

Penciptaan Tari Karwar Berbasis Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Inovasi Pembelajaran

IBG. Surya Peradantha, S.Sn.,M.Sn.

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Tanah Papua

Jl. Raya Sentani, KM. 17,8, Kel. Waena, Distrik Heram, Kota Jayapura, 99351.

Gusde029@gmail.com

Abstrak

Tari Karwar adalah suatu bentuk tari kreasi baru yang bersumber dari kearifan lokal etnis Biak, Papua yaitu budaya *karwar* dan *wor*. Dewasa ini, peran generasi muda dalam melestarikan dua bentuk kebudayaan lokal ini perlu diperkuat karena gempuran budaya global dalam wujud seni tari modern seperti *hip-hop* cukup masif dan dikhawatirkan akan memudarkan ketertarikan mempelajari sekaligus melestarikan tarian maupun kebudayaan lokal. Untuk itu, dilakukan terobosan dengan menciptakan Tari Karwar yang diperkaya sentuhan teknologi *Augmented Reality* sebagai inovasi pembelajaran tari kreasi baru yang dapat dipelajari secara digital. Tujuannya adalah untuk melestarikan nilai-nilai budaya lokal *karwar* dan *wor* ke dalam bentuk tari kreasi yang bisa dipelajari secara inovatif. Manfaat dari penciptaan tarian ini adalah untuk memperkuat ketahanan budaya lokal masyarakat terhadap arus globalisasi. Metode yang digunakan dalam penciptaan tari meliputi riset, perekaman gerak, pembentukan, evaluasi dan perekaman karya. Hasil penciptaan ini adalah berupa tari kreasi baru berjudul Tari Karwar yang dipadukan dengan teknologi *Augmented Reality* sebagai salah satu alternatif bentuk bahan ajar inovatif tari kreasi untuk siswa SMA/SMK di Papua. Penciptaan karya ini merupakan bagian dari penelitian penugasan Konsorsium Riset Unggulan Perguruan Tinggi (KRU-PT) ISBI Tanah Papua bersama ISBI Bandung dan ISBI Aceh yang didanai Kemenristekdikti tahun 2019-2021.

Kata Kunci : Penciptaan Tari, Tari Karwar, *Augmented Reality*, Inovasi pembelajaran.

Abstract

Karwar dance is a new form of creative dance originating from karwar and wor, the local wisdom of the ethnic Biak, Papua. Today, the role of the young generation in preserving these two forms of local culture needs to be strengthened because the onslaught of global culture in the form of modern dance such as hip-hop is quite massive and is feared to fade interest in learning while preserving dance and local culture. For this reason, a breakthrough was made by creating Karwar Dance which is enriched with a touch of *Augmented Reality* technology as a learning innovation for new creative dance that can be studied digitally. The aim is to preserve karwar and wor local cultural values in the form of dance creations that can be learned innovatively. The benefit of creating this dance is to strengthen the resilience of the local culture of the community against the current of globalization. The methods used in the creation of dance include research, motion recording, forming, evaluation and recording of the dance. The results of this creation are in the form of a new dance called Karwar Dance combined with *Augmented Reality* technology as an alternative form of innovative teaching materials for dance creation for high school / vocational high school students in Papua. The creation of this work is part of the research assignment of the ISBI Tanah Papua Joint Research Consortium (KRU-PT) together with ISBI Bandung and ISBI Aceh funded by Kemenristekdikti in 2019-2021.

Keywords : Dance creation, Karwar dance, *Augmented Reality*, Learning innovation.

Pendahuluan

Papua sebagai bagian dari wilayah nusantara menyimpan kekayaan potensi budaya yang kaya dan perlu perhatian untuk dieksplorasi lebih dalam. Tidak hanya menarik secara artistik, namun nilai-nilai yang terdapat dalam potensi budaya lokal Papua selaras dengan nilai-nilai kebangsaan Indonesia yang tertuang dalam Pancasila dan sangat relevan dilestarikan untuk kehidupan masa kini. Generasi muda Indonesia dan Papua khususnya hendaknya menyadari kekuatan potensi budaya lokal masing-masing serta keluhuran nilainya sebagai suatu identitas daerah yang kemudian berdampak pada penguatan ketahanan budaya nasional sebagai jatidiri bangsa.

Penciptaan tari kreasi baru merupakan salah satu cara untuk melestarikan bentuk dan nilai budaya lokal di bidang seni. Sebagaimana penelitian akademik dalam bentuk tertulis lainnya, penciptaan seni merupakan sebuah kerja kreatif yang juga bersifat akademik karena dilakukan secara metodologis berdasarkan teori-teori penciptaan seni yang ada. Biasanya sebuah penciptaan karya tari didahului dengan adanya riset untuk menggali data sebagai bahan karya. Pada tahap ini, bentuk dan nilai budaya lokal dapat terdata yang kemudian dikembangkan secara artistik ke dalam gerak tari namun tetap mempertahankan substansi nilai yang dikandung dalam budaya lokal. Di era digital dewasa ini, pengembangan seni budaya Papua akan lebih efektif dilakukan dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi. Teknologi dalam industrialisasi seni memegang peranan penting dalam upaya mereproduksi ekspresi budaya lokal sekaligus memudahkan dalam proses pembelajaran. Perkawinan antara budaya lokal dengan kecanggihan teknologi diharapkan mampu menghasilkan karya baru yang berdampak pada pemajuan kebudayaan lokal.

Kerangka berpikir ini kemudian digunakan dalam penciptaan tari kreasi baru Papua yang diberi judul Tari Karwar. Tarian ini berakar pada budaya *karwar* (patung roh) dan *wor* (upacara/nyanyian adat) Suku Biak di Kabupaten Biak-Numfor, Papua. Keindahan artistik yang tertuang dalam visual *karwar* dan kekhasan gerak tari tradisional dalam *wor* mendorong keinginan untuk mempelajari lebih dekat tentang budaya lokal tersebut sebagai bekal dalam proses penciptaan Tari Karwar yang sekaligus akan dibukukan sebagai pembelajaran tari kreasi baru yang dapat dipelajari oleh generasi muda baik di sekolah maupun perguruan tinggi.

Penciptaan Tari Karwar dan Penerapan Teknologi *Digital Augmented Reality*

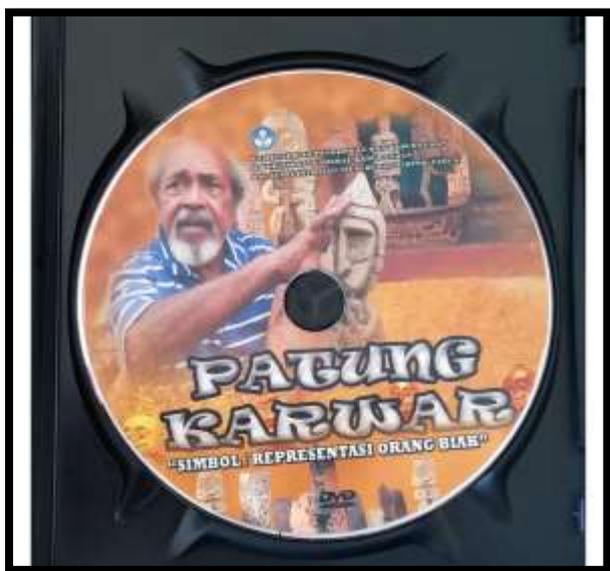
Penciptaan Tari Karwar oleh penulis sebagai bentuk ciptaan kreasi baru ini dilatari atas adanya peluang pengembangan nilai budaya lokal ke dalam bentuk karya tari yang dapat dipelajari oleh para generasi muda dengan terobosan bantuan teknologi digital *Augmented Reality* (selanjutnya disebut teknologi AR). Haryani (2017:808) mengemukakan bahwa *Augmented Reality* (AR) merupakan salah satu bagian dari *Virtual Environment* (VE) atau yang biasa dikenal dengan *Virtual Reality* (VR). Teknologi AR memberikan gambaran kepada pengguna tentang penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dilihat dari tempat yang sama. AR memiliki tiga karakteristik yaitu bersifat interaktif (meningkatkan interaksi dan persepsi pengguna dengan dunia nyata), menurut waktu nyata (*real time*) dan berbentuk 3 dimensi. Digunakannya teknologi ini dalam penciptaan Tari Karwar difokuskan untuk memudahkan para pembaca memahami informasi yang ditulis dalam buku pembelajaran Tari Karwar dengan cara memindai *barcode* bagian-bagian Tari Karwar (gerak/kostum/musik/tata rias) menggunakan *handphone* atau tablet digital pribadi dengan mengunduh aplikasi AR *mobile* yang ada di *playstore* (bagi gadget berbasis android) / *appstore* (gadget berbasis IOS) terlebih dahulu.

Kerja kreatif ini merupakan kolaborasi riset tiga perguruan tinggi negeri yaitu ISBI Tanah Papua, ISBI Bandung dan ISBI Aceh yang tergabung dalam Konsorsium Riset Unggulan Perguruan Tinggi (KRU-PT) Bidang Seni tahun pendanaan 2019-2021 yang dibiayai oleh Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi (kini Kemenristek/BRIN). Luaran dari riset ini adalah karya Tari Karwar yang disertai pembuatan buku pembelajaran inovatif Tari Karwar dengan bantuan teknologi AR.

Riset karya tari ini dimulai dengan menggali data mengenai *karwar* dan *wor*. Riset dilakukan di Kota Biak, Kabupaten Biak-Numfor dengan memohon kesediaan Micha Ronsumbre (71), seorang budayawan sekaligus akademisi dan Benny Nehemia Amunauw (56), seorang seniman patung sebagai narasumber. Dari proses riset ini didapat data mengenai pengertian karwar dan nilai filosofis yang dikandung. Karwar adalah patung yang dipercaya sebagai perwujudan leluhur yang mempunyai nilai magis. Nilai magis ini didapat dari proses sakralisasi *amfyanir*. Sebelum berstatus sebagai *karwar*, *amfyanir* merupakan patung hasil karya seni murni yang tidak bersifat sakral. Setelah dilaksanakan upacara Wor Farbabei, maka roh dari leluhur/kerabat yang telah meninggal dimohon untuk berkenan mendiami *amfyanir*, sehingga *amfyanir* berubah status menjadi *karwar* atau patung roh. Sedangkan *wor*, adalah

upacara adat yang biasa digelar oleh masyarakat Biak dalam setiap siklus kehidupan, antara lain : kelahiran, beranjak remaja, pernikahan, kelahiran bayi, dan kematian. Selain sebagai upacara adat, wor juga dapat berarti nyanyian adat yang dilakukan oleh masyarakat. Biasanya saat menyanyi, masyarakat selalu mengiringinya dengan gerak-gerak tari sehingga nyanyian ini terasa lebih semarak. Biasanya nyanyian ini disesuaikan dengan konteks acara adat seperti perayaan hasil hutan, berkaitan dengan perburuan dan peperangan.

Selain dari observasi lapangan, penggalan data juga dilakukan dengan mendatangi Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Papua untuk mendapat dokumen tertulis/audiovisual terkait budaya *karwar* dan *wor*. Berkat bantuan BPNB Papua, didapatkan data penting berupa video dokumenter pembuatan *amfyanir* (patung murni yang belum disakralisasi). Data ini membantu dalam mengetahui dan memahami bagaimana proses pembuatan amfyanir sejak pencarian kayu di hutan hingga usai dipahat. Manfaat data ini adalah sebagai rujukan dalam pembentukan struktur karya tari.



Gambar 1. DVD mengenai dokumentasi proses pembuatan Karwar dari Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Provinsi Papua. (Dok. IBG. Surya P., 2019).

Selanjutnya, dilakukan riset mengenai gerak-gerak tari tradisional Biak yang sering digunakan dalam *wor* kepada Hendrik Baransano (40), akademisi dan seniman tari sebagai narasumber. Sumber gerak yang dieksplorasi adalah gerak-gerak tradisi Suku Biak yang biasa digunakan dalam *Wor*. Setelah dilakukan percobaan eksplorasi gerak, ternyata ditemukan ada delapan jenis gerakan inti milik masyarakat Biak yang belum didata sebelumnya. Gerak tersebut antara lain gerak *Mas Fyer*, *Mas Kopra*, *Ingainum*, *Manprepre*, *Mansibin*, *Munmarmar*, *Inanai* dan *Kref*. Seluruh gerakan ini telah didokumentasikan melalui video

dalam latihan.



Gambar 2. Proses eksplorasi gerak tari tradisiobal Suku Biak. Dokumentasi video oleh IBG. Surya Peradantha, 2019.

Hasil dari riset ini adalah terpetakannya gerak-gerak tari untuk perempuan dan laki-laki, gerakan dasar yang menggunakan tifa atau tanpa tifa serta intensitas gerak yang keras maupun lembut. Hal ini kemudian dijadikan dasar dalam pemilihan gerak inti tersebut untuk dikembangkan dan diterapkan pada bagian-bagian karya yang dirasa sesuai dengan suasana yang diinginkan.

Proses pembentukan karya kemudian dilakukan menyesuaikan dengan struktur karya yang telah dirancang. Adapun struktur yang terdapat dalam karya ini antara lain :

Bagian I : Memvisualisasikan aktivitas pencarian kayu di tengah hutan dalam bentuk gerak tari berkelompok. Suasana yang terjadi dalam bagian ini adalah khusyuk.

Bagian II : Memvisualisasikan aktivitas pembuatan patung (*amfyanir*) yang diiringi lagu permohonan kepada roh leluhur agar merestui pembuatan patung tersebut.

Bagian III : Memvisualisasikan roh leluhur yang berkenan memasuki *amfyanir* sehingga berubah sebutan menjadi Patung Karwar. Visualisasi ini dilakukan oleh seorang penari dan diikuti oleh tabuhan alat musik Tifa serta lagu dari penari lainnya.

Bagian IV : Memvisualisasikan kegembiraan masyarakat Suku Biak melalui gerak-gerak tari non-dramatik.

Setelah bagian karya dibentuk secara utuh, maka proses selanjutnya yang dilakukan adalah perekaman dalam studio *green screen*. Proses ini bertujuan untuk memasukkan unsur teknologi AR. Proses dimulai dengan membuat studio *green screen* secara sederhana di ISBI Tanah Papua. Gerak-gerak tari direkam secara parsial per struktur yang dibentuk.



Gambar 3. Pembuatan studio *green screen* sederhana di ISBI Tanah Papua. Dok. IBG. Surya Peradantha, 2019.

Setelahnya, dilakukan proses editing di komputer dengan menggunakan teknik *chroma key* pada aplikasi Final Cut Pro. Proses ini dilakukan secara mandiri, dimana hasil dari proses editing ini dikirim dalam bentuk file mentah (*raw file*) dengan format .mp4 ke pihak mitra konsorsium yaitu PT. Assemblr Teknologi Indonesia sebagai pihak yang mengolah data mentah tersebut ke dalam format AR.



Gambar 4. Proses editing Tari Karwar melalui aplikasi Final Cut Pro.

Penutup

Penciptaan Tari Karwar merupakan pelestarian sekaligus pengembangan terhadap nilai budaya lokal Suku Biak dalam bentuk karya tari. Penciptaan ini diawali dari proses riset sehingga didapat pengetahuan mengenai budaya karwar dan wor sebagai gagasan konsep dan material kekaryaannya. Selanjutnya untuk melakukan terobosan terhadap metode pembelajaran tari di Papua khususnya, dilakukan penerapan teknologi digital AR dalam buku pembelajaran Tari Karwar agar mempermudah para pembaca memahami dan mempelajari tarian ini.

Oleh karena menggunakan teknologi AR yang dinikmati melalui *gadget* pribadi berupa *handphone*/tablet, maka dibutuhkan kesiapan penguasaan teknologi bagi para siswa yang hendak belajar. Hal ini dirasa bukan halangan berarti karena di Kota Jayapura khususnya, cakupan sinyal internet dirasa cukup memadai untuk mendukung pembelajaran menggunakan teknologi AR ini. Diharapkan dengan terobosan ini dapat memacu kreativitas para seniman lokal untuk menggali dan mengembangkan potensi kesenian lokal di lingkungan sekitar masing-masing agar kebudayaan Papua dapat terus bersinergi dengan perubahan budaya global yang terus terjadi dan mendukung relevansi nilainya dengan kehidupan di era teknologi ini.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada Ristek-BRIN yang telah memberi dana Hibah Penelitian Penugasan Konsorsium Riset Perguruan Tinggi Bidang Seni Pertunjukan tahun 2019-2021 dan PT. Assembl Teknologi Indonesia sebagai Mitra Penelitian serta Perguruan Tinggi Seni anggota Konsorsium Seni yaitu Institut Seni Budaya Indonseia (ISBI) Bandung, Institut Seni Budaya Indonseia (ISBI) Aceh dan Institut Seni Budaya Indonseia (ISBI) Tanah Papua.

Referensi

- Haryani, Prita & Joko Triyono. 2017. "Augmented Reality (AR) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat". Jurnal SIMETRIS, Vol. 8, No. 2 Tahun 2017.
- Listiani, Wanda et al. 2019. "Augmented Reality PASUA PA sebagai Alternatif Media Pembelajaran Seni Pertunjukan 4.0". Jurnal Panggung vol. 29 no. 3, Juli-September 2019.
- Maryone, Rini. 2014. "Fungsi, Makna dan Simbol Pada Karwar". Jurnal Arkeologi Papua Vol. 6 Edisi No. 2 November 2014.
- Peradantha, IBG. Surya, et al. "Wor Sebagai Sumber Inspirasi Gerak Tari dalam Penciptaan Tari Karwar". Prosiding Seminar Festival Budaya Nusantara III. Jilid I, Terbitan PS. Antropologi Budaya ISBI Bandung hal. 347. Bandung : Sunan Ambu Press.
- Rumansara, Enos. 2003. "Transformasi Upacara Adat Papua : Wor Dalam Lingkaran Hidup Orang Biak". Jurnal Humaniora Vol. 15 No. 2 Juni 2003, Halaman 212 -223.
- Rumbrawer, Frans. 2003. "Wor Sebagai Fokus Dan Dinamika Hidup Kebudayaan Biak". Jurnal Antropologi Papua, Vol. 2 No. 4, Agustus 2003 (Hal. 40-46).