

# SENI DIGITAL WISATA TEKNOLOGI AR PASUA PA BERBASIS KEARIFAN LOKAL

## *Digital Art of Augmented Reality (AR) Technology Tourism in Pasua Perform Art (PA) Based on Local Wisdom*

Sri Rustiyanti<sup>1</sup>, Wanda Listiani<sup>2</sup>, Fani Dila Sari<sup>3</sup>, Ida Bagus Gede Surya Peradantha<sup>4</sup>  
rustiyantisri@yahoo.com

Prodi Antropologi Budaya, Fakultas Budaya dan Media  
Institut Seni Budaya Indonesia

Artikel diterima: 12 September 2019 | Artikel direvisi: 18 September 2019 | Artikel disetujui: 20 September 2019

### ABSTRAK

Indonesia memiliki beragam potensi alam, seni, budaya, pendidikan, kuliner, sejarah, teknologi, dan religi yang dapat dikembangkan sebagai daya tarik utama wisata. Tulisan ini merupakan hasil penelitian Konsorsium Kemenristekdikti dengan mengangkat seni tradisi dari Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung, ISBI Papua, dan ISBI Aceh. Penelitian ini menerapkan teknologi *Augmented Reality* (AR) pada kesenian yang ada di Papua, Sunda, dan Aceh (PASUA) sebagai *Performance Art* (PA), sehingga seni wisata digital ini menjadi sebuah produk karya seni budaya AR Pasua PA, yang secara khusus menggarap perkembangan seni tradisi sebagai kearifan lokal dalam perkembangan seni digital sebagai salah satu bentuk pengemasan seni wisata.

Potensi seni digital AR Pasua PA cukup menarik menjadi salah satu asset wisata devisa non migas yang perlu ditingkatkan pengelolaan dan pemberdayaannya. Oleh karena itu, kesiapan pembuatan AR Pasua PA dalam pengembangan wisata seni digital masih perlu ditingkatkan di era industri 4.0 berbasis kearifan lokal. Dengan demikian perlu dilakukan penelitian ini yang bertujuan untuk memetakan zonasi pengembangan pariwisata yang sesuai dengan karakter masyarakat wilayah Timur dari Papua, selanjutnya Tengah dari Sunda, dan Barat dari Aceh, seperti perjalanan matahari dari terbit di Tanah Papua, selanjutnya bersinar di Tanah Parahyangan, dan akhirnya terbenam di Serambi Aceh. Analisis sistem pengembangan pariwisata berbasis seni digital diterapkan di Perguruan Tinggi Seni di Indonesia, sehingga perlu dilakukan tercipta model AR Pasua PA dalam pengembangan dan pengelolaan wisata berbasis teknologi *augmented reality*. Hasil penelitian yang diharapkan adalah terciptanya sebuah model pengembangan pariwisata seni digital yang terpadu berbasis kearifan lokal, khususnya Papua, Sunda, dan Aceh, yang dapat diterapkan di seluruh PT Seni di Indonesia, khususnya di wilayah ISBI Bandung, ISBI Papua, dan ISBI Aceh.

**Kata kunci:** wisata seni digital, teknologi *augmented reality*, kearifan lokal.

### ABSTRACTS

*Indonesia has a variety of natural, artistic, cultural, educational, culinary, historical, technological and religious potentials that can be developed as the main tourist attraction. This paper is the result of a research by the Consortium of the Ministry of Research, Technology and Higher Education (Kemenristekdikti) by bringing up traditional arts from the Indonesian Cultural Arts Institute (ISBI) Bandung, ISBI Papua, and ISBI Aceh. This study applies Augmented Reality (AR) technology to arts in Papua, Sunda and Aceh (PASUA) as Performance Art (PA), so that this digital tourism art becomes a product of AR Pasua PA cultural art, which specifically works on the development traditional art as local wisdom in the development of digital art as a form of tourist art packaging.*

*The potential of AR Pasua PA digital art is quite interesting being one of the non-oil and gas foreign exchange tourism assets that needs to be improved in its management and empowerment. Therefore, the readiness to make AR Pasua PA in the development of digital art tourism still needs to be improved in the era*

---

<sup>1</sup> Antropologi Seni Pertunjukan, Fakultas Budaya dan Media ISBI Bandung

<sup>2</sup> Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain ISBI Bandung

<sup>3</sup> Seni Teater, Fakultas Seni pertunjukan ISBI Aceh

<sup>4</sup> Seni Tari, Fakultas Seni Pertunjukan ISBI Papua

*of industry 4.0 based on local wisdom. Thus this research needs to be carried out which aims to map the zoning of tourism development in accordance with the character of the people of the East region was represented by Papua, then the Middle was represented by Sunda, and West region was represented by Aceh, such as the journey of the sun from rising in Tanah Papua, then shining in Tanah Parahyangan, and finally set in Serambi Aceh. Analysis of digital art-based tourism development systems is applied at the College of Arts in Indonesia, so it is necessary to create an AR Pasua PA model in the development and management of tourism based on augmented reality technology. The expected research result is the creation of an integrated model of digital art tourism development based on local wisdom, especially Papua, Sundanese and Aceh, which can be applied in all Arts Colleges in Indonesia, particularly in the ISBI Bandung, ISBI Papua and ISBI Aceh regions.*

**Keywords:** *digital art tour, augmented reality technology, local wisdom.*

## PENDAHULUAN

Dalam pariwisata, jenis pariwisata yang menggunakan sumber daya budaya sebagai modal utama dalam atraksi wisata sering dikenal sebagai pariwisata budaya. Jenis pariwisata ini memberikan variasi yang luas menyangkut budaya mulai dari seni pertunjukkan, seni rupa, festival, makanan tradisional, sejarah, pengalaman nostalgia, dan cara hidup yang lain. Pariwisata budaya dapat dilihat sebagai peluang bagi wisatawan untuk mengalami, memahami, dan menghargai karakter dari destinasi, kekayaan dan keragaman budayanya. Pariwisata budaya memberikan kesempatan kontak pribadi secara langsung dengan masyarakat lokal dan kepada individu yang memiliki pengetahuan khusus tentang sesuatu objek budaya (Yoeti, 2006). Pariwisata tidak lepas dari potensi yang dimiliki untuk mendukung pariwisata tersebut. Potensi itu berupa keragaman budaya yakni adat istiadat dan kesenian.

Potensi pariwisata di wilayah Indonesia sangat beragam, ada wisata budaya, wisata alam, wisata religi, wisata kuliner, wisata pendidikan, wisata kesehatan, wisata seni, wisata teknologi. Kemenristekdikti menekankan pada zaman era industri 4.0 ini, sehingga melalui wisata teknologi seni digital dapat berkembang keterbukaan dan komunikasi secara lintas budaya antara Papua, Sunda, dan Aceh melalui penelitian konsorsium *Augmented Reality (AR) Pasua (Papua-Sunda-Aceh) Performant Art (PA)*, yang disingkat menjadi *AR Pasua PA*. Dengan demikian, pariwisata juga berkembang secara komunikasi yang semakin meluas antara komponen-komponen lain dalam kerangka hubungan yang bersifat saling mempengaruhi. Dampak yang diakibatkan oleh pariwisata terhadap aspek sosial, budaya, ekonomi dan

alam lingkungan dapat menjadi dampak positif dan dampak negatif (Geriya, 1996: 38).

Seni digital *AR Pasua PA* sebagai salah satu bentuk wisata budaya adalah bepergian bersama-sama dengan tujuan mengenali hasil kebudayaan setempat (KBBI, 2001:1274). Batasan yang lain wisata budaya adalah: 1) Gerak atau kegiatan wisata yang dirangsang oleh adanya objek-objek wisata yang berwujud hasil-hasil seni budaya setempat (Papua-Sunda-Aceh); 2) Adat istiadat, upacara agarna, tata hidup masyarakat, peninggalan sejarah, hasil seni, kerajinan-kerajinan rakyat dan sebagainya (Damardjati, 1989: 19). Wisata budaya memiliki berbagai unsur yang menjadi daya tarik untuk wisatawan yaitu sebagai: 1) Riset dan penelitian ilmiah serta kegiatan lain yang bersifat edukatif kultural; 2) Event pertunjukan yang dikemas dari adat istiadat atau budaya masyarakat setempat; 3) Unsur-unsur benda yang dibuat oleh para nenek moyang sejak zaman dulu kala; dan 4) Unsur lain yang dikemas dalam *event* wisata sejarah dan wisata pendidikan. Pariwisata merupakan fenomena kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok manusia ke suatu tempat untuk memenuhi kebutuhan dan keinginannya, di mana perjalanan yang dilakukan tidak untuk mencari suatu pekerjaan atau nafkah, selain itu kegiatan tersebut didukung dengan berbagai macam fasilitas yang ada di daerah tujuan tersebut yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan (Ridwan, 2012: 1-2).

Tujuan Seni digital wisata teknologi adalah memahami makna suatu budaya dengan tidak hanya sekedar mendeskripsikan atau melihat daftar fakta yang ada mengenai suatu budaya. Pengembangan seni digital wisata teknologi *AR Pasua PA* dilakukan secara berkelanjutan selama tiga tahun, dengan demikian

dapat mengembangkan pasar industri kreatif *mixed augmented reality* dalam pertunjukan seni nusantara. Metode eksperimen dan observasi virtual melalui media virtual. Tahapan intensitas komunikasi untuk menggali kemu-takhiran data, kecenderungan seni pertunjukan, proses kreatif penciptaan seni, dihadirkan kembali dalam konsep baru yang disebut *AR Pasua PA*. Seni digital wisata teknologi ini akan menghasilkan sebuah *prototype augmented reality mixed* pertunjukan seni Papua-Sunda-Aceh berupa *AR Mobile* dan *AR Realtime synchronization* yang akan diujicobakan di tiga provinsi yaitu Papua, Jawa Barat, dan Aceh di tahun pertama serta uji coba penayangan di tiga negara yaitu Belanda, Jerman dan Perancis di tahun kedua, kurasi dan mendapatkan sertifikasi produk digital. Penelitian pengembangan AR PASUA PA memiliki potensi ekonomi kreatif di Indonesia, ditargetkan konten seni pertunjukan 4.0 yang tersertifikasi secara nasional dan internasional.

Kearifan lokal Tanah Papua mengangkat sebuah Patung Karwar yang masih dipercaya hingga kini oleh masyarakat Biak. Tari Karwar merupakan sebuah karya tari kreasi baru yang terinspirasi dari keunikan budaya Suku Biak yaitu patung Karwar dan Tradisi Wor. Karwar merupakan suatu figur patung yang dipercaya sebagai tempat bersemayamnya roh leluhur bagi Suku Biak. Keberadaan roh leluhur bagi Suku Biak pada masa lalu diyakini dapat mengayomi, melindungi anggota suku dan memberikan petunjuk ketika para anggota suku hendak melaksanakan aktivitas tertentu. Sedangkan Wor, merupakan tradisi nyanyian dan upacara adat yang rutin digelar masyarakat Biak. Dalam upacara tersebut, selalu terdapat tarian dan nyanyian yang bersifat komunal. Dengan gerak yang sederhana, kebersamaan yang harmonis serta keunikan tata riasnya menjadikan Wor sebagai sumber rujukan mampu menginspirasi penciptaan karya seni selanjutnya, salah satunya Tari Karwar ini.

Sedangkan Tanah Parahyangan Sunda mengangkat kearifan lokal tradisi ritual panen padi sebagai wujud rasyukur kepada Dewi Sri Pohaci (Dewi Kesuburan). Seni digital wisata teknologi *AR Pasua PA*, mengangkat sebuah tari yang merupakan ekspresi dari seorang penari. Dalam hal ini tari yg diangkat dari Sunda yaitu Tari Cikeruhan yang merupakan salah satu

tarian rakyat dari Jawa Barat disajikan dalam bentuk berpasangan. Ekspresi dari tarian ini merupakan kegembiraan penari perempuan dan laki yang menggambarkan kelincahan, dan gerak erotis yang memukau penonton. Ekspresi gerak yang muncul pada tarian rakyat pada umumnya gerak-gerak spontan dari keterampilan penari saat menari. Penamaan judul tarian pada tarian rakyat pada umumnya mengambil dari lagu pengiringnya seperti; tari Gapplek dari lagu Gapplek, tari Polostomo dari lagu Polostomo, tari Bardin dari lagu Bardin, Geboy, Cikeruhan dan lain-lain. Gerak yang biasa digunakan dalam tari rakyat kebanyakan mengambil dari gerak-gerak pencak silat. Karakter yang dibawakan menceritakan suasana kegembiraan dan kehangatan antara ronggeng dan pamogoran, yang satu sama lain memiliki karakter yang kuat dan menjadi satu kesatuan pertunjukan tarian utuh dalam metode *ibing patokan*. Gerak-geraknya mengambil dari tingkah laku manusia dan binatang dan merupakan tarian hiburan atau kalanganen. Tarian ini diangkat dari kesenian Ketuk Tilu lahir dari tradisi ritual panen padi sebagai wujud rasa syukur kepada Dewi Sri Pohaci (Dewi Kesuburan) sekitar abad ke-18. Saat itu orang-orang berjalan kaki memikul padi dari sawah ke lumbung sambil menari dan membunyikan alat-alat yang mereka bawa. Selain itu gerak-geraknya berpola dinamis mengikuti ritme musik ataupun tempo dari iringan dan tepak kendang sehingga selaras dengan gerakan dan semakin menarik minat bagi para penikmat dan apresiator. Dalam penyajian gerak para ronggeng lebih menonjolkan gerak erotis dan atraktif yang terlihat ceria, energik, dan komunikatif sehingga mengundang ketertarikan kaum laki-laki untuk ikut turut berinteraksi.

Adapun materi kearifan lokal yang diangkat dari Serambi Mekah, tradisi yang ada di Aceh yaitu kesenian cerita bertutur yang digabungkan dengan Tari Seudati dan Tari Guel yang cukup dikenal di Masyarakat Aceh Gayo. Tari guel adalah salah satu seni tradisi dari etnis Gayo di Aceh. Tari Guel biasanya hadir dalam upacara perkawinan, upacara adat, festival ataupun parade kesenian rakyat di Aceh. Guel bukan hanya sebuah tarian, namun memiliki teks sastra yang berkisah tentang seorang pemuda bernama Sengeda anak Raja Linge ke XIII. Sengeda bermimpi bertemu saudara kandungnya yaitu Bener Meriah yang konon telah

meninggal dunia karena pengkhianatan. Mimpi itu menggambarkan Bener Meriah memberi petunjuk kepada Sangeda yang merupakan adiknya (adiknya), tentang kiat mendapatkan Gajah putih dan bagaimana cara menggiring gajah tersebut untuk dibawa dan dipersembahkan kepada Sultan Aceh Darussalam yang memiliki putri yang berkeinginan memiliki Gajah Putih tersebut.

Guel berarti membunyikan yang dilatarbelakangi oleh kisah Sangeda yang berusaha menggiring gajah dengan membunyikan apa saja disekitarnya agar gajah putih dapat digiring kepada Raja Ling ke XIII. Filosofi gerak guel merupakan sebuah prosesi ritual dengan mengadakan kenduri seperti membakar kemenyan, menghadirkan bunyi-bunyian dengan memukul-mukul batang kayu serta apa saja yang dapat menghasilkan bunyi-bunyian dan gerak tari-tarian untuk memancing sang gajah keluar dari persembunyiannya. Cerita rakyat tentang Sangeda dan gajah putih menjadi inspirasi gerak tari guel yang ditarikan secara berpasangan. Satu penari menjadi gajah putih, sementara penari lainnya menjadi Sangeda yang berusaha menggiring gajah putih. Bentuk gerakannya pun dimaknai sebagai bentuk salam dan penghormatan kepada sang gajah serta menirukan gemulai gerakan belalai.

Budaya sangat penting perannya dalam pariwisata. Salah satu hal yang menyebabkan orang ingin melakukan perjalanan wisata adalah adanya keinginan untuk melihat cara hidup dan budaya orang lain di belahan dunia lain serta keinginan untuk mempelajari budaya orang lain tersebut. Industri seni digital wisata digital berbasis kearifan lokal peran budaya sebagai faktor penarik dengan mempromosikan karakteristik budaya dari destinasi. Sumber daya manusia, alam, dan budaya dimungkinkan untuk menjadi faktor utama yang menarik wisatawan untuk melakukan destinasi wisata. Istilah budaya bukan saja merujuk pada sastra dan seni, tetapi juga pada keseluruhan cara hidup yang dipraktikkan manusia dalam kehidupan sehari-hari yang ditransmisikan dari satu generasi ke generasi berikutnya, serta mencakup pengertian yang luas dari gaya hidup.

Teknologi *Augmented Reality* (AR) merupakan kombinasi dunia nyata dan virtual, teknologi yang mengkombinasikan objek nyata dan virtual dalam lingkungan nyata, objek

virtual dan nyata dan interaksi real-time. AR menyediakan cara baru berinteraksi dalam seni pertunjukan di dunia nyata dan pengalaman dunia maya/virtual. AR memiliki kemampuan unik dalam membuat pembelajaran hybrid yang menggabungkan objek nyata dan virtual. Teknologi AR dapat memanipulasi obyek virtual dan gejala yang sulit diobservasi dalam dunia nyata dapat difasilitasi melalui AR. Teknologi ini menyediakan pengalaman interaktif dan otentisitas kegiatan pembelajar, interaktivitas, dan realisme tingkat tinggi. Interaksi di dunia penting dalam proses pembelajaran, bagian dari realitas. AR merupakan hybrid realitas nyata dan realitas virtual yang potensial dalam seni pertunjukan yang diikuti penonton dalam pengalaman dan elemen virtual penerimaan sebagai bagian dari dunia sekarang, persepsi dan interaksi di dunia nyata. Keberadaan penonton menentukan seni pertunjukan dapat terwujud atau tidak. Penonton adalah *co-creator* dan memiliki peran yang sama pentingnya dengan seniman (Sandstrom, 2010). Penonton sebagai bagian dari seni pertunjukan, penonton adalah *partner* atau *counterpart* (Meyer, 2009). AR mendukung mediasi seni pertunjukan dengan informasi virtual. AR salah satu cara terbaik dalam memfasilitasi interaksi virtual antara seni tradisi dan seni digital. Kombinasi obyek penari virtual dan penari membuat perbedaan fantasi dan realitas dalam penciptaan *real-time* seni pertunjukan 4.0.

## PEMBAHASAN

Sumber daya yang terkait dengan pengembangan pariwisata umumnya berupa sumber daya alam, sumber daya budaya, dan juga sumber daya manusia. Orang ataupun organisasi menggunakan sumber daya untuk beragam kegiatan pariwisata. Misalnya, di tempat kerja operator pariwisata digunakan sumber daya manusia (tenaga kerja), fasilitas dan peralatan (sumber daya fisik), menyediakan atraksi atraksi budaya sebagai daya tarik wisata (sumber daya budaya), dan menjual pemandangan alam sebagai atraksi wisata (sumber daya alam). Muaranya sebenarnya sama, yaitu bagaimana menggunakan sumber daya, baik secara individual maupun kombinasinya untuk memuaskan keinginan wisatawan yang beragam sesuai harapan. Argumentasi terkait sumber daya pariwisata dapat diperluas, termasuk berbagai

faktor yang tidak tercakup dalam konseptualisasi secara tradisional yang selalu dihubungkan dengan sumber daya alam (Darsoprajitno, 2001). Salah satu karakteristik dari sumber daya pariwisata adalah dapat dirusak dan dihancurkan oleh pemakaian yang tidak terkendali dan kesalahan pengaturan (*miss management*). Oleh karena itu, sangatlah penting dalam pengelolaan kepariwisataan, agar dapat dipertahankan bahkan dikembangkan lebih luas.

### A. AR Pasua PA sebagai Wisata Seni Digital

Seni digital berbasis kearifan lokal dari Papua-Sunda-Aceh ini sebagai wisata teknologi dengan memanfaatkan seni intermedia dengan sebutan media baru. Istilah media baru merujuk pada *digital devices*, yakni alat komunikasi elektronik yang menggunakan sentuhan jari. Adapun beberapa jenis seni yang termasuk kategori seni intermedia yaitu:

#### 1. *Digital art*

*Digital Art* adalah istilah umum untuk berbagai karya seni dan praktek yang menggunakan teknologi digital sebagai bagian penting dari kreatif dan proses presentasi, berbagai nama telah digunakan untuk menggambarkan proses termasuk seni komputer dan seni multimedia, dan *digital art* itu sendiri dikenal dengan istilah seni media baru.

#### 2. *Augmented Reality*

Teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. *Augmented Reality* atau yang sering disingkat menjadi AR merupakan teknologi di mana seseorang mengalaminya melalui video dan audio 3D hampir sama dengan *Virtual Reality* atau VR. Jika *Virtual Reality* membawa seseorang ke dalam ‘dunia’ berbeda untuk merasakannya, sedangkan AR berhubungan dengan dunia nyata.

#### 3. *Video Art*

*Video art* adalah suatu bentuk intermedia yang lain, yang menggabungkan konsep film dengan media lainnya. Dalam penelitian ini membuat video pertunjukan langsung dan

pertunjukan 3D ini dengan *new media art* berbasis platform *assemblr*.

### B. *Local Genius* dalam Tradisi Wor Patung Karwar di Papua

Masyarakat suku Biak di Pulau Biak, Papua, memiliki kekayaan budaya dan seni yang beragam. Salah satunya adalah *Wor*. Dalam Bahasa Biak, *Wor* memiliki dua arti, yaitu: 1. Sebagai sebuah nyanyian, 2. Sebagai upacara adat<sup>5</sup>. Salah satu yang menarik untuk diteliti adalah tradisi *Wor* masyarakat Biak ketika memindahkan tengkorak kepala leluhur atau orang terkasih suatu keluarga ke dalam sebuah patung. Tujuannya, patung *Karwar* ini akan digunakan sebagai media pemujaan leluhur sekaligus memohon petunjuk tatkala masyarakat suku hendak melakukan kegiatan tertentu yang membutuhkan tuntunan, seperti misalnya berangkat berlayar ke tengah laut.



**Gambar 1.** Amfianir tampak depan.  
(Sumber: Dok. IBG. Surya P, 2019)



**Gambar 2.** Amfianir tampak belakang dengan rongga untuk penempatan tengkorak kepala jasad leluhur di bagian kepala patung.  
(Sumber: Dok. IBG. Surya P., 2019)

<sup>5</sup> Wawancara dengan Hendrik Baransano, seniman musik dan perupa asal Biak pada 2 Mei 2019 di Jayapura.

Penelitian konsorsium seni pertunjukan ini dipandang penting untuk dilakukan karena kurangnya dokumentasi tertulis mengenai *Wor Rasrus* dan *Patung Karwar* ini sehingga masyarakat asli Biak juga masih belum banyak yang memahaminya terutama para generasi muda. Selain itu, masyarakat yang masih mengingat dan mengetahui nyanyian serta tarian adat ini rata-rata sudah berusia lanjut. Dalam tarian-tarian tersebut, tersimpan beragam gerak tarian khas Suku Biak yang patut dilestarikan sebagai bahan pengembangan tradisi tarian masyarakat setempat dan Papua pada umumnya.

### C. *Local Genius* dalam Tradisi Rasa Syukur Dewi Sri Pohaci

Konsep garap konten seni pertunjukan Sunda mengambil inspirasi Tari Sunda dengan mengangkat Tari Cikeruhan dari tradisi ritual panen padi sebagai wujud rasa syukur kepada Dewi Sri Pohaci (dewi kesuburan). Penari virtual tari Cikeruhan dipertunjukkan secara berpasangan penari putri dan penari putra yang termasuk dalam rumpun tari Sunda Jaipong berpasangan. Secara langsung penari dengan aplikasi *AR Pasua PA* diiringi musik tifa dari Papua dan Musik Rapai dari Aceh. Tari Cikeruhan memiliki ciri khas tersendiri, di mana unsur gerak *ketuk tilu* atau pencak silat lebih dominan pada gerakan kaki. Perwujudan makna dan simbol sangat berkaitan sekali dengan tari *Cikeruhan*, bahwasannya tarian ini merupakan bentuk tarian profan sebagai wujud rasa syukur masyarakat tani kepada Sang Pencipta (Gusti Allah) yang melimpahkan rizkinya melalui perantara Dewi Sri (Pohaci). Elemen pendukung yang dihadirkan itu akan memberikan sebuah tafsir kritis kepada penonton, sehingga para pendukung musik pun dijadikan bahan asumsi sebagai masyarakat (petani) dengan memakai aksesoris kepala, yakni *caping*. Penyaji berusaha melibatkan pemusik sebagai pembuktian dari bagian masyarakat tani.

Imajinatif penataan *setting* yang simetris ini, diatur atau ditata secara *ballance* atau seimbang, secara garis horizontal, dan diagonal sangat jelas untuk sebuah pola gerak bagi penari, dengan waktu, ruang, dan tenaga sangat leluasa diolah. Maka penyaji menggunakan 1/3 belakang panggung dengan adanya peninggian

pentas, tepatnya lebih *central* untuk para pemusik, yang diseimbangi dengan obor di bagian sisi kiri dan kanan. 1/3 bagian depan panggung sama persis simetris obor yang diposisikan di bagian kiri dan kanan juga. Makna dari kain putih yang terbentang, masuk ke dalam kerangka *lumbung* padi, sebagai sesuatu yang suci, yang telah memberikan keberkahan rizkinya melalui padi, Dewi Sri Pohaci sebagai pelantara kehidupan masyarakat tani. Kain putih tersebut ditafsir bahwasannya Dewi Sri turun ke bumi dengan memberikan kesejahteraan pangan terhadap masyarakat tani, yang disimbolkan pula oleh para pemusik. Dengan hadirnya bentuk karya Tari *Cikeruhan* ini, secara *orsinilitasnya*, penyaji menggali pada bentuk yang baru dari pertunjukan sebelumnya. Sebagai tafsir baru pula bagi siapa pun yang akan mengangkat kembali Tari *Cikeruhan* tersebut. Hal itu merupakan bentuk kreativitas dari penggiat seni, wujud lain dari yang lain tersebut suatu kearifan dalam mengolah benda seni, agar sesuatu yang baru itu bisa mewakili karya yang orsinil dari penciptanya, mengurangi sikap plagiat dari karya sebelumnya, maka motivasi kreatif penyaji diolah pada bentuk perkawinan silang kesenian sebagai wujud transformasi tari.

### D. *Local Genius* dalam Pseudoritual Masyarakat Gayo

Tari *guel* adalah salah satu seni tradisi dari etnis Gayo di Aceh. Tari *Guel* biasanya hadir dalam upacara perkawinan, upacara adat, festival ataupun parade kesenian rakyat di Aceh. *Guel* bukan hanya sebuah tarian, namun memiliki teks sastra yang berkisah tentang seorang pemuda bernama Sengeda anak Raja Linge ke XIII. Sengeda bermimpi bertemu saudara kandungnya yaitu Bener Meriah yang konon telah meninggal dunia karena pengkhianatan. Mimpi itu menggambarkan Bener Meriah memberi petunjuk kepada Sengeda yang merupakan adiknya (adiknya), tentang kiat mendapatkan Gajah putih dan bagaimana cara menggiring gajah tersebut untuk dibawa dan dipersembahkan kepada Sultan Aceh Darussalam yang memiliki putri yang berkeinginan memiliki Gajah Putih tersebut.

*Guel* berarti membunyikan yang dilatarbelakangi oleh kisah Sengeda yang berusaha menggiring gajah dengan membunyikan apa saja disekitarnya agar gajah putih dapat digiring

kepada Raja Ling ke XIII. Filosofi gerak *guel* merupakan sebuah prosesi ritual dengan mengadakan kenduri seperti membakar kemenyan, menghadirkan bunyi-bunyian dengan memukul-mukul batang kayu serta apa saja yang dapat menghasilkan bunyi-bunyian dan gerak tari-tarian untuk memancing sang gajah keluar dari persembunyiannya. Cerita rakyat tentang Sangeda dan gajah putih menjadi inspirasi gerak tari *guel* yang ditarikan secara berpasangan. Satu penari menjadi gajah putih, sementara penari lainnya menjadi Sangeda yang berusaha menggiring gajah putih. Bentuk gerakannya pun dimaknai sebagai bentuk salam dan penghormatan kepada sang gajah serta menirukan gemulai gerakan belalai.

Suatu unsur budaya yang tidak pernah hilang di kalangan masyarakat *gayo* adalah kesenian yang tidak pernah mengalami kemunduran bahkan cenderung berkembang. Budaya di *gayo* memang sudah ada dari zaman nenek moyang saat raja *linge* ada budaya itu turun temurun sampai sekarang masih ada dan merupakan ciri khas tersendiri dari suku masyarakat *gayo* bentuk kesenian yang paling terkenal antara lain *tari saman* dan *seni bertutur* yang disebut *didong*, selain untuk hiburan dan rekreasi, bentuk-bentuk kesenian ini mempunyai fungsi ritual pendidikan, sekaligus sebagai sarana untuk mempertahankan keseimbangan dan struktur sosial masyarakat. Ada banyak kesenian ada suku *gayo* salah satunya *didong* yaitu kesenian yang memadukan unsur tari, vokal, serta sastra. Kata *didong* mendekati pengertian kata *denang* atau *donang* yang artinya nyanyian sambil bekerja bersama-sama dengan bunyi-bunyian

Aceh yang merupakan daerah titik nol kilometer barat Indonesia yang memiliki ragam seni pertunjukan. Salah satu seni pertunjukan yang tumbuh dan dikenal di masyarakatnya adalah Teater tutur. Teater tutur adalah bentuk pengembangan dari hikayat. Bentuk pengembangannya dapat dilihat dari penggunaan properti sebagai media pendukung cerita, meski secara pola penceritaan tetap dilakukan oleh satu pemain (monolog). Kekuatan yang paling mendasar dalam teater tutur adalah daya improvisasi pelakon. Spirit dari Teater tutur Aceh dikembangkan menjadi bentuk karya baru dalam teknologi digital *AR Pasua PA*, kemudian

dikolaborasikan dengan seni pertunjukan daerah aceh lainnya dari etnis *gayo* yaitu Tari *Guel*.

## SIMPULAN

Mengangkat kearifan lokal yang ada di Papua-Sunda-Aceh merupakan salah satu upaya dalam pembinaan seni budaya dengan mendigitalisasi dan sinkronisasi secara *real-time synchronization* tiga seni pertunjukan yang ada di Nusantara yaitu Papua, Sunda, dan Aceh. Tradisi kepercayaan pada roh leluhur berikut eksistensi Patung Karwar di Papua, sudah ditinggalkan sebagian besar masyarakat Suku Biak. Begitupula Seni pertunjukan Sunda yang sudah langka divisualisasikan dengan teknologi *augmented reality* ke dalam seni pertunjukan *AR Pasua PA*. Pertunjukan Tari Sunda model Tari Cikeruhan ini diiringi dengan penari virtual dalam bentuk 3 dimensi (3D) berupa penari laki-laki. Penari virtual ini dipertunjukkan secara berpasangan penari putri dan penari putra yang termasuk dalam rumpun tari Sunda Jaipong berpasangan. Secara langsung penari dengan aplikasi *AR Pasua PA* diiringi musik tifa dari Papua dan Musik Rapai dari Aceh. Sedangkan spirit seni pertunjukan Aceh diambil dari Teater tutur Aceh dikembangkan menjadi bentuk karya baru dalam teknologi digital *AR Pasua PA*, kemudian dikolaborasikan dengan seni pertunjukan daerah aceh lainnya dari etnis *gayo* yaitu tari *Guel*. Struktur seni pertunjukan ini menjadi sebuah realitas visual yang khas dengan platform *Augmented Reality (AR) Pasua (Papua-Sunda-Aceh) Performer Arts (PA) 4.0* menjadi latar belakang penelitian konsorsium antara Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung, Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Aceh, Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Papua dan mitra PT. Assembler Teknologi Indonesia. Pengembangan *augmented reality* dalam penciptaan seni pertunjukan 4.0 menggambarkan tentang siklus kehidupan manusia yang disimbolkan dengan Matahari. Matahari terbit di Papua selanjutnya bersinar di tanah Parahyangan, Sunda dan akhirnya terbenam di Aceh, Serambi Mekah.

**DAFTAR PUSTAKA**

- R.S. Damardjati. *Wisata Budaya*. 1989. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum.
- Kemendikbud. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Mohamad Ridwan. 2012. *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*. Medan: PT. Sofmedia
- Rusli Cahyadi, dkk. 2009. *Pariwisata Pusaka: Masa Depan bagi Kita, Alam, dan Warisan Budaya Bersama*. Jakarta: Unesco.
- Sjamsuddin Nazaruddin. 1996. *Pengantar Pariwisata*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Soewarno Darsoprajitno. 2001. *Ekologi Pariwisata: Tata Laksana Pengelolaan Objek dan Daya Tarik Wisata*. Bandung: Angkasa.
- Suryono Ekotama. 2004. *Pedoman Mudah Menyusun Sop: Ekonomi dan Manajemen Keuangan*. Yogyakarta: Penerbit. Media Pressindo.
- Wayan Geriya. 1995. *Pariwisata dan Dinamika Kebudayaan Lokal, Nasional, Global*. Bunga Rampai Antropologi Pariwisata. Bali: Upada Sastra.
- Yoeti, O.A. 2001. *Perencanaan strategis pemasaran daerah tujuan wisata*. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Yoeti, O.A. 2006. *Pengantar ilmu pariwisata*. Bandung: Angkasa.