

# The Application of Virtual Reality (VR) in the Contemporary Dance Work “Sabitah Eternity”

## Penerapan Virtual Reality (VR) dalam Karya Tari Kontemporer “Sabitah Eternity”

M.Aqsal Dwi Prakasa<sup>1)\*</sup>, Sherli Novalinda<sup>2)</sup>, Ali Sukri<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

\*Corresponding Author

Email : [aqsallubs@gmail.com](mailto:aqsallubs@gmail.com), [sherlinovalinda@isi-padangpanjang.ac.id](mailto:sherlinovalinda@isi-padangpanjang.ac.id), [alisukri@isi-padangpanjang.ac.id](mailto:alisukri@isi-padangpanjang.ac.id)

Copyright ©2024, The authors. Published by Program Pasca Sarjana ISI Padangpanjang  
Submitted: 25 November 2023; Revised: 2 Februari 2024; Accepted: 24 Maret 2024

### ABSTRACT

SABITAH ETERNITY's work is a dance work that tries to be a bridge to connect education to the audience watching this work. The aim is to increase the audience's sense of empathy and social towards those who are trying to adapt to an era that is often considered an issue that until now is still not very popular. It is heavily questioned as a complicated social phenomenon, in this case the Talang Mamak tribe and its Bedukun Balai Terbang treatment rituals. The artist tries to convey how the Talang Mamak people and their healing rituals can go through various situations and conditions towards modern times and adapt in it. This is for the sake of the continuity of culture and community groups, as well as a phase of change and response of the Bedukun Balai Terbang ritual performers. In this case the negotiating body of tribal society towards the present era. The use of expression and technology as a medium of communication means that we never know what everyone is feeling. The use of Virtual Reality technology is something new in a form of dance performance that conveys a lot of the content that the artist wants to convey.

### Keyword

Negotiation  
Adapt  
Virtual Reality  
Technology

This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license



### ABSTRAK

Karya *SABITAH ETERNITY* salah satu karya tari yang mencoba menjadi jembatan penyambung edukasi terhadap *audience* yang menyaksikan pertunjukan karya ini, bertujuan agar dapat meningkatkan rasa empati dan sosial penonton terhadap mereka yang sedang mencoba beradaptasi dengan zaman yang sering dianggap sebagai isu yang sampai saat ini masih tidak terlalu gencar dipermasalahkan sebagai fenomena sosial yang rumit, dalam hal ini suku *Talang Mamak* dan ritual pengobatan *Bedukun Balai Terbangnya*. Pengkaryanya mencoba menyampaikan bagaimana masyarakat *Talang Mamak* dan ritual pengobatannya dapat melewati berbagai situasi dan kondisi menuju masa modern dan beradaptasi di dalamnya. Hal itu demi keberlangsungan budaya dan kelompok masyarakatnya, serta fase perubahan dan respon pelaku ritual *Bedukun Balai Terbang*. Dalam hal ini negosiasi tubuh masyarakat suku terhadap era sekarang. Penggunaan ekspresi dan teknologi sebagai media komunikasi, bahwa kita tidak pernah tau apa yang dirasakan setiap orang. Penggunaan teknologi Virtual Reality menjadi suatu hal baru dalam suatu bentuk pertunjukan tari yang banyak menyampaikan isi yang ingin di sampaikan pengkaryanya.

### Kata Kunci

Negosiasi  
Adaptasi  
Virtual Reality  
Teknologi

This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license



## PENDAHULUAN

Indragiri Hulu merupakan salah satu daerah di Provinsi Riau dengan kebiasaan dan kehidupan masyarakatnya yang sangat patuh dan teguh dalam menjaga segala bentuk adat dan budaya yang mereka miliki, namun di tengah kemajuan zamandan perkembangan teknologi yang serba canggih ini, masih ditemukan sebagian dari masyarakat Indragiri Hulu yang hidup secara sederhana atau lebih dikenal dengan istilah masyarakat suku pedalaman, Masyarakat Talang Mamak merupakan satu dari sekian banyak suku-suku pedalaman ini (disebut juga dengan masyarakat adat) yang melakukan berbagai tatanan kehidupan dengan upacara ritual. Hal ini dapat dilihat melalui proses pengobatan mereka atau bisa juga disebut dengan upacara atau ritual pengobatan. Ritual pengobatan suku Talang Mamak terdiri dari upacara Bulian, Balai Terbang, Balai Panjang, dan Malighai (“No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title,” 1990), dan pada umumnya mereka sangat memegang teguh kepercayaan dan budaya ritual yang berkembang di tengah masyarakatnya, seperti ritual pengobatan *Bedukun Balai Terbang* yang ada di Suku Talang Mamak daerah Durian Cacar, kecamatan Rakit Kulim, Indragiri Hulu, Riau yang diperkirakan sudah ada dari abad ke-13.

Ritual *Bedukun Balai Terbang* adalah sebuah ritual pengobatan suku Talang Mamak kepada si sakit yang mengidap sakit jiwa, kemasukan roh-roh jahat, keteguran, kemasukan setan maupun *jembalang*. Ritual ini adalah suatu bentuk upacara ritual yang dilakukan/ditarikan oleh *Kumantan* dan satu orang *Bujang Bayu* sebagai pembantu pengaman pada aktivitas

pengobatan yang dilakukan di dalam maupun di luar rumah (Simanjuntak, 2012:85).

Dari hasil wawancara bersama H. Mailiswin kenapa ritual tersebut disebut *Bedukun Balai Terbang*, karena pada saat pelaksanaannya *Balai Terbang* dipimpin oleh seorang *Kumantan* yang memakai properti di atas kepalanya. Properti tersebut berupa balai kecil (*headpiece* berbentuk rumah) atap kajang yang diletakan di atas kepala *Kumantan*, properti inilah yang digunakan selama pengobatan berlangsung dengan di iringi alat musik *Ketobong*.

Dewasa ini, tradisi ritual pengobatan *Bedukun Balai Terbang* sudah semakin berkembang terutama pada fungsinya. Informasi yang diperoleh dari narasumber Sutan dan Lagak bahwa disamping media pengobatan, ritual ini juga berfungsi sebagai hiburan pada acara pemerintahan di Kabupaten Indargiri Hulu, bahkan telah dipentaskan di berbagai tempat sebagai suatu bentuk seni pertunjukan.

Hal ini tentu bukan tanpa sebab, ada beberapa faktor salah satunya ialah adanya campur tangan pemerintah dalam upaya melestarikan budaya ritual tersebut. Berdasarkan peraturan menteri pendayagunaan aparatur negara dan reformasi birokrasi nomor 39 tahun 2012 tentang pedoman pengembangan budaya kerja, pada prinsipnya pengembangan budaya kerja merupakan proses yang panjang dan tidak mudah, harus dilakukan secara terus menerus, dengan strategi yang tepat dan konsisten (Aziza, 2015). Sehingga menjadikannya suatu bentuk seni pertunjukan yang dapat dinikmati di berbagai situasi dan kondisi, berbagai kalangan, serta tidak terikat pada syarat dan waktu tertentu.

Menurut H. Mailiswin selaku budayawan setempat, masyarakat maupun pelaku *Bedukun Balai Terbang* sangat terbuka akan hal ini, karena dengan adanya campur tangan pemerintah tersebut membantu masyarakat suku melestarikan kebudayaan ritual mereka agar tidak hilang tergerus zaman. Penemuan ini akhirnya menggiring terbentuknya sebuah teori konservasi yaitu pelestarian tari tradisi dapat dilakukan tidak hanya mengimitasi secara utuh tetapi senantiasa didampingi dengan tindakan modifikasi. Ranah pelestarian dan modifikasi memuat pengertian yang paradoks tetapi perlu disandingkan untuk mempertahankan keabadian. Perlu difahami bahwa pelestarian tidak cukup mempertahankan keasliannya. Mengingat keaslian bentuk/ tekstual seni belum tentu bisa seiring sejalan dengan perkembangan zaman dan masyarakat sebagai penyangganya (Sumiati, 2015).

Seiring berkembangnya zaman maka semakin maju juga pemikiran dan pola hidup masyarakat suku tersebut. Pertumbuhan dan perubahan tingkatan sosial berdampak pada budaya tradisional diawali sebuah etnis perlahan-lahan mulai luntur dan panah di dalam masyarakat (Nurchayawati et al., 2022). Sudah ada yang hidup dengan pendidikan dan profesi yang baik di kehidupan modern, sehingga lama-kelamaan adat dan budaya yang ada akan hilang secara perlahan, untuk pelaku ritual *Bedukun Balai Terbang* itu sendiri mereka merasa diuntungkan akan hal tersebut karena mereka mendapatkan uang yang nominalnya lumayan besar, serta dapat tampil menjadi pusat perhatian di berbagai tempat dan panggung yang sebelumnya belum pernah

terbayangkan oleh mereka selaku masyarakat suku pedalaman.

Di dalam perjalanan ritual pengobatan menuju seni pertunjukan tidaklah seindah dan tidak semudah membalikan telapak tangan. Ada banyak bentuk negosiasi dan tekanan sosial dari masyarakat yang berasal dari suku itu sendiri maupun di luarnya. Mulai dari negosiasi antar masyarakat sukunya sendiri terhadap ritual pengobatan yang dijadikan seni pertunjukan, Tentunya ada beberapa masyarakat yang tidak terima begitu saja akan perubahan tersebut, karena di anggap merusak hubungan masyarakat suku terhadap nilai ritual pengobatan terhadap kepercayaan nenek moyangnya. Negosiasi digunakan untuk menjembatani dua kepentingan yang berbeda, misalnya antara produsen dengan konsumen. Oleh karena itu, agar terjadi suatu kesepakatan di antara kedua belah pihak, diperlukan negosiasi (Utami, 2017).

Maka dari itu terjadilah "tawar menawar" antara pemerintah dan masyarakat *Talang Mamak*, dimana mereka menawarkan bantuan untuk melestarikan ritual pengobatan tersebut namun tidak membawa utuh segala persyaratan dan *step by step* ritual itu utuh ke atas panggung pertunjukan, namun hanya menampilkan sisi unik dan keindahan dari bentuk ritual pengobatan *Bedukun Balai Terbang* itu sendiri. Melihat tawaran tersebut tentunya masyarakat suku melakukan penawaran kembali yaitu jika dijadikannya ritual ini sebagai seni pertunjukan, maka mereka harus mendapatkan *feedback* seperti, imbalan berupa uang di setiap penampilan, dijadikan pusat perhatian, dan dibawa ke tempat-tempat yang baru dengan semua kebutuhannya di



tanggung oleh pemerintah, dan masih banyak bentuk-bentuk negosiasi yang terjadi, mengingat negosiasi adalah proses yang terjadi antara dua pihak atau lebih yang pada awalnya memiliki pemikiran yang berbeda, hingga akhirnya mencapai kesepakatan (Jackman, 2005).

Terlepas dari negosiasi tersebut beberapa bentuk tekanan sosial pun menjadi tantangan terhadap ritual pengobatan ini, seperti masyarakat suku yang dipandang sebelah mata dari berbagai sisi, mulai dari dianggap terlalu aneh, monoton dan bertentangan dengan ajaran agama oleh masyarakat modern. Sehingga mereka beranggapan *Bedukun Balai Terbang* tidak layak di tampilkan sebagai suatu seni pertunjukan, bentuk tekanan tersebut juga sangat terlihat dari bagaimana akhirnya masyarakat modern hanya menjadikan ritual pengobatan yang dulunya sakral ini menjadi sebuah objek hiburan semata, dan menjadikan ritual ini bahan *ekspose* kebutuhan media sosial demi kepentingan pribadi, tanpa mau tau bahwasannya masyarakat suku dan ritual pengobatannya ini sedang berjuang dalam beradaptasi dengan zaman.

Hal-hal inilah yang menjadi tekanan tersendiri bagi masyarakat suku *Talang Mamak* dan ritual pengobatannya, sehingga ritual pengobatan dan masyarakat suku di hari ini harus mampu beradaptasi dengan berbagai macam bentuk negosiasi, situasi dan kondisi serta tekanan sosial sehingga mereka mampu berjalan beriringan dengan zaman dan era baru yang modern. Mengingat, Adaptasi merupakan suatu cara untuk berubah dari keadaan sebelumnya. (Lenjau et al., 2021).

Fenomena dari praktik *Bedukun Balai Terbang* inilah yang menjadi sumber inspirasi dan ketertarikan pengkarya. Perkembangan ritual menuju seni pertunjukan dan perubahan di dalamnya menjadi perhatian pengkarya, dimana Masyarakat *Talang Mamak* menyadari bahwa dalam menghadapi tekanan sosial harus dapat beradaptasi dengan berbagai situasi dan kondisi yang baru dalam menjalankan ritual pengobatannya. Fenomena ini menimbulkan suatu pertanyaan penting terhadap perubahan aktivitas ritual pengobatan menuju aktivitas seni pertunjukan yang berorientasi pada hiburan. Bagaimana respon (tingkah laku) pelaku ritual *Bedukun Balai Terbang*, karena perubahan aktivitas ritual pengobatan menjadi aktivitas seni pertunjukan, pada dasarnya dianggap sebagai variasi dalam peniruan ritual budaya baru sebagai bentuk pelestarian dari generasi yang satu ke generasi berikutnya.

Pengetahuan atau sistem nilai seperti ini akan berkembang di lingkungannya dan sangat berpengaruh pada tingkah laku dan pola berfikir anggota baru masyarakat tersebut, dalam hal ini masyarakat suku *Talang Mamak* yang harus bisa beradaptasi pada tekanan sosial dan dapat menghadapi norma sosial budaya baru di era sekarang.

Berdasarkan latar belakang di atas, pengkarya tertarik dengan fase perubahan dan respon pelaku ritual *Bedukun Balai Terbang*, dalam hal ini negosiasi tubuh masyarakat suku terhadap era sekarang. Pengkarya melahirkan sebuah karya tari kontemporer tentang bagaimana bentuk-bentuk respon serta tingkah laku dalam menghadapi perubahan dan tekanan sosial. Di interpretasikan

serta ditafsirkan kembali ke tubuh tari, menjadi suatu bentuk karya tari baru yang berujung pada jawaban atas semua itu, yaitu penerimaan dan dapat sejalanannya pelaku, ritual, serta masyarakat suku tersebut dengan zaman dan perubahannya ke seni pertunjukan.

Pengkarya tertarik mengangkat hal tersebut menjadi sebuah karya tari baru mengambil cuplikan-cuplikan peristiwa yang dihadapi oleh masyarakat suku dan budaya ritual pengobatannya dalam menyesuaikan diri dengan zaman, dalam hal ini mengkolaborasikannya dengan teknologi multimedia VR (*Virtual Reality*).

*Virtual Reality* atau alat realitas maya merupakan sebuah alat teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ada dalam dunia maya yang disimulasikan oleh komputer, sehingga pengguna merasa berada di dalam lingkungan tersebut. VR ini adalah teknologi yang mampu menciptakan simulasi, simulai tersebut seperti dunia nyata, di mana pengguna bisa melihat 360 derajat suasana dan berjalan-jalan di sebuah tempat di masa lalu maupun di masa depan yang belum pernah dikunjungi. VR tidak hanya memberikan pengalaman melihat layar, tetapi pengguna dapat berinteraksi dengan dunia 3D.

Teknologi VR mensimulasikan banyak indera, seperti penglihatan, pendengaran, sentuhan, hingga penciuman. Walaupun penggunaan *virtual reality* banyak digunakan untuk permainan *video game*, *virtual reality* juga banyak dimanfaatkan untuk bidang lain seperti, pendidikan, kesehatan, seni dan lainnya. Penggunaan VR di dalam karya ini adalah sebagai alat pendukung dalam

mengintepretasikan gambaran bagaimana waktu terus berjalan sehingga berbagai situasi dan kondisi yang ada akan menjadi tantangan bagi masyarakat *Talang Mamak* dan ritual pengobatannya untuk beradaptasi di era kini, Kombinasi video 360 dengan budaya suatu suku dapat menciptakan suatu media yang dapat memperkenalkan juga mengangkat potensi budaya suatu daerah secara menarik dan lebih mudah untuk dipelajari dan dipahami (Rambing et al., 2017). Hal ini agar dapat dirasakan oleh penari maupun audiens yang menonton, serta memberikan pengalaman pertunjukan yang berbeda.

#### **METODE PENCIPTAAN**

Metode penciptaan merupakan sebuah cara bagaimana proses struktur dalam menciptakan sebuah karya tari. Dalam menggarap karya tari "*Sabitah Eternity*" pengkarya menggunakan beberapa metode secara struktural untuk mempermudah dalam proses penggarapan karya tari ini, pengkarya memakai metoda dari Alma M.Hawkins dalam buku *Creating Through Dance* yang diterjemahkan oleh Y. Sumandyo Hadi, hal ini karena metoda Hawkins di rasa sangat tepat dengan karakteristik tata cara pengkarya dalam menciptakan karya tari, selain itu metode ini sangat membantu pengkarya agar dapat menciptakan karya yang baik dengan mengikuti *step by step* yang telah dituliskan Hawkins. Di dalam metode Hawkins tertulis bahwa menciptakan karya tari membutuhkan beberapa tahapan-tahapan yaitu eksplorasi, improvisasi, dan komposisi (pembentukan) (Alma M.Hawkins, 1990:26). Ini juga yang dijelaskan dalam (Iqbal & Novalinda, 2022; Novalinda, 2022) Adapun pengaplikasian metode yang digunakan

dalam penggarapan karya tari ini adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data dan Observasi lapangan

Pengumpulan data sangatlah penting dalam mengawali suatu penelitian agar nantinya karya yang di ciptakan valid dengan apa yang terjadi di hari ini, tentunya dengan mengumpulkan data dengan berbagai cara, diantaranya yakni penjelajahan data melalui internet, *video review*, mencari referensi dan informasi dari buku- buku, mencari narasumber yang dapat diwawancarai, sampai kepada observasi lapangan.

Pengkarya juga membaca literatur tentang Suku *Talang Mamak*, Budaya Ritual Pengobatan, *Bedukun Balai Terbang* Indragiri Hulu, dan buku-buku serta teori- teori yang mendukung dalam mendalami pengetahuan tersebut untuk mengangkatnya menjadi sebuah karya yang institusi serta mencari informasi dari berbagai sumber, diantaranya sebagai berikut:

Observasi lapangan pengkarya lakukan dengan mewawancarai salah seorang budayawan dan orang-orang suku Talang Mamak yang ikut merasakan perubahan ritual pengobatan mereka ke seni pertunjukan. Pengkarya melakukan observasi turun lapangan sesuai dengan konsep tari yang dipilih oleh pengkarya. Sehingga pengkarya dapat mengkaitkannya dengan ide gagasan pengkarya tentang respon (tingkah laku) pelaku ritual pengobatan *Bedukun Balai Terbang* dalam menghadapi berbagai situasi dan kondisi serta dapat beradaptasi di era baru dan tekanan sosial yang akan di hadapi, dari perubahan ritual pengobatan menuju seni pertunjukan. Selain itu pengkarya juga melakukan

pengumpulan data dokumentasi berupa video dan foto. Setelah melakukan beberapa observasi, kemudian pengkarya mengumpulkan penari dan memberikan pemahaman tentang materi konsep karya ini. Bagaimana dan dalam bentuk apa karya "*Sabitah Eternity*" akan di wujudkan sesuai dengan imajinasi dan ide gagasan pengkarya.

2. Eksplorasi

Eksplorasi termasuk berpikir, berimajinasi, merasakan, dan merespon, oleh karena itu, proses eksplorasi dapat berguna sekali pada pengalaman tari yang pertama. Melalui eksplorasi koreografer akan mengajarkan pola-pola tertentu sehingga merangsang penari untuk dapat membuat bentuk pola eksplorasinya sendiri sesuai dengan karya yang diinginkan koreografer (Alma M.Hawkins. 1990:27).

Eksplorasi yakni pencarian secara sadar kemungkinan-kemungkinan gerak baru dengan mengembangkan dan mengolah elemen dasar gerak, ruang tenaga dan waktu dengan merasakan apa yang menjadi sumber penciptaan karya. Eksplorasi meliputi sebuah pemikiran, berimajinasi, merasakan, dan merespon. Pemakaian eksplorasi biasanya dilakukan pengkarya pada tahap kedua sebagai pencarian ide- ide baru dalam bentuk gerak. Suatu aktivitas yang diarahkan sendiri dan untuk dirinya sendiri sebelum bekerja sama dengan orang lain (Saaduddin & Novalinda, 2017; Susanti & Sherli Novalinda, 2019).

Pada karya "*Sabitah Eternity*" ini pengkarya melakukan beberapa eksplorasi yang diawali dengan melakukan pemahaman konsep karya kepada seluruh pendukung karya terutama penari, agar apa yang ingin

dicapai oleh pengkarya dapat tercapai secara maksimal, selanjutnya melakukan eksplorasi tubuh, properti, dan alat teknologi *Virtual Reality*, baik pengkarya sendiri maupun penari dalam pendukung karya tari ini, yang bertujuan agar pengkarya dapat berimajinasi maupun berfikir dalam pelahiran gerak dan bentuk penggambaran perubahan pada karya ini. Selain itu penari juga dapat merasakan dan merespon setiap gerak yang di berikan oleh pengkarya, agar dalam melakukan gerak para penari dapat menjiwai sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pengkarya.

Pada eksplorasi tubuh, pengkarya membebaskan penari dalam mencari bentuk atau karakter tubuh dan gaya masyarakat suku pedalaman dalam bergerak, eksplorasi ini di lakukan penari sampai menghasilkan ciri khas tersendiri dari masing-masing penari dalam mewujudkan gambaran perilaku dan *movement* masyarakat suku itu sendiri di dalam tubuh mereka, baik secara individual maupun berkelompok.

Tidak lupa, di dalam eksplorasi tubuh ini pengkarya juga menerapkan eksplorasi pada bentuk gerak-gerak *Rentak Bulian* sebagai pijakan dasar pada karya, serta melakukan eksplorasi dengan menggunakan gerak-gerak inovatif yang lebih mengarah kepada ketubuhan, wirasa, dan wiraga penari dalam bergerak, serta mengeksplor teriakan suara yang khas untuk menambah rasa penari dalam bergerak dalam mendalami perannya sebagai masyarakat suku pedalaman yang sedang berjuang untuk dapat berdaptasi dengan zaman.

Eksplorasi alat teknologi *Virtual Reality*, di lakukan dengan cara mencoba satu-persatu penari dengan alat tersebut agar seluruh

penari dapat merasakan eksperiens yang sama, dimana pada saat eksplorasi ini penari akan berinteraksi dengan aplikasi "*First Step*" yang di mainkan di dalam alat tersebut, sebagai langkah awal memulai eksplorasi alat VR.

Setiap penari di tuntut untuk dapat melakukan eksplorasi dengan alat tersebut dalam mengimajinasikan apa yang nantinya akan dijadikan bahan utama di dalam pertunjukan, melalui eksplorasi inilah pengkarya dapat memilih penari yang tepat untuk menggunakan alat VR di dalam bagian karya saat pertunjukan, tentunya dengan melihat mana penari yang cepat tanggap, cermat dalam memahami penggunaan alat VR serta mampu mengeksplor dirinya dalam pengaplikasian alat tersebut.

Eksplorasi Properti, merupakan hal penting yang harus di lakukan, karena properti berupa giring kaki dan alat *Virtual Reality* merupakan point utama dalam karya ini sebagai media komunikasi di dalam karya maupun terhadap audiens. Pada eksplorasi giring kaki, pengkarya memulai dengan membebaskan penari dalam mencari warna bunyi yang akan di susun menjadi kesatuan yang baik, setelah itu pengkarya akan memilah kembali dan mengajarkan warna bunyi yang lebih cocok dan sesuai.

Eksplorasi pada giring kaki ini merupakan cara agar penari dan properti memiliki satu rasa antar satu dengan yang lainnya, sehingga saat penggunaannya penari dapat memberikan nyawa kepada properti tersebut yang akan menjadikannya kesatuan yang utuh, unik, dan menarik saat digunakan.

### 3. Improvisasi

Improvisasi memberikan kesempatan yang lebih besar bagi imajinasi, seleksi, dan mencipta setelah



melakukan eksplorasi. Dalam improvisasi terdapat kebebasan yang lebih, aktivitas gerak yang berasal dari improvisasi ditandai oleh spontanitas yang begitu saja terjadi dengan mudah dan setiap gerakan baru akan menimbulkan gerakan lain yang dapat memperluas dan mengembangkan pengalaman. Kreativitas melalui improvisasi kadang-kadang diartikan sebagai “terbang ke yang tak diketahui”, itulah saat ketika seorang pencipta mempergunakan imaji-imaji simpanannya dan melahirkannya ke dalam bentuk yang baru (Alma M.Hawkins, 1990:33).

Salah satu bentuk improvisasi yang diartikan sebagai penemuan gerak secara kebetulan atau *movement by chance*, walaupun gerak-gerak tertentu muncul dari gerak-gerak yang pernah dipelajari, atau ditemukan sebelumnya, tetapi ciri spontanitas menandai hadirnya tahap improvisasi. Gerakan yang terjadi secara acak, terutama dalam ranah tari dan improvisasi, menonjolkan spontanitas serta sifat tak terduga dari ekspresi manusia melalui gerak. Improvisasi tari, yang didasarkan pada reaksi spontan terhadap rangsangan yang tidak direncanakan, memungkinkan penari untuk secara langsung mengeksplorasi fisik dan kreativitas mereka. Ekspresi ini tidak hanya mendorong otonomi individu, tetapi juga menekankan hubungan dinamis antara penari dengan lingkungannya. Bahkan, sejumlah penelitian mengungkapkan bahwa improvisasi tari mampu memunculkan pola gerakan yang unik dan kontekstual. Misalnya, dengan memodifikasi batasan tugas dalam improvisasi, dapat dihasilkan variasi respons motorik yang lebih beragam, mengindikasikan bahwa ketidakpastian dalam improvisasi mendorong munculnya gerakan-gerakan

kreatif (Torrents et al., 2018). Hal ini selaras dengan pandangan yang menyatakan bahwa praktik improvisasi sangat bersifat relasional dan dipengaruhi oleh konteks, sehingga memungkinkan adanya keseimbangan yang cangih antara kendali dan spontanitas (Ravn & Høffding, 2021). Membiarkan "sesuatu terjadi" dalam improvisasi memungkinkan penari mengakses gerakan intuitif yang seringkali menghasilkan ekspresi inovatif. Gagasan ini didukung oleh studi yang menunjukkan bahwa isyarat verbal dapat memperkuat kemampuan penari untuk berimprovisasi, memungkinkan penari untuk lebih responsif terhadap lingkungan dan satu sama lain secara lebih dinamis (Batson et al., 2016; Ravn & Høffding, 2021). Interaksi semacam ini menegaskan bahwa improvisasi bukanlah hal yang sepenuhnya acak, melainkan merupakan perpaduan kompleks antara niat, persepsi, dan respons.

Bahkan dari perspektif estetika, sinkronisasi gerakan di antara penari kerap meningkatkan apresiasi visual, baik untuk penari maupun penonton. Vicary menemukan bahwa gerakan yang sinkron dapat meningkatkan pengalaman estetis, menunjukkan bahwa bahkan gerakan yang tampaknya acak dapat berkontribusi pada pertunjukan yang kohesif (Vicary et al., 2017). Himberg lebih jauh mengeksplorasi kebersamaan kinestetik yang muncul dalam improvisasi kolektif, menekankan bahwa aspek relasional ini memperkaya pengalaman bersama dari gerakan tersebut (Himberg et al., 2018).



Pada tahap ini pengkarya mencoba memberikan kebebasan kepada penari untuk mencari gerakan yang sesuai dengan karakter dan kenyamanan seorang penari dalam melakukannya, sehingga pencarian gerak dari penari yang rasanya sesuai dengan konsep karya inidibakukan dan disesuaikan pada bagian-bagian tertentu untuk memperkuat wirasa dalam menyampaikan makna gerak yang diinginkan.

Ketika pertunjukan berlangsung, jika terjadi sesuatu yang tidak sesuai dengan yang diharapkan, pengkarya telah memberikan kebebasan untuk melakukan spontanitas apabila terjadi kesalahan baik gerak maupun teknis dalam pertunjukan, sehingga memperkecil kemungkinan terlihatnya sebuah kekacauan penampilan dengan syarat harus tetap memperhatikan pendekatan pola gerak yang dihadirkan.

Pengkarya mencoba menerapkan kepada penari pada pola tertentu dengan gerak improvisasi dalam mencari gerak, dengan memberikan rangsangan gerak sebelumnya. Pengkarya juga akan mengarahkan penari kepada konsep dan ide garapan pada karya tari "*Sabitah Eternity*", kemudian gerakan tersebut akan dijadikan sebagai gerak pokok dalam proses latihan. Gerak pokoknya bersumber dari pijakan yang akan di garap, gerakan-gerakan pokok pengkarya munculkan pada karya ini seperti gerak mengalir, gerak hentakan, gerak patah-patah (*stakato*), dan gerak lambat (*slowmotion*) dari hasil pengembangan gerak-gerak *Rentak Bulian* secara abstrak, serta gerak realis yang menjadi bagian yang sangat mudah untuk penari melakukan improvisasi ketika adanya *stage accident*. Improvisasi yang akan

dilakukan pada bagian tertentu ini tentunya untuk mendukung konsep garapan, yang dimana pada garapan ini sangat banyak menggunakan properti, alat *Virtual Reality*, bahkan kostum yang nantinya penari harus siap melakukan improvisasi ketika ada masalah-masalah saat penggunaanya.

#### 4. Pembentukan

Setelah tahapan improvisasi selanjutnya adalah proses pemilihan, pengintepretasian, serta penyatuan. Kesatuan yang baru ini di sebut tari, gerak yang terorganisir menjadi bentuk simbolis, satu tari yang menyajikan ekspresiunik dari pencipta. Pembentukan adalah pengejawantahan isi, ia adalah alat yang digunakan oleh pencipta untuk menyatakan ide dan perasaan (Alma M.Hawkins 1990:46).

Proses pembentukan dalam membuat garapan tari "*Sabitah Eternity*" yang menjadi hidup karena dengan diarahkan melalui kesadaran untuk membentuk suatu susunan gerak yang beralur dan terarah. Pembentukan ini dilakukan dengan mengembangkan beberapa bahan materi gerak yang telah dicari, memvariasikan dengan hitungan dan pola yang berbeda, menyatukan gerakan menjadi kalimat dalam gerak, memberikan bentuk transisi sebagai penyambung antar kalimat dalam gerak, menyusun kalimat gerak menjadi sebuah adegan, dan selanjutnya menyusun serta memilah adegan mana yang cocok dan sesuai dengan bagian pertama, kedua, dan ketiga, sehingga tercapainya sebuah klimaks dalam pertunjukan.

Proses pembentukkan memadukan kesadaran akan data ingatan serta segala pikiran sehingga menghasilkan sebuah ciptaan baru. Proses pembentukan membawa garapan tari menjadi hidup karena

diarahkan dengan kesadaran untuk membentuk suatu susunan gerak yang utuh. Pada tahap ini menjadi suatu tujuan akhir dalam proses pembentukan karya tari. Pengkarya menyusun, mengelompokkan dan menyatukan semua materi-materi yang telah ditemukan melalui pengalaman pada saat melakukan pembuatan gerak yang ikut serta dalam pembuatan karya tari baru ini. Dalam tahapan ini seluruh elemen-elemen komposisi tari akan disatukan menjadi suatu kesatuan yang utuh.

Tahapan berikutnya karya tari "*Sabitah Eternity*" akan menyatukan seluruh metode sebelumnya seperti eksplorasi dan improvisasi dimana nantinya akan menjadi suatu kesatuan yang utuh. Pengkarya menyatukan seluruh materi yang di dapat dan membentuk karya tari baru dengan garapan yang diinginkan oleh pengkarya sendiri dari komposisi tari.

#### 5. Evaluasi

Setelah melakukan beberapa tahapan yang telah diuraikan sebelumnya, selanjutnya pengkarya melakukan tahapan evaluasi secara menyeluruh untuk mengetahui segala hal yang harus ditambah maupun dikurangi. Evaluasi yaitu proses menilai kemajuan individu atau pertumbuhan individu, yaitu melihat karya menuju kemana arah tujuannya. Melalui evaluasi penari bisa di bantu untuk melihat perkembangannya yang berhubungan dengan hasil keinginan yang ingin dicapai oleh koreografer. Evaluasi termasuk suatu bagian *integral sesiontari* yang sebaiknya membuat sumbangan penting bagi pertumbuhan karya dan penari (Alma M.Hawkins, 1990:229).

Evaluasi, merupakan pengertian dari pengalaman untuk menilai dan menyeleksi semua teknik gerak yang

telah dihasilkan pada tahapan melakukan improvisasi. Struktur garapan yang akan dibentuk oleh pengkarya menjadi suatu tempat untuk memilih beberapa struktur karya tari sesuai dengan konsep yang diangkat. Pengkarya akan mempertimbangkan struktur garapan yang baku akan dipakai dan menentukan susana yang sesuai dengan ide gagasan dan fokus permasalahan yang akan dilahirkan oleh pengkarya dalam bentuk karya tari baru. Pengkarya juga membutuhkan menganalisis dan melihat ide maupun gerak tari yang diinginkan setelah seluruhnya sesuai dengan konsep dasar penciptaan.

Kemudian dalam tahapan evaluasi ini pengkarya mengevaluasi setiap hasil yang dilakukan pada saat latihan Dimana nantinya pola garapan karya tari "*Sabitah Eternity*" apakah sudah sesuai dengan ide kreatif, apakah sudah sesuai dengan keinginan pengkarya atau belum, dan akan menjadi sesuatu yang bermakna dan berarti dalam pembuatan karya tari ini.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya tari ini ditampilkan di atas panggung dengan pertunjukan bergenre kontemporer dalam balutan khazanah kebudayaan suku *Talang Mamak* serta pengaplikasian teknologi *Virtual Reality* dalam pewujudannya. Karya tari kontemporer ini memadupadankan gerak tradisi suku *Talang Mamak*, gerak- gerak inovasi dan permainan visual melalui teknologi *Virtual Reality*, semua ini diciptakan sesuai dengan konsep penciptaan karya yaitu, "Penerapan *Virtual Reality* Dalam Tari Kontemporer *Sabitah Eternity*".



**Gambar 1.**  
Proses latihan karya  
(Dokumentasi: Retno Prasetya, 2023)



**Gambar 2.**  
Proses pembentukan rancangan VR  
(Dokumentasi: Retno Prasetya, 2023)

Karya tari ini dibawakan oleh 6 orang penari, yaitu 3 orang penari laki-laki dan 3 orang penari perempuan. Dalam penggarapan, pengkarya sengaja menggunakan penari laki-laki dan perempuan agar rasa dan suasana antara dua gender yang berbeda dapat melengkapi suasana rasa yang ingin disampaikan, serta menjadi representasi dari bentuk masyarakat suku *Talang Mamak* yang beragam, dengan tingkatan-tingkatan serta fungsi yang berbeda dari masing-masing masyarakat dalam menjalankan kehidupannya sebagai warga masyarakat suku pedalaman. Menggunakan rias fantasi suku bertujuan agar konsep unik dan menarik serta menjadi ciri khas yang dapat membedakan pengkarya dengan yang lainnya, dengan mengedepankan

kesesuaian karya yang digarap, sehingga dapat tersampaikan dengan sangat baik di atas panggung.



**Gambar 2.**  
Proses latihan penggunaan VR  
(Dokumentasi: Retno Prasetya, 2023)

Penggarapan karya ini menggunakan set pendukung seperti *back drop* putih, proyektor, dan visual hasil proyeksi dari *Virtual Reality* yang banyak digunakan di atas panggung, set tersebut menjadi bagian penting dalam penyampaian isian karya ini, yaitu membantu penggambaran tantangan apa saja yang harus dilewati, serta apa saja yang akan dihadapi di hari ini dan hari yang akan datang oleh masyarakat *Talang Mamak* dan ritual *Bedukun Balai Terbangnya*. Karya ini didukung dengan elemen-elemen tari seperti tata cahaya, musik, rias, busana, set dan proeperti sehingga menjadi suatu

pertunjukan karya tari berkonsep komtemporer dengan perpaduan budaya suku *Talang Mamak* dan teknologi *Virtual Reality* yang dilahirkan dengan tipe abstrak.

Koreografi atau susunan tari terdapat di dalamnya dua hal yang melatar belakangi, yaitu bentuk dan isi. Bentuk merupakan dua hal yang nyata dan dapat diamati, biasanya berkaitan dengan struktur garapan, sedangkan isi adalah apa yang terdapat di balik bentuk, yang berkaitan dengan tema. Ide garapan tari ini berangkat dari berubahnya fungsi ritual pengobatan *Bedukun Balai Terbang* suku *Talang Mamak* menjadi sebuah seni pertunjukan.

Ini adalah cerminan bahwasanya masyarakat *Talang Mamak* di hari ini sudah mulai beradaptasi dengan zaman tentunya dengan melewati berbagai tantangan dan tekanan serta negosiasi antara ia dan masyarakatnya maupun masyarakat modern, serta perubahan dan respon pelaku ritual *Bedukun Balai Terbang*, dalam hal ini negosiasi tubuh masyarakat suku terhadap era sekarang. Gagasan tersebut memberi dorongan untuk mewujudkannya kedalam sebuah garapan tari, sehingga terjadi hubungan yang konseptual antara sumber ilmiah, teknologi dengan proses kreatif penciptaan karya tari.

Adapun deskripsi hasil karya *Sabitah Eternity* sebagai berikut:

Bagian 1 menghadirkan bagaimana masyarakat suku dan ritual pengobatannya masih berpegang pada budaya tradisinya. Dimulai dengan dua penari laki-laki berada ditengah panggung sebagai simbol *Kumantan* dan *Bujang Bayu* dengan bermain giring kaki sebagai perlambang komunikasi antar mereka berdua,

selanjutnya diiringi empat penari yang masuk sebagai gambaran masyarakat yang ikut andil dalam bernegosiasi untuk memecahkan keputusan yang akan menjadi sepakat bagi mereka.

Pada bagian awal karya ini penari akan bermain giring-giring dengan warna bunyiyang selaras, dan menggerakkan gerak-gerak hentakan kaki yang dikembangkan dari gerakan dasar *Rentak Bulian*, membentuk pola-pola tertentu dan berkumpul dengan tetap memainkan giring-giring kaki sebagai simbol masyarakat suku yang masih berpegang erat dengan budaya ritual pengobatannya, selain itu permainan giring-giring kaki ini sebagai bentuk kelahiran komunikasi dan negosiasi antara masyarakat dan ritual pengobatan suku *Talang Mamak* dalam memulai perjalanannya berdaptasi dengan era baru.

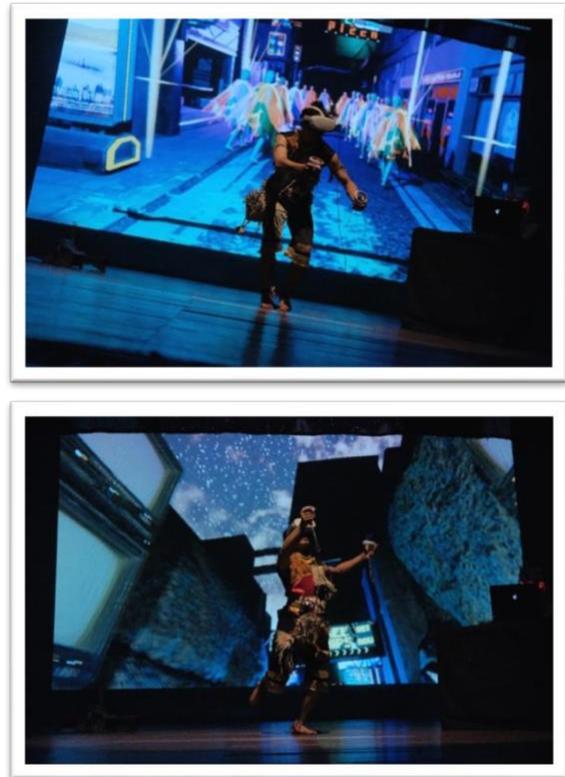


**Gambar 1.**  
Foto Bagian 1  
(Dokumentasi: Bayyum & Jhoggy, 2023)

Bagian 2 Menggambarkan bagaimana masyarakat suku dan ritual pengobatannya mulai masuk ke dalam

era baru menuju seni pertunjukan, disinilah bentuk respon dan tingkah laku dalam menghadapi berbagai situasi dan kondisi serta bagaimana mereka dapat beradaptasi dengan era baru yang diinterpretasikan melalui teknologi multimedia VR (*Virtual Reality*), gerak-gerak, dan simbol-simbol yang di ciptakan sesuai dengan inovasi kreatifitas pengkarya. Pada bagian ini, penari tunggal berada di atas panggung ditemani desain grafis di sampingnya untuk memonitoring permainan VR yang digunakan oleh penari. Pada bagian inilah penari tunggal tersebut menari dengan menggunakan alat VR sebagai bentuk perjalanan masyarakat *Talang Mamak* dalam beradaptasi.

Dimulai dari area hutan sebagai gambaran alam tempat masyarakat tersebut hidup dan berkembang, dilanjutkan dengan berpindahnya ia ke area pedesaan, dimana pada area ini terdapat benda-benda yang memiliki simbol tersendiri dari apa saja yang menjadi tantangan dan halangan dalam beradaptasi bagi masyarakat *Talang Mamak*, dan diakhiri dengan sampainya ia di area perkotaan, dimana pada area ini ia bertemu orang-orang yang diam seperti patung dalam merespon ia dan kebudayaan ritualnya, hal ini sebagai cerminan bahwasannya orang-orang di era modren hanya ingin melihat tanpa ada rasa peduli terhadap masyarakat suku yang sedang berjuang dalam beradaptasi dengan zaman demi keberlangsungan keturuna dan kebudayaanya.



**Gambar 2.**  
Foto Bagian 2  
(Dokumentasi: Bayyum & Jhoggy, 2023)

Bagian 3 menggambarkan masyarakat suku dan ritual pengobatannya akhirnya dapat beradaptasi dengan segala hal-hal baru dan tantangan di era kini dengan melakukan gerak eksplorasi meliuk, mengalir dan beberapa simbol pada kostum serta properti yang terlihat sangat kontras antara suku pedalaman dan bentuk modern masa kini.

Penari menari dengan berinteraksi dengan gambar yang di proyeksikan melalui proyektor dan melakukan interaksi terhadap penonton, yang ditandai dengan melakukan gerak eksplorasi dari diri penari dalam merespon dan menikmati benda-benda dari simbol modren yang tidak pernah dilihat oleh masyarakat suku pedalaman sebelumnya, serta adanya interaksi langsung kepada audiens sebagai bentuk masyarakat suku yang sedang memastikan kembali bahwasannya ia sudah berhasil dan sudah sama dengan orang-orang di era modren. Diakhiri

dengan bentuk penerimaan akan perubahan budaya ritual pengobatan milik sukunya yang menjadi seni pertunjukan di era sekarang.



**Gambar 3 .**

Foto Bagian 3

(Dokumentasi: Bayyum & Jhoggy, 2023)

## KESIMPULAN

Pertunjukan dalam karya ini menghasilkan sebuah pertunjukan karya tari kontemporer budaya berbasis teknologi yang menghasilkan bentuk baru pada tari dengan mengkombinasikan teknologi *Virtual Reality* dan kebudayaan suku *Talang Mamak*. Pencapaian dari konsep yang ingin diciptakan pengkarya berhasil di realisasikan sebagai bentuk pertunjukan karya tari kontemporer budaya berbasis teknologi yang sesuai dengan perancangan disaat pra produksi, produksi hingga pasca produksi dari penciptaan karya tari ini.

Penciptaan karya tari ini juga mengkaitkan semua elemen yang menjadi penguat dari pertunjukan karya, baik dari segi konsep, tatanan *visual desingn*, set, penari, musik sehingga dapat menjadi suatu konsep garapan karya yang sangat komplit dan mampu memperlihatkan potensi kompeten dari sang pengkarya sebagai penggarap dari pertunjukan karya ciptaan tari.

Melakukan eksperimen penggabungan bentuk kebudayaan tradisional suku pedalaman dengan seni tari kontemporer, serta teknologi masa kini di dalam dunia seni pertunjukan yang pengkarya rasa berhasil karena sudah melalui tahapan proses yang panjang. Serta melakukan penerapan dan menguji efisiensi dalam mengintepretasi karya tari dengan menggunakan teknologi multimedia *Virtual Reality* ke dalam bentuk seni pertunjukan, yang dirasa belum efisien 100% di karenakan waktu proses yang sempit serta fasilitas pendukung yang kurang memadai seperti, proyektor dengan *lummen* yang belum memenuhi standar, alat VR yang kurang kuat untuk menampung animasi 3D yang kompleks.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aziza, T. N. (2015). Six Thinking Kats 1 Work Culture Transpormation in Penajam Pasir. *Jurnal Borneo Administrator*, 11(1), 1–23.
- Batson, G., Hugenschmidt, C. E., & Soriano, C. T. (2016). Verbal Auditory Cueing of Improvisational Dance: A Proposed Method for Training Agency in Parkinson's Disease. *Frontiers in Neurology*, 7. <https://doi.org/10.3389/fneur.2016.00015>
- Himberg, T., Laroche, J., Bigé, R., Buchkowski, M., & Bachrach, A. (2018). Coordinated Interpersonal Behaviour in Collective Dance



- Improvisation: The Aesthetics of Kinaesthetic Togetherness. *Behavioral Sciences*, 8(2), 23.  
<https://doi.org/10.3390/bs8020023>
- Iqbal, A., & Novalinda, S. (2022). Karya tari “Sada” Sebagai Perwujudan Budaya Lokal. *Melayu Arts and Performance Journal*, 5(2), 159–168.  
<https://mail.journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/MAPJ/article/view/3175>
- Lenjau, S., Putra, B. A., & Setyoko, A. (2021). Dekonstruksi Makna Datun Kendau pada Masyarakat Kenyah di Desa Budaya Pampang. *Jurnal Mebang: Kajian Budaya Musik Dan Pendidikan Musik*, 1(1), 35–40.  
<https://doi.org/10.30872/mebang.v1i1.4>
- No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. (1990). *BUDIDAYA AYAM RAS PETELUR (Gallus Sp.)*, 21(58), 99–104.
- Novalinda, S. (2022). Proses Kreatif Penciptaan Karya Tari Kontemporer Meniti Jejak Tubuh. *Melayu Arts and Performance Journal*, 6(1), 43–56.
- Nurchayawati, E., Syahid, S., & Anugrahputri, B. K. (2022). Transformasi Budaya Lokal Tradisi Ngarak Barong terhadap Akulturasi Budaya Modern pada Masyarakat Kampung Legok Bekasi. *Journal of Academia Perspectives*, 2(1), 69–79.  
<https://doi.org/10.30998/jap.v2i1.933>
- Rampling, X. S., Tulenan, V., & B.N. Najoan, X. (2017). Virtual Reality Berbasis Video 360 Derajat pada Tari-Tarian Adat Suku Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1).  
<https://doi.org/10.35793/jti.11.1.2017.16976>
- Ravn, S., & Høffding, S. (2021). Improvisation and Thinking in Movement: An Enactivist Analysis of Agency in Artistic Practices. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 21(3), 515–537.  
<https://doi.org/10.1007/s11097-021-09756-9>
- Saaduddin, S., & Novalinda, S. (2017). Pertunjukan Teater Eksperimental Huhh Hahh Hihh: Sebuah Kolaborasi Teater Tari. *Ekspresi Seni*, 19(1), 39–57.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26887/7/ekse.v19i1.128>
- Sumiati, L. (2015). Purpose Of Art Dan Kontribusinya Dalam Transformasi Budaya (Studi Kasus: Tari Jayengrana). *Panggung*, 25(1), 80–81.  
<https://doi.org/10.26742/panggung.v25i1.12>
- Susanti, S., & Sherli Novalinda, R. (2019). Penciptaan Tari Breath In Dari Aktivitas Pencari Pensi di Danau Singkarak. *Ekspresi Seni*, 21(2), 139–149.
- Torrents, C., Balcells, M. C., & Anguera, M. T. (2018). Dancing With Complexity: Observation of Emergent Patterns in Dance Improvisation. *Baltic Journal of Sport and Health Sciences*, 1(80).  
<https://doi.org/10.33607/bjshs.v1i80.344>
- Utami, F. I. D. (2017). Efektivitas Komunikasi Negosiasi dalam Bisnis. *Jurnal Komunike*, 9(2), 105–122.
- Vicary, S., Sperling, M., Zimmermann, J. von, Richardson, D. C., & Orgs, G. (2017). Joint Action Aesthetics. *Plos One*, 12(7), e0180101.  
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0180101>