

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejak manusia lahir dan mengenal ilmu pengetahuan, komunikasi menjadi bahan utama untuk menyebarkan sebuah informasi, informasi itu sendiri berisi muatan-muatan pesan. Manusia dapat dengan mudah menyebarkan pengetahuan. Sejalan dengan proses tersebut, manusia terus berinovasi dengan menciptakan alat atau bantuan-bantuan baru dalam bidang komunikasi. Kemampuan manusia dalam memproduksi dan berinovasi kemudian membawa mereka pada sebuah penemuan demi penemuan, sehingga terus melahirkan alat bantu komunikasi cerdas. Pada zaman milenial ini alat bantu tersebut yang bisa kita kenal dengan sebutan *smartphone*.

Smartphone (Telepon cerdas) merupakan produk teknologi komunikasi canggih dibuat manusia untuk berkomunikasi secara langsung maupun tidak langsung, diciptakannya *smartphone* bertujuan untuk memberi kemudahan dalam membantu aktifitas manusia agar lebih praktis dan efisien. *Smartphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi *smartphone* memiliki kemampuan lebih dari telepon biasa, mulai dari resolusi, fitur, hingga komputasi termasuk adanya sistem operasi mobile di dalamnya (Cummiskey, 2011: 24).

Fasilitas dari fitur atau aplikasi *smartphone* tidak hanya sebatas pada fungsi telepon dan sms. *Smartphone* pada saat sekarang berfungsi sebagai sarana pembelajaran, bisa menjadi media hiburan sekaligus menyalurkan hobi seseorang seperti bermain *game*, mendengarkan musik bahkan kita dapat bermain alat musik dengan menggunakan aplikasi atau fitur pendukung, selain itu tidak sedikit bagi seseorang menggunakan *smartphone* untuk menjalankan bisnis yang berbasis on-line. Dari fungsi yang ditawarkan *smartphone* terbukti memberikan dampak positif di kehidupan manusia. Namun pada kenyataannya, kebanyakan orang kini terlalu banyak menghabiskan waktunya dengan *smartphone*, sehingga menimbulkan dampak negatif yang tanpa kita sadari salah satunya merubah rasionalisasi dalam berfikir dan beraktifitas (Ngafifi, 2014: 46).

Pada saat ini dapat dikatakan bahwa *smartphone* merupakan hal yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia. Sebab kegiatan harian manusia tidak lepas dari pengaruh *smartphone*. Berdasarkan data statistik dari kominfo pengguna *smartphone* di indonesia tahun 2017 mencapai 66,3% dan meningkat pada tahun 2020 menjadi 70,1% pengguna dan Indonesia menempati urutan ke 5 didunia (Pusparisa, 2020). Dari data tersebut bahwa mayoritas penduduk indonesia memiliki *smartphone*. tingginya data tersebut menandakan bahwa suatu budaya baru muncul yang disebabkan oleh kehadiran *smartphone*.

Penggunaan *smartphone* kini telah menjadi budaya baru ditengah masyarakat. Penemuan teknologi komunikasi canggih ini menyuguhkan

fitur-fitur yang mempermudah dalam melakukan kegiatan harian, lambat laun mulai diterima di tengah masyarakat, dan berubahlah cara orang berkomunikasi. Komunikasi dulu lebih efektif dilakukan dengan tatap muka karena tergambar raut wajah dan dapat menunjukkan karakter seseorang. Tetapi dengan kemudahan yang ada di dalam *smartphone* orang tidak perlu lagi repot berkomunikasi. Hal ini membuat manusia menjadi manja dan mengagung-agungkan *smartphone*.

Tanpa disadari, budaya komunikasi tatap muka mulai hilang akibat orang-orang terlalu fokus dengan *smartphone* dan tidak menghiraukan lingkungan sosialnya lagi. Mereka selalu melirik *smartphonya* tidak peduli saat sedang makan, berjalan bahkan saat sedang berada dalam suatu kelompok atau kumpulan orang yang sedang berkumpul, masing-masing dari mereka hanya sibuk dengan menggenggam dan mengutak-atik isinya, entah itu sedang menggunakan untuk keperluannya, atau sedang bermain *game*, atau mereka sudah memiliki rasa ketergantungan dengan *smartphone*-nya sehingga sulit untuk lepas. Ini membuktikan bahwa perkembangan teknologi komunikasi dapat membuat perubahan rasionalisasi kita dalam beraktifitas, berfikir hingga merubah sosial dan budaya dalam masyarakat.

“Menurut Larson dan Rogers sebuah perubahan budaya muncul apabila kemunculan suatu perubahan sosial dan budaya merupakan suatu proses yang berkesinambungan dalam suatu bentangan waktu tertentu. Pemakaian teknologi tertentu oleh suatu warga masyarakat akan membawak suatu perubahan sosial dan budaya yang diobservasi lewat perilaku anggota masyarakat yang bersangkutan” (Ngafifi 2014:39)

Perubahan dalam sebuah sosial dan budaya biasanya tidak disadari oleh manusia, manusia akan merasakan perubahan tersebut jika mereka mulai membandingkan kehidupan di masa lalu dan masa sekarang.

Berdasarkan data dan penjabaran diatas, dapat disimpulkan bahwa *smartphone* dan ilmu komunikasi memiliki hubungan yang intim sehingga mempengaruhi sosial dan budaya. Dilihat melalui kebutuhan manusia *smartphone*, teknologi komunikasi canggih tersebut kemudian menjadi kebutuhan primer dalam kehidupan manusia. Sebab hal yang mendasar dalam aktifitas komunikasi sudah terdapat dalam fitur, program, atau aplikasi yang tersedia dalam *smartphone*.

Smartphone kemudian menciptakan peradabannya sendiri, diluar peradaban manusia sebagai peramu masalah tersebut. *Smartphone* sebagai wakil dari simbol teknologi itu sendiri, sehingga merubah pola pikir atau rasionalisasi kita dalam beraktifitas dan berfikir. Semakin canggih *smartphone* tersebut, maka kita sebagai manusia harus bisa mengendalikan diri dalam menghadapinya dengan bijaksana dan waspada terhadap kemajuan teknologi yang sedemikian pesat. Hanya orang yang mempunyai daya pikir dan akal sehat saja yang dapat mengendalikan diri dalam menghadapi kemajuan teknologi yang makin hari semakin kencang (Postman 2021:33).

Namun pengkarya melihat tidak sedikit orang yang bisa mengendalikan diri dalam kemajuan teknologi komunikasi tersebut, melainkan mereka fanatik terhadap kemampuan *smartphone*, tetapi tidak

perhatian kepada dampak negatifnya. Orang seperti ini tidak sadar bahwa *smartphone* sudah memonopoli sifat biologis, emosional, dan spiritual manusia. Kesan dari kecerdasan buatan itu merupakan ironi yang tengah terjadi, bahwa manusia sudah dikendalikan oleh teknologi ciptaanya sendiri.

“karena memang tak dapat dihindari bahwa setiap budaya harus tawar-menawar dengan teknologi dan menerima teknologi. Orang bijak menyadari hal ini dengan baik, dan jarang terkesan, dan tak pernah senang, dengan perubahan teknologi yang dramatis” (Postman, 2021:14)

Fenomena kehadiran *smartphone* di kehidupan manusia. Inilah sumber ide penciptaan karya tari yang berjudul *Teknopoli*. *Teknopoli* merupakan istilah yang diciptakan oleh Neil Postman yang merupakan gabungan dari dua istilah, yaitu teknologi dan monopoli. *Teknopoli* bermakna pemonopoli teknologi atau dominasi teknologi dalam kehidupan manusia.

“Teknopoli adalah sebuah tipe masyarakat yang di dalamnya kebudayaan dan manusia ditaklukan oleh teknologi. Teknologi yang mengatur dunia kehidupan manusia, yang mengatur jadwalnya, temponya, arah tujuannya. Teknologi menjadi sebuah kepercayaan, yang semua orang patuh pada kendalinya”(Piliang 2014:362)

Karya tari *Teknopoli* menggambarkan pengendalian teknologi terhadap manusia. Pengaruh besar yang diciptakan dari *smartphone* menjadikan alat ini sebagai pemicu revolusi di kehidupan manusia.

Ketertarikan pengkarya terhadap fenomena ini karena hal tersebut sangat dekat dan cenderung tidak kita sadari akan pengaruhnya. Pengkarya juga melihat suatu keunikan terhadap perilaku manusia terkait fenomena ini. *Smartphone* selalu merekat, menempel di genggamannya atau berada di dekat

mereka, seakan-akan *smartphone* harus hadir di dekatnya ke mana dan di mana pun berada. Karya ini, juga sebagai bentuk atau upaya pengkarya memberi kritik kepada manusia, bahwa manusia sebagai pengendali teknologi, bukan sebaliknya dikendalikan oleh ciptaanya sendiri.

Karya tari *Teknopoli*, merupakan interpretasi pengkarya terhadap sebuah fenomena yang terjadi di lingkungan pengkarya. Seseorang yang tidak bijak menggunakan *smartphone*, terlena berkat kemudahan yang diberikan *smartphone*, dan tidak peduli dengan dampak negatif yang diberikan. Bisa dikatakan bahwa manusia tersebut seakan-akan menjadi boneka hidup yang dikendalikan oleh *smartphone*, hasil dari interpretasi ini juga menjadikan konsep dalam penciptaan karya tari ini.

Berdasarkan paparan diatas, konsep karya tari *Teknopoli* dituangkan ke dalam jenis tari kontemporer. Tari kontemporer merupakan tari bersifat aktual, selalu baru atau kekinian, baik cerita, tema, dan bentuk maupun pola garapan. tari kontemporer cenderung mengusung persoalan yang humanitis terdorong oleh persoalan kemanusiaan (Andra, 1997:19). Karya ini menggunakan bentuk penyajian non-representasional, sebab pengkarya menghadirkan sesuatu tidak jelas (abstrak) dan simbol-simbol dalam unsur-unsur tari yang terkait dalam konsep karya ini.

“Bentuk penyajian tari non-represntasional adalah bentuk penyajian yang tidak menghadirkan sesuatu secara jelas dan tidak bersifat realistik baik dari gerak, cerita, alur dan tokoh. Cenderung lebih menghadirkan sesuatu secara abstrak yang bersifat simbolik dan yang biasanya menggunakan tipe gerak maknawi”(Soedarsono, 1978:23)

Secara tematik isu yang diangkat adalah dampak negatif *smartphone* di kehidupan manusia, penggunaan tema ini berdasarkan realitas yang terjadi di lingkungan pengkarya. Kehadiran *smartphone* di kehidupan manusia memberikan dampak negatif terhadap rasionalitas kita berfikir dan beraktifitas jika tidak bijak menggunakannya.

Penciptaan karya tari *Teknopoli*, menggunakan simbol-simbol yang berkaitan dengan *smartphone* yang dihadirkan melalui *setting*, *properti*, warna kostum, tata cahaya serta menggunakan gerak yang tercipta dari teknik *Contact Improvisation* (CI). Teknik CI didasari pada improvisasi, di mana para penari saling bersentuhan, merekat atau menempel, menompang dan memanfaatkan berat badan satu sama yang lain saat bergerak, teknik ini diciptakan oleh Steve Paxton pada tahun 1972.

Pengkarya menggunakan properti lampu *flash* dari replika *smartphone*, *setting* yang dihadirkan simbol jam yang dilukis melingkar menggunakan kapur diatas panggung. Kostum digunakan dalam tari ini berwarna merah dan silver. Dalam mewujudkan karya ini pengkarya memakai dua orang penari dan menggunakan tipe abstrak.

Bentuk tari yang dihadirkan yakni bentuk tari duet pemilihan bentuk ini berdasarkan kebutuhan karya sekaligus menjadi simbol *smartphone* dan manusia. Musik pengiring dari karya ini, memanfaatkan musik MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) atau musik dari hasil *editing* (Penyuntingan) komputer yang dikombinasikan dengan alat musik biola.

B. Rumus Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas rumusan masalah ide penciptaan karya tari ini adalah :

Bagaimana bentuk penciptaan karya tari yang berangkat dari fenomena kehadiran *smartphone* di kehidupan manusia sehingga menjadikan manusia seakan-akan seperti boneka hidup dengan menggunakan teknik *Contact Improvisation*.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

a. Tujuan Penciptaan

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada strata satu (S1) bidang penciptaan di prodi seni tari Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
2. Menciptakan bentuk karya tari yang berangkat dari fenomena kehadiran *smartphone* di kehidupan manusia seakan-akan seperti boneka hidup dengan menggunakan teknik *Contact Improvisation*.

b. Manfaat Penciptaan

1. Menjadikan karya tari *Teknopoli* sebagai tawaran dalam memperkenalkan teknik *contact improvisation*.
2. Karya ini dapat dijadikan sebuah motivasi bagi generasi muda khususnya mahasiswa prodi jurusan seni tari untuk berkarya melalui konsep yang beragam dan berbeda.

3. Memberikan pesan terhadap penonton akan bahaya teknologi khususnya *smartphone* jika tidak bijak menggunakan dalam kehidupan sehari-hari.

D. Keaslian karya

Setiap karya seni, khususnya karya seni tari terkadang memiliki kedekatan ide, konsep dan bentuk penggarapan. Agar karya tari *Teknopoli* yang diciptakan tidak dianggap sebagai karya plagiat, pengkarya mendata berbagai karya tari yang memiliki kedekatan ide, konsep ataupun bentuk yang dihadirkan untuk dijadikan bahan perbandingan.

Berikut karya tari yang memiliki kedekatan ide dan konsep karya yang pengkarya ciptakan :

Karya tari berjudul *PUPPET* koreografer Wahida Wahyuni, S.St. M.Sn. Karya tari yang diciptakan pada tahun 2010 ini berangkat dari isu film kartun yang mempengaruhi pola pikir anak-anak. Kedekatan karya tari *Teknopoli* dan *Puppet* adalah ide, dimana kedua karya ini sama-sama mengangkat tentang kehadiran teknologi di kehidupan manusia. Fokus dari kedua karya tari ini adalah pengaruh negatif yang diberikan oleh teknologi. Perbedaan dari *Teknopoli* dan *Puppet* adalah pemilihan objek material yang dibahas. *Puppet* mengambil objek film kartun, sedangkan *Teknopoli* mengambil objek materialnya *smartphone*.

Dari segi penyajian memiliki perbedaan yang signifikan, karya tari *Puppet* menyajikan tari yang representasional, sehingga yang dihadirkan lebih menyetengahkan wujud ide dan objek-objek secara realistis, dengan

demikian sesuatu yang digambarkan tampak naratif (Bercerita). Sedangkan karya *Teknopoli* menggunakan mode penyajian non-represntasional, karena yang dihadirkan adalah esensi yang lebih menawarkan suatu kedalaman makna.

Karya tari berjudul *Situs* karya Dinal Afrizon, karya tari ini merupakan karya yang diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana di program studi seni tari Institut Seni Indonesia Padangpanjang pada tahun 2017. Karya tari *Situs* dan *Teknopoli* memiliki perbedaan pada objek materialnya, dimana *Situs* mengambil objek materialnya media sosial sedangkan *Teknopoli* mengambil objek material yang dibahas adalah *smartphone*.

Perbedaan selanjutnya adalah dari bentuk gerakan, karya *Situs* berangkat dari gerak ekspresi remaja dalam kehidupan sehari-hari, seperti sedang bermain, berkumpul, dan bercengkerama. Sedangkan karya tari *Teknopoli* berangkat dari gerak-gerak simbolis yang metafora. Kedekatan karya tari *Teknopoli* dan *Situs* terletak pada idenya dimana kedua karya ini mengangkat tentang penggunaan teknologi dan manusia yang tidak disikapi secara tidak bijak.

Selanjutnya karya tari yang berjudul *Victim* karya Muhammad Iqbal, karya tari ini merupakan karya yang diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana di program studi seni tari Institut Seni Indonesia Padangpanjang pada tahun 2019. Perbedaan karya tari *Victim* dan *Teknopoli* terletak pada objek material, dimana media sosial merupakan objek material

dari karya tari *Victim*, sedangkan karya tari *Teknopoli* menjadikan *smartphone* sebagai objek materialnya.

Perbedaan selanjutnya terdapat pada isu yang diangkat, *Victim* mengangkat tentang *cyberbullying* sedangkan *Teknopoli* mengangkat tentang pengaruh kehadiran *smartphone* di kehidupan manusia yang menjadikan manusia seakan-akan seperti boneka hidup. Kesamaan karya tari *Teknopoli* dan *Victim* terletak pada ide dimana kedua karya ini mengangkat tentang dampak negatif dari teknologi.

Karya Tari *Teknopoli* memang memiliki kedekatan dan kesamaan dengan karya tari sebelumnya. Namun, fokus yang dipilih pengkarya memiliki unsur kebaruan yang belum pernah diciptakan dalam karya tari sebelumnya.