrid sendiri juga berlaku karena ada dua proses koreografi, yakni koreografi tarian Serangkai Tiga, dan koreografi di dalam praktik digital melalui algoritma medium digital. Konteks transmedialitas ini juga mengandaikan semacam interteks dari karya, dimana dalam karya digital tarian "Serangkai Tiga" ini, kita melihat sebuah karya tradisi dalam tatapan digital, atau bagaimana tari "Serangkai Tiga" secara panggung tiga dimensi berlangsung di dalam layar dua dimensi yang menghadirkan visual tiga dimensi. Interteks ini juga terkait dengan pertumbuhan dari tradisi yang dicoba dirayakan di dalam realitas digital, sebagaimana fenomena sosial media yang hari ini telah menjadi ruang keseharian masyarakat.

Transformasi medium dari satu medium ke medium lain, tentunya memiliki implikasi beberapa perubahan dalam pengertian bentuk. Dalam konteks karya digital tarian "Serangkai Tiga" sendiri memiliki selisih dari rujukan tarian aslinya. Beberapa selisih tersebut berlangsung karena penggunaan algoritma digital yang berbeda dengan model medium visual analog macam video yang bersifat dokumentatif. Medium digital sendiri pada dasarnya adalah medium yang representasinya numerikal. Berbeda dengan medium analog yang sifatnya tetap, representasi numerikal di dalam medium digital tidak terhindarkan pengurangan informasi. Dalam konteks karya digital tarian "Serangkai Tiga" ini, perubahan pun juga terjadi karena sistem algoritma yang memindai visual tarian "Serangkai Tiga", mengalami 'pengurangan' karena algoritma yang memindai visual tersebut hanya bisa mendeteksi gerakan-gerakan yang besar. Dalam konteks ini, gestur tarian yang memiliki gerakan-gerakan yang kecil, dalam konteks penggunaan algoritma digital pada karya Bathara dan Rimbawan tidak mendeteksi gerakan-gerakan koreografi yang sifatnya kecil atau tidak terdeteksi oleh sistem algoritma digital pada karya ini.

Salah satu diskursus kebudayaan yang secara khusus banyak menjadi perdebatan terkait modernitas seni dan modernitas secara umum adalah ketika modernitas dihubungkan dengan tradisi. Dalam perkembangannya, dikotomi antara modernitas dan tradisi dalam diskursus kebudayaan di Indonesia mengalami dinamika yang mempengaruhi pertumbuhan kedua konsep tersebut karena banyak karya seniman modern dan kontemporer yang secara individual memanfaatkan kekayaan dan keragaman tradisi sebagai bagian dari tafsir di dalam anasir karyanya.

Satu di antara hubungan modernitas dan tradisi adalah bagaimana penggunaan tradisi dalam medium yang berbeda. Di dalam kerangka penggunaan medium yang berbeda ini, kita dengan mudah bisa merujuk pada perkembangan modernitas teknologi seperti film, musik, dan medium-medium teknologi lainnya. Sekarang ini kita bisa melihat bagaimana para seniman yang secara individual menafsirkan tradisi dalam karya-karya film, musik, dan medium teknologi lainnya di dalam pertunjukan, menjadi sebuah diskursus yang mengembangkan dan menafsirkan hubungan tradisi dan modernitas di Indonesia. Dalam konteks kekiniaan, perdebatan modernitas dan tradisi kemudian semakin jelas bentuknya berkat fenomena digital. Dunia kita sekarang sudah masuk dalam sebuah periode yang berbeda; terjadi perpindahan dari teknologi analog menjadi digital. Pada masa teknologi analog di era modernitas, hubungan-hubungan tradisi dengan medium lebih beragam lagi, karena era digital mengandaikan sebuah teknologi yang lebih massif dan bisa diakses di kalangan masyarakat publik. Hal ini menandakan bahwa praktik tradisi melalui praktik digital menjadi semacam perayaan dan keragaman dari tafsir tradisi oleh publik dari era medium analog pada periode modern yang menafsirkan tradisi melalui kerja-kerja kesenian para seniman secara individual maupun dalam kerja kolaboratif.

Realitas digital telah menjadi keseharian masyarakat hari ini. Hal ini terkait dengan menguatnya fenomena sosial media di dalam realitas keseharian masyarakat kita. Bahkan konstruksi realitas sosial masyarakat hari ini lebih didominasi oleh konstruksi sosial yang berlangsung di sosial media. Beberapa isu sosial yang berlangsung dan mempengaruhi keseharian masyarakat, banyak dipengaruhi oleh apa-apa yang berlangsung di sosial media. Fenomena ini menunjukkan bahwa realitas digital, khususnya sosial media, telah menjadi bagian penting yang membentuk kesadaran masyarakat hari ini.

Sementara itu, medium seni pertunjukan merupakan sebuah seni yang tidak menghasilkan objek. Ia adalah seni yang menghasilkan peristiwa sehingga membutuhkan tatapan langsung para penontonnya. Hal ini mengandaikan bahwa kehadiran penonton dan karya pertunjukan adalah sebuah hubungan yang langsung dan serentak, karena sifat peristiwa yang menjadi kodrat dari seni pertunjukan. Dalam konteks menguatnya sosial media di dalam realitas keseharian masyarakat, tentu seni pertunjukan menjadi sesuatu yang cukup jauh di dalam kesadaran masyarakatnya hari ini. Berbeda dengan medium film yang memiliki sifat medium yang dekat dengan kultur sosial media, sifat visual, dan seni yang menghasilkan objek film tersebut juga memiliki watak yang tidak jauh berbeda dengan kultur sosial media yang juga dekat dengan hal-hal visual. Dalam menghadapi fenomena digital yang berkembang di masyarakat saat ini, beberapa inisiatif praktik seni pertunjukan yang berbasis pada medium digital, mencoba semacam menggunakan medium berbasis dua dimensi (layar) dengan muatan-muatan visual digital tiga dimensi sebagai praktik pertunjukan di dalam layar.

Seniman Bathara dan Try Rimbawan yang mencoba melakukan pendekatan digital dalam seni pertunjukan. Karya ini berangkat dari sebuah proyek yang disebut *digital stage* sebagai sebuah usaha dari praktik seni pertunjukan yang menggunakan medium digital. Salah satu latar dari proyek ini adalah situasi pandemi Covid-19, yang memaksa kita masuk dalam cara hidup pembatasan sosial yang berdampak pada tidak boleh dilakukannya sebuah pertunjukan yang dilakukan secara langsung (*luring/offline*), sehingga beberapa platform sosial dan seni harus berlangsung secara daring/*online*. Dalam proyek *digital stage* ini, Bathara dan Try Rimbawan memilih salah satu seni pertunjukan tradisi yang berasal dari Betawi, yang dikenal sebagai tari Serangkai Tiga. Ada beberapa hal perihal pemilihan tarian tradisi yang berasal dari Betawi ini, sebagai sebuah eksperimentasi ke medium digital, yang di antaranya adalah tradisi kesenian Betawi sebagai sebuah entitas tradisi yang pada dasarnya adalah sebuah kebudayaan yang kosmopolitan, sehingga penggunaannya dalam medium yang berbeda tidak terlalu mengalami halangan pakem atau dramaturgi yang ketat seperti kesenian-kesenian tradisi lainnya yang memiliki pakem atau dramaturgi yang eksklusif, seperti kesenian-kesenian tradisi yang sifatnya istana-sentris. Betawi sendiri sebagai sebuah entitas kebudayaan pada dasarnya adalah sebuah kultur masyarakat yang kosmopolitan, selain juga Betawi sebagai sebuah sejarah sosial, tidak memiliki pusat kekuasaan kulturalnya, sebagaimana misalnya yang diperlihatkan oleh identitas kebudayaan lainnya, seperti Jawa yang memiliki kekuasaan keraton, atau kesenian Dayak yang memiliki strata sosial yang terpusat pada kepala suku, dan lain sebagainya. Kebudayaan kosmopolitan Betawi sendiri bisa dikatakan sebagai kebudayaan tradisi yang bersifat urban, dan situs sosialnya hampir merata di berbagai tempat di Jakarta. Secara sosial, masyarakat Betawi cukup khas dengan entitas tradisi lainnya, yang latar urban dan kosmopolitanisme-nya menjadikan Betawi sebuah kebudayaan yang cair.

Sifat kosmopolitanisme di dalam tradisi Betawi, khususnya pada tarian “Serangkai Tiga”, mendorong proses praktik digital menjadi lebih cair sehingga relatif mudah diakses. Bathara dan Try Rimbawan pada karya digital “Serangkai Tiga” secara bebas mengkoreografi secara digital bahan-bahan yang ada di dalam karya



“Serangkai Tiga”. Mereka sendiri memulai proyek digitalnya dengan melakukan perekaman visual dari karya “Serangkai Tiga”, dan bahan visual yang berupa materi film digital, kemudian diolah atau dikoreografikan kembali melalui sebuah peranti lunak (*software*) yang algoritmanya bisa mendeteksi gerak atau koreografi dari gerakan-gerakan tertentu. Dalam wawancara, Bathara mengakui bahwa tidak semua gerak koreografi dari tari “Serangkai Tiga” dapat dideteksi, khususnya dalam pola gerak yang sangat ‘kecil’ gerakannya. Gerak-gerak yang terdeteksi hanyalah gerak-gerak besar. Itulah sebabnya mau tidak mau dalam versi digital ada yang terasa hilang.

“Tari Serangkai Tiga sendiri merupakan bagian dari pertunjukan tari Topeng. Sebagai sebuah tarian tradisi yang berasal dari Betawi ini, pada sejarahnya biasa dibawakan dalam acara nazar, sebagai rangkaian dari pertunjukan topeng. Dalam perkembangannya, “Tari Serangkai Tiga” dapat menjadi sebuah entitas tersendiri, karena bentuk artistiknya ia pada awalnya sebagai pengiring, pada perkembangannya Tari Serangkai Tiga ini menjadi sebuah nomor tunggal yang tetap bisa disaksikan berdasarkan konteks pertunjukannya. Cairnya kesenian di dalam tradisi Betawi inilah yang kemudian juga praktik lintas medium menjadi dimungkinkan karena sifat pakem dan dramaturgi yang bersifat cair.

Ada beberapa peta dan istilah kunci yang bisa menerangi hubungan-hubungan lintas medium di dalam praktik artistik seni. Dalam konteks ini, penggunaan medium di dalam seni pertunjukan tentu memiliki tantangan tersendiri karena sifat pertunjukan yang tidak menghasilkan objek, tatapan langsung yang bersifat tiga dimensi, serta pengertian momen peristiwa sebagai kodrat pertunjukan. Beberapa istilah kunci tersebut diantaranya adalah ‘multimedialitas’ (*multimediality*) yang merujuk pada peristiwa di mana ada penggunaan beberapa media di dalam satu dan objek yang sama, ‘transmedialitas’ (*transmediality*) yang merujuk pada transfer dari satu media ke media lain, serta ‘intermedialitas’ (*intermediality*) yang merujuk pada hubungan media dalam arti saling mempengaruhi antara satu media dengan media lain. Istilah ‘transmedialitas’ mungkin adalah istilah yang biasa digunakan di dalam praktik artistik pertunjukan di Indonesia dengan apa yang disebut sebagai ‘alih wahana’. Model-model ‘transmedialitas’ ini seperti mengalihwahanakan karya sastra ke dalam seni pertunjukan atau film atau bunyi dan suara, dan bisa juga sebaliknya mengalihwahanakan seni pertunjukan ke dalam medium-medium visual atau virtual.

Dalam karya kolaboratif Bathara yang koreografer dan dan Try Rimbawan yang menekuni teknologi digital ini, karya transformasi “Serangkai Tiga” ke dalam medium digital bisa disandingkan setidaknya dalam dua kata kunci, yakni multimedialitas dan transmedialitas. Konteks multimedialitas dalam karya “Serangkai Tiga” ke dalam digital dapat kita identifikasi dalam bagaimana karya ini mencoba mengadirkan objek yang sama yakni tarian “Serangkai Tiga” ke dalam medium visual dan digital, atau penggunaan perekaman kamera dan algoritma digital. Koreografi pada karya ini juga mengandaikan dua medium yang berbeda yakni, koreografi pada “Serangkai Tiga” itu sendiri, dan koreografi melalui algoritma digital. Sementara dalam konteks transmedialitas, peralihan dari tari Serangkai Tiga ke medium digital adalah bagaimana ada transformasi medium dari ketubuhan di dalam koreografi di dalam tarian “Serangkai Tiga” ke dalam algoritma digital yang menghasilkan sebuah koreografi yang berbeda. Di dalam multimedialitas, karya digital “Serangkai Tiga” menghasilkan koreografi yang berbeda karena koreografi aslinya, atau koreografi yang berlangsung secara *live*, disaring ke dalam model algoritma yang menghasilkan visual tiga dimensi. Penyaringan koreografi “Serangkai Tiga” ke dalam medium digital ini berlangsung karena kodrat algoritma yang hanya bisa merekam gerak-gerak yang terlihat besar secara visual, dan gerakan yang sangat kentara di dalam tarian “Serangkai Tiga”. Sementara di dalam konsepsi transmedialitas, adalah perubahan medium tari “Serangkai Tiga” yang mengubah sumber medium ketubuhan tari “Serangkai Tiga” itu sendiri, yang dialihkan ke dalam medium digital di mana tarian tersebut berlangsung di dalam layar dua dimensi berupa visual tiga dimensi.

Proses transmedialitas ini secara tidak langsung menjadi semacam estetika hibrida karena memuat koreografi pada tarian Serangkai Tiga itu sendiri, dan juga koreografi yang sudah dipindai ke dalam algoritma digital itu sendiri. Pengertian hybrid sendiri juga berlaku karena ada dua proses koreografi, yakni koreografi tarian Serangkai Tiga, dan koreografi di dalam praktik digital melalui algoritma medium digital. Konteks transmedialitas ini juga mengandaikan semacam interteks dari karya, dimana dalam karya digital tarian “Serangkai Tiga” ini, kita melihat sebuah karya tradisi dalam tatapan digital, atau bagaimana tari “Serangkai Tiga” secara panggung tiga dimensi berlangsung di dalam layar dua dimensi yang menghadirkan visual tiga dimensi. Interteks ini juga terkait dengan pertumbuhan dari tradisi yang dicoba dirayakan di dalam realitas digital, sebagaimana fenomena sosial media yang hari ini telah menjadi ruang keseharian masyarakat.

Transformasi medium dari satu medium ke medium lain, tentunya memiliki implikasi beberapa perubahan dalam pengertian bentuk. Dalam konteks karya digital tarian “Serangkai Tiga” sendiri memiliki selisih dari rujukan tarian aslinya. Beberapa selisih tersebut berlangsung karena penggunaan algoritma digital yang berbeda dengan model medium visual analog macam video yang bersifat dokumentatif. Medium digital sendiri pada dasarnya adalah medium yang representasinya numerikal. Berbeda dengan medium analog yang sifatnya tetap, representasi numerikal di dalam medium digital tidak terhindarkan pengurangan informasi. Dalam konteks karya digital tarian “Serangkai Tiga” ini, perubahan pun juga terjadi karena sistem algoritma yang memindai visual tarian “Serangkai Tiga”, mengalami ‘pengurangan’ karena algoritma yang memindai visual tersebut hanya bisa mendeteksi gerakan-gerakan yang besar. Dalam konteks ini, gestur tarian yang memiliki gerakan-gerakan yang kecil, dalam konteks penggunaan algoritma digital pada karya Bathara dan Rimbawan tidak mendeteksi gerakan-gerakan koreografi yang sifatnya kecil atau tidak terdeteksi oleh sistem algoritma digital pada karya ini.

SIMPULAN

Dunia kesenian tidak dapat menolak atau menghindari perkembangan teknologi yang luar biasa cepat. Dunia digital adalah realitas kita yang hidup di abad ke-21 ini. Sisi tradisi dan sisi modernitas yang ditandai dunia digital yang tidak terbayangkan sebelumnya menempatkan seniman dan pemerhati dunia digital di dalam relasi kolaboratif yang tampaknya tak ada ujungnya. Kendati pemertahanan dan pewarisan tari tradisi sudah dikelola dengan baik dengan bantuan semua pihak, tari tradisi tetap terdampak oleh perkembangan teknologi secara umum, khususnya dalam dinamika kesenian. Dengan demikian, cara kreatif untuk mempertahankan tradisi dan merespons teknologi dengan sebaik-baiknya dan memberi manfaat pada hidup manusia abad ke-21 adalah mensinergikan dua dunia yang selalu didikotomikan. Penelitian ini memperlihatkan bahwa dunia tradisi dan dunia teknologi modern dapat bersatu untuk saling melengkapi. Pertanyaan bahwa tafsir digital memiliki kekurangan karena ada sesuatu yang hilang dari tarian yang dinikmati secara langsung, dapat dijawab dengan mengatakan bahwa hal-hal yang tidak terpenuhi dalam media yang berubah tentu terjadi. Akan tetapi, teknologi yang terus berkembang akan terus merespons kesenian dengan berbagai cara kreatif. Semua kembali kepada para seniman yang kreatif dan para pemerhati format digital yang sama kreatifnya.

DAFTAR REFERENSI

Finnegan, Ruth. (1992). *Oral Traditions and the Verbal Arts*. London: Routledge.

Gabriel, H. Teshome. *Third Cinema in Third World: The Aesthetic Liberation*. Michigan: Umi Research Press

Hanan, David. (2017) *Specifity in Indonesian Film*. Cham: Palgrave Macmillan.

Kattenbelt, Chiel. “Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships” dalam *Culture, Language and Representation*, Vol. VI/2008, hlm. 20-21

Metz, Christian. (1991). *Film Language A Semiotics of the Cinema* (terjemahan oleh Michael Taylor). Chicago: The University of Chicago Press.

Daftar Webtografi

Digital Dance Lab 2021 – Bathara Saverigadi Dewandoro x Rimbawan Gerilya x Bathari Suryaputri, www.jicon.id diakses pada 7 Oktober 2021

Jakarta Tourism, Tutorial Tari Betawi, Tari Kedok, https://www.youtube.com/watch?v=5Y6Do4_tMnA, diakses pada 2 Desember 2021’



Daftar Nara Sumber

Bathara Saverigadi Dewandoro. Jln. Majapahit V, No V7, Jati Murni, Pondok Melati, Bekasi, Jawa Barat

Kartini Kisam, Lahir 5 Maret 1960. Jln cibubur 3 gang remaja rt 06 rw 01no 33.

Try Hartono S.Sn a.k.a Try Rimbawan Gerilya, JL.Porselen 4/18, RT13 RW03, Kayu Putih, Pulogadung, Jakarta Timur 13210

Biodata Penulis:

Nama : Yola Yulfianti
Biografi : Ia seorang seniman interdisipliner, berbasis dan tinggal di Jakarta, Indonesia. Lulus dari Jurusan Tari, Institut Kesenian Jakarta pada tahun 2004. Pada tahun 2009 lulus dari Program Pascasarjana Seni Urban dan Industri Budaya, Institut Kesenian Jakarta (IKJ). Menyelesaikan studi doktoral di Institut Seni Indonesia Surakarta pada tahun 2017, sejak saat itu bekerja sebagai dosen di Sekolah Pascasarjana Institut Kesenian Jakarta. Dalam proses penelitian artistiknnya, Yola tidak berfokus pada produk dan terminologi seni mainstream, bukan dalam artian produk karya seni, tetapi lebih kepada pengalaman berada dalam realitas kehidupan urban.

No Hp : 0817808230

Afiliasi : Institut Kesenian Jakarta

Nama : Sonya Indriati Sondakh
Biografi : Mendapat gelar magister seni dari Sekolah Pascasarjana IKJ yang lulus pada 2013, ia kemudian menjadi pengajar dan peneliti di Institut Kesenian Jakarta. Ia kemudian melanjutkan pendidikan S3 di Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya UI angkatan 2018 dan menyelesaikannya pada 2022. Sekarang aktif sebagai anggota Urban Creative Hub IKJ yang aktif melakukan penelitian terkait seni urban.

No Hp : 081381847913

Afiliasi : Institut Kesenian Jakarta

Nama : Akbar Yumni
Biografi : Akbar Yumni, pernah menjadi kurator Arkipel (Jakarta Internasional Documentary and Experimental Film Festival) 2013-2018. Sebagai seniman, ia berkecukupan pada tema arsip film Indonesia yang hilang pada masa rezim otoritarian. Beberapa pertunjukan reenactment performance-nya mencoba menghadirkan kembali adegan-adegan pada film Indonesia yang hilang diantaranya, Menonton Turang (1957)-Bachtiar Siagian pada 2018, Menonton Daerah Hilang (1956)-Bachtiar Siagian pada 2020, Menonton Sedap Malam (1951)-Ratna Asmara pada 2021. menjadi anggota Komite Teater dan komisi riset DKJ (Dewan Kesenian Jakarta) periode 2023-2026.

No Hp : 089605053194

Afiliasi : Dewan Kesenian Jakarta