BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Pada abad ke-21 perkembangan teknologi sangatlah pesat dengan ditemukannya berbagai macam bentuk dari teknologi yang dapat digunakan oleh manusia. Penggunaan teknologi oleh manusia diawali dengan perubahan sumber daya alam menjadi alat-alat sederhana sehingga sekarang teknologi berperan penting dalam kelangsungan hidup manusia karena sebagian besar aktifitas manusia dikerjakan oleh teknologi.¹

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia dalam mempermudah menyelesaikan pekerjaannya. Ada banyak teknologi yang digunakan manusia untuk melangsungkan kehidupannya. Salah satu teknologi yang sering dipakaisaat ini adalah teknologi handphone yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung.

Handphone merupakan perangkat telekomunikasi elektronik mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, tetapi dapat dibawa kemana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel.² Pada saat ini semua kalangan menggunakan teknologi ini, tidak hanya digunakan oleh orang dewasa tetapi anak-anak dibawah umur menggunakan teknologi ini karena sudah merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting berdasarkan dari keinginan sipengguna apakah bersifat positif atau

¹<https://Teknologi.id>

²<https://en.m.wikipedia.org>

negatif. Teknologi pada handphone menyediakan berbagai macam fitur aplikasi yang dapat mempermudah seseorang dalam menggunakannya.

Dari wawancara yang dilakukan dengan narasumber mulai dari ibu rumah tangga, remaja dan mahasiswa termasuk saya sendiri, fitur aplikasi yang sering digunakan saat sekarang ini adalah aplikasi shopee, whatsapp, Instagram, Facebook, dan youtube digunakan sebagai hiburan, komunikasi, belanja dan informasi. Menurut data survei nasional pengguna internet 2018 yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada 9 maret-14 april 2019, diketahui bahwa dari 5.900 sampel yang diwawancarai sebanyak 11,2 persen menggunakan aplikasi shopee untuk belanja online. Dari semua aplikasi untuk belanja online aplikasi shopee lah peringkat pertama yang sering digunakan oleh konsumen. Shopee merupakan aplikasi mobile marketplace pertama bagi konsumen-konsumen yang siap menawarkan kemudahan dalam jual-beli. Aplikasi shopee menyediakan segala macam kebutuhan masyarakat mulai dari makanan, kebutuhan rumah tangga hingga fashion. Apapun yang dibutuhkan tersedia sesuai keinginan dan tidak perlu lagi repot-repot untuk keluar rumah.

Dari ketersediaan aplikasi ini ada beberapa hal yang menjadi kenyamanan bagi masyarakat yaitu: tersedianya bentuk yang diinginkan sesuai kebutuhan, harga jual sudah sesuai dengan keuangan sipemesan, barang yang tersedia atau ditawarkan memiliki berbagai macam model sesuai dengan selera konsumen, bisa mendapatkan barang darimana saja baik dari luar kota maupun luar negeri, belanja menjadi lebih praktis dan waktu yang digunakan lebih efektif dan efisien.

Ketersediaan aplikasi melalui handphone ini menyebabkan interaksi masyarakat secara langsung mulai berkurang, mereka sudah nyaman dengan penggunaan layanan yang ada pada aplikasi, apa saja kebutuhan mereka sudah tersedia sesuai keinginan.

Gejala fenomena sosial diatas merangsang pengkarya untuk menginterpretasikannya kedalam karya tari melalui imajinasi dari pengkarya, yang memfokuskan kepada kenyamanan seseorang dalam menikmati hidupnya dengan teknologi handphone melalui media aplikasi shopee.

Karya ini diberi judul *Duniaku* dengan tema kehidupan dan tipe tarinya adalah abstrak. Garapan ini ditarikan tunggal oleh pengkarya sendiri, ditampilkan di Gedung Pertunjukan Hoeridjah Adam Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

B. Rumusan Penciptaan

Rumusan pada penciptaan karya tari ini salah satunya merencanakan sebuah karya tari dengan baik untuk disajikan kepada penonton dengan harapan memahami dari maksud karya yang dihadirkan, agar tidak terjadinya pemikiran berbeda dalam menentukan fokus dalam garapan karya. Berdasarkan latar belakang karya yang telah diuraikan diatas maka sebagai rumusan dalam penciptaan ini yaitu :

Bagaimana menciptakan karya tari baru terinspirasi dari penggunaan teknologi handphone melalui media aplikasi shopee difokuskan kepada kenyamanan seseorang menikmati kehidupannya

C. Tujuan dan Kontribusi Penciptaan

a. Tujuan Penciptaan

1. Mengangkat persoalan tentang fenomena sosial dari belanja online yang memberikan dampak kenyamanan terhadap masyarakat melalui aplikasi shopee.
2. Menjadikan sebuah motivasi bagi pengkarya dalam memanfaatkan ilmu koreografi sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Padangpanjang khususnya mahasiswa prodi seni tari.
3. Menawarkan sebuah karya tari baru yang berangkat dari ide tentang penggunaan aplikasi.

b. Kontribusi Penciptaan

1. Memberikan pengalaman kepada pengkarya sebagai koreografer dan juga penari dalam proses penciptaan karya tari.
2. Bermanfaat sebagai bahan acuan dan perbandingan untuk pengkarya lainnya dengan fokus yang berbeda.
3. Dapat dijadikan sebagai bahan dokumentasi tertulis untuk studi Seni Tari di Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
4. Melalui teknologi apabila dimanfaatkan dengan positif akan membantu kelangsungan hidup manusia yang lebih efektif dan efisien.

D. Keaslian Karya

Dalam menciptakan karya tari, keaslian karya menjadi sebuah identitas dari pengkarya agar tidak terjadi tumpang tindih ataupun plagiat dari karya orang lain. Oleh karena itu diperlukan bandingan untuk membaca dan melihat karya-karya tari

sebelumnya sebagai bahan apresiasi dari karya yang diciptakan. Sebagai bahan perbandingan dari karya *Duniaku* adalah :

Karya tari Dinal Afrizon yang berjudul *Situs(!)* sebagai Tugas Akhir menyelesaikan S1 di ISI Padangpanjang ditampilkan di Gedung Pertunjukan Hoeridjah Adam di ISI Padangpanjang tahun 2017. Bahasan dalam karya ini adalah masalah pengaruh buruk media sosial terhadap kehidupan remaja terutama masalah moral dan etika yang menimbulkan dampak negatif salah satunya adalah pergaulan bebas. Persamaan karya tari *Situs(!)* dengan karya tari *Duniaku* yaitu sama-sama terinspirasi dari penggunaan teknologi handphone, namun yang membedakannya yaitu tentang penekanan dari konsep yang dibahas. Pada karya tari *situs(!)* persoalan yang dibahas tentang masalah pengaruh buruk dari penggunaan media sosial sedangkan pada karya tari *Duniaku* berangkat dari kenyamanan seseorang dalam menggunakan teknologi handphone melalui media aplikasi.

Karya tari Wahida Wahyuni S.St., M.Sn, yang berjudul "PUPPET". Karya tari ini ditampilkan di Gedung Auditorium Boestanoel Ariefin Adam di Institut Seni Indonesia Padangpanjang pada tahun 2010. Karya tari ini berangkat dari masalah pengaruh teknologi terhadap kepribadian anak-anak. Persamaan karya tari PUPPET dengan karya *Duniaku* yaitu sama-sama berangkat dari masalah penggunaan teknologi, namun yang membedakannya yaitu fokus pijakan dari karya, puppet berpijak dari masalah pengaruh yang diakibatkan oleh perkembangan teknologi tersebut yang berdampak terhadap perilaku anak-anak. Sedangkan karya *Duniaku*

berangkat dari kenyamanan seseorang dalam menggunakan teknologi handphone terutama dari aplikasi yang beragam seperti belanja online.

Karya tari M. Iqbal Kurniawan S.Sn yang berjudul "VICTIM". Karya tari ini ditampilkan di Gedung Pertunjukan Hoeridjah Adam di Institut Seni Indonesia Padangpanjang tahun 2020. Karya tari ini berangkat dari fenomena sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat saat ini yaitu berupa tindak kejahatan *cyberbully* yang ada di media sosial seperti penindasan atau kekerasan dengan bentuk mengejek, mengatakan kebohongan (hoax), melontarkan kata-kata kasar (hate speech and body shaming), menyebarkan rumor maupun ancaman atau berkomentar agresif di sosial media yang difokuskan kepada tentang beban mental dan psikologis korban *cyberbullying* berupa gelisah, depresi, takut sampai dengan bunuh diri. Persamaan karya tari "VICTIM" dengan karya tari *Duniaku* yaitu sama sama terinspirasi dari penggunaan teknologi handphone melalui aplikasi sosial media, namun yang membedakannya karya tari "VICTIM" terfokus kepada beban mental dan psikologis korban *cyberbullying* sedangkan karya tari *Duniaku* terfokus kepada kenyamanan seseorang menggunakan media aplikasi shopee yang ada di handphone