

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 zaman dan 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. 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 sudah ada dari abad ke-13 lalu.

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).

Wawancara bersama H. Mailiswin kenapa ritual tersebut disebut *Bedukun Balai Terbang*, karena pada saat pelaksanaannya *Balai Terbang* di pimpin 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*.

Kondisi pada saat sekarang tradisi ritual pengobatan *Bedukun Balai Terbang* sudah semakin berkembang terutama pada fungsinya. Informasi yang diperoleh dari narasumber Sutan dan Lagak bahwa di samping media pengobatan, ritual ini juga berfungsi sebagai hiburan pada acara pemerintahan di Kabupaten Indragiri Hulu, dan telah di pentaskan di berbagai tempat sebagai suatu bentuk seni pertunjukan. Perubahan tersebut tentu bukan tanpa sebab, ada beberapa faktor salah satunya ialah adanya campur tangan pemerintah dalam upaya melestarikan budaya ritual tersebut, sehingga menjadikannya suatu bentuk seni pertunjukan yang dapat di nikmati di berbagai situasi dan kondisi, berbagai kalangan, serta tidak terikat pada syarat dan waktu tertentu.

Perkembangan tersebut menjadi suatu bahan dalam penciptaan untuk mengkaji yang mendalam, 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. Seiring berkembangnya zaman maka semakin maju juga pemikiran dan pola hidup masyarakat suku tersebut. 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.

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.

Proses perubahan itu terjadi "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 tidak mengaminkan begitu saja tawaran pemerintah tersebut, namun mereka melakukan penawaran kembali yaitu jika di jadikannya 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 menjadi tantangan terhadap ritual pengobatan ini, seperti masyarakat suku yang di pandang sebelah mata dari berbagai sisi, mulai dari dianggap terlalu aneh, monoton dan bertentangan dengan ajaran agama oleh masyarakat modern. 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 bahwsannya

masyarakat suku dan ritual pengobatannya ini sedang berjuang dalam beradaptasi dengan zaman.

Penyebab 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.

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 ia 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. Karya tari ini diinterpretasikan serta ditafsirkan kembali ke tubuh penari, 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 yang bertipe abstrak. Penampilan pada karya ini tidak verbal dalam pemunculan bentuk-bentuk namun hanya saja 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*).

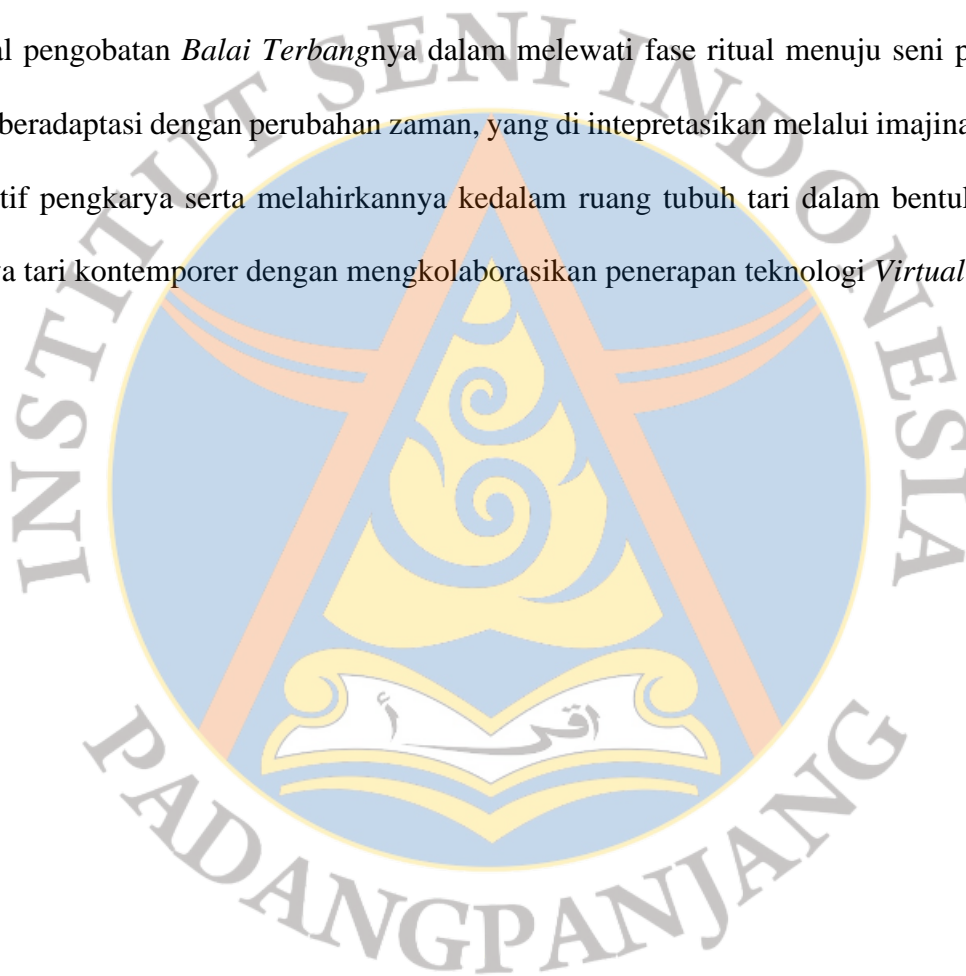
Virtual Reality atau alat realitas maya merupakan sebuah alat teknologi untuk pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan di dalam dunia maya yang disimulasikan oleh komputer, sehingga pengguna merasa berada di dalam lingkungan tersebut. VR ini adalah teknologi yang mampu menciptakan simulasi, simulai 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. 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 menginterpretasikan 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, hal ini agar dapat di rasakan oleh penari maupun audiens yang menonton, serta memberikan pengalaman pertunjukan yang berbeda.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan penciptaan karya ini adalah bagaimana melahirkan sebuah karya tari kontemporer tentang: Bagaimana suku *Talang Mamak* dan ritual pengobatan *Balai Terbangnya* dalam melewati fase ritual menuju seni pertunjukan dan beradaptasi dengan perubahan zaman, yang di intepretasikan melalui imajinasi dan ide kreatif pengkarya serta melahirkannya kedalam ruang tubuh tari dalam bentuk garapan karya tari kontemporer dengan mengkolaborasikan penerapan teknologi *Virtual Reality*.



C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

- a. Melakukan penerapan dan menguji efisiensi dalam menginterpretasi karya tari dengan menggunakan teknologi multimedia *Virtual Reality* kedalam bentuk seni pertunjukan.
- b. Untuk menyampaikan pesan yaitu apapun bentuk kehidupan dan kebiasaan yang berkembang di tengah suatu masyarakat mau tidak mau harus mengikuti dan menyesuaikan dengan zamannya, demi keberlangsungan dan lestariannya suatu budaya agar tidak hilang tergerus zaman walaupun keaslian dan keotentikannya telah berubah.
- c. Melakukan eksperimen penggabungan bentuk kebudayaan tradisional suku pedalaman dengan seni tari kontemporer serta teknologi masa kini di dalam dunia seni pertunjukan.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Memberikan wawasan lebih kepada pengkaji seni maupunkoreografer serta seniman mengenai sumber ide, pandangan pengkarya terhadap perubahan ritual pengobatan menuju seni pertunjukan dalam bentuk kajian pustaka maupun bentuk koreografi.
- b. Memberikan pengalaman terhadap pengkarya dalam proses penciptaan karya tari.
- c. Menyampaikan tentang bagaimana masyarakat suku *Talang Mamak* dan ritual pengobatannya dapat melewati masa beradaptasinya di lingkungan dan era baru.

D. Tinjauan Karya

Penciptaan sebuah karya diperlukan ke aslian karya, ini adalah alat ukur asli atau tidaknya karya diciptakan sehingga pengkarya terhindar dari pandangan penjiplakan

karya maupun plagiarisme dalam bentuk konsep dan koreografinya. Karya ini dapat dibandingkan dengan beberapa karya yaitu diantaranya:

M. Aqsal Dwi Prakasa dengan judul *Liminolituuw* merupakan satu tarian yang terinspirasi dari dilema masyarakat Kampar hari ini yang hidup di daerah perbatasan, pada karya *Liminolituuw* tersebut mengangkat isu mengenai bagaimana suatu individu dapat melewati zona liminal nya akibat intoleransi dan cek cok nya antar suatu budaya, sehingga ia harus dapat menerima pandangan dari berbagai budaya terhadapnya, perbandingan dengan karya “*Sabitah Eternity*“ sangat berbeda dimana pada karya “*Sabitah Eternity*“, fokus pengkarya adalah bagaimana masyarakat suku *Talang Mamak* dan ritual *Bedukun Balai Terbangnya* dapat beradaptasi dengan berbagai kondisi dan situasi di era sekarang, serta bagaimana ia dapat menghadapi tekanan sosial yang belum pernah terbayangkan sebelumnya.

Kornkarn Rungsawang yang berasal dari Thailand dengan judul karya *Dance Offering* yang terinspirasi dari pertunjukan tradisional Thailand *Rum-Kea-Bon*, sebuah tarian semi-ritual yang dilakukan sebagai metode negosiasi. *Dance Offering* mengajak penonton menghaturkan doa/keinginan melalui sebuah kuil digital dengan menggunakan teknologi VR (*Virtual Reality*) sebagai media digital dalam tarinya. Karya ini merupakan ruang yang menyuarakan realitas baru yang di ciptakan bersama melampaui situs dan batasan fisik, perbedaan budaya, dan bahkan status sosial-ekonomi. Jika di bandingkan dengan karya tari “*Sabitah Eternity*“ tentu sangat berbeda terutama dalam penggunaan VR (*Virtual Reality*) pada karya “*Sabitah Eternity*“, karena pada karya “*Sabitah Eternity*“ VR digunakan untuk membantu intepretasi kembali dalam penyampaian berbagai situasi dan kondisi serta tantangan yang harus di hadapi masyarakat suku dan ritual pengobatannya sehingga ia harus mampu beradaptasi dengan era baru, selain itu dari segi sumber inspirasi dan kelahiran karya sangat berbeda dengan karya *Dance Offering* tersebut.

Suvina dengan judul *Akegh Cahayegh* dimana pada bersumber pada ritual pengobatan Suku *Talang Mamak* yaitu pengobatan *Mahligai* yang dimana pengkarya mewujudkan interpretasi dan imajinasi pengkarya terhadap perkembangan dan perubahan suku *Talang Mamak* desa Gedabu saat ini , yang tergambar dalam karya *Akegh Cahayegh* dengan menghubungkan antara garapan dan sumber konsep yaitu peristiwa budaya sakral pengobatan *Mahligai*. Perbandingan dengan karya “*Sabitah Eternity*“, tentu sangat dapat di bedakan dari segi bentuk ritual pengobatan dan focus permasalahan yang di angkat sehingga karya ini dapat menjadi karya pembandingan dalam proses penciptaan karya ini nantinya.

Niki Lidia dengan judul *G'Hontak Mayang* karya ini bersumber dari pengobatan suku *Talang Mamak* dengan cara berdukun, pijakan gerak yang di gunakan yaitu tari *Rentak Bulian*. Tari ini merupakan tari tradisional suku *Talang Mamak* dan menggunakan kostum serta properti yang sangat tradisional sesuai dengan tema dan fokus yang di ambilnya, perbandingan dengan karya tersebut karya tari “*Sabitah Eternity*“, sangat banyak perbedaan mulai dari segi gagasan dan penggunaan teknologi multimedia yang di gunakan dalam menginterpretasikan karya “*Sabitah Eternity*“ nantinya.

E. Landasan Teori

Landasan Teori yang digunakan untuk membahas permasalahan karya “*Sabitah Eternity*“, berfungsi untuk membantu dan menguatkan apapun pembahasan yang ada di dalam karya maupun didalam penulisan skripsi ini. Karya ini menggunakan teori-teori koreografi, negosiasi, transformasi budaya, *virtual reality* diantaranya :

Y. Sumandyo Hadi menjelaskan analisis seorang penyusun tari perlumemperhatikan prinsip-prinsip pembentukan yang meliputi keutuhan, variasi, repetisi, transisi, rangkaian, perbandingan dan klimaks. Tari sebagai seni visual, dari awal tarian berlangsung sampai selesai, terdiri dari rangkaian gerak baik gerak di tempat (*stationary*),

gerak berpindah tempat (*locomotor movment*), maupun saat-saat sikap diam atau *pause*, sejenak tanpa gerak. Dalam tarian kelompok, rangkaian gerak yang terdiri dari motif-motif itu tidak hanya demi kepentingan wujud seorang penari, tetapi harus mewujudkan keterkaitan dengan penari lain, seperti Smith menegaskan bahwa apa yang tercipta melalui tubuh para penari, berupa desain atau wujud dalam ruang, dan lewat ruang itu satu dengan yang lain saling terkait sehingga dapat membawa makna tari. Tata hubungan penari satu dengan yang lainnya bagaikan orkestrasi yang harmonis (Y. Sumandyo Hadi, 2012:102). Teori tersebut digunakan untuk membantu pengkarya dalam proses kerja studio, dan segala materi yang ada pada teori ini sangat membantu pengkarya dalam menyusun materi karya ini.

Muji Sutrisno (1988) Sebagaimana dikutip oleh Johanes Mardimin (1994:13) dalam buku “Jangan Tangisi Tradisi” menjelaskan bahwa Tradisi bukanlah suatu objek yang mati, ia adalah alat yang hidup untuk melayani manusia yang hidup pula. Memang, hanya dalam rentang waktu yang panjang kita baru dapat memahami dan menunjukkan bahwa tradisi sebenarnya juga berubah dan berkembang untuk mencapai tahap mantap pada zamannya. Tradisi di ciptakan manusia untuk kepentingan hidupnya. Oleh karena itu, tradisi seharusnya juga di kembangkan sesuai dengan kehidupan. Untuk itu, kita sebagai ahli waris kebudayaan selalu di tuntut untuk berani mengadakan perubahan-perubahan terhadap tradisi, membenahi satu atau beberapa bagian yang di rasa tidak sesuai dengan masa kini. Jadi, kita di tuntut untuk tidak sekedar mengulang, tetapi mesti “secara baru“ memberi wujud baru dengan cara mentransformasikannya (Johanes Mardimin, 1994:13). Teori inilah yang membantu pemahaman pengkarya mengenai bagaimana transformasi tengah terjadi di kehidupan dan ritual masyarakat suku *Talang Mamak*, sehingga karya ini di buat menjadi relevan dan sangat membantu membedah baik di dalam karya maupun tulisan skripsi penciptaan.

Jackman menjelaskan negosiasi adalah sebuah proses yang terjadi antara dua pihak atau lebih yang pada mulanya memiliki pemikiran berbeda, sehingga pada akhirnya mencapai satu kesepakatan. Negosiasi adalah suatu cara untuk mencari penyelesaian masalah melalui diskusi (musyawarah) secara langsung antara pihak-pihak yang bersengketa yang hasilnya diterima oleh para pihak tersebut (Jackman, 2005:12). Teori ini akan sangat membantu pengkarya dalam memaknai dan memahami negosiasi seperti apa yang akan di angkat ke dalam karya, sehingga menjadi suatu bentuk karya yang jelas dan baik dalam mengungkap suatu permasalahan di hari ini.

Mcquails menjelaskan bawah *New Media* atau Media Baru merupakan media yang menggunakan internet, media online berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara public. Salah satunya alat *Virtual Reality* adalah *new media* yang berfungsi memunculkan gambar-gambar tiga dimensi yang dibuat komputer sehingga terlihat nyata dengan bantuan sejumlah peralatan tertentu, yang menjadikan penggunaanya seolah-olah terlibat langsung secara fisik dalam lingkungan tersebut (Mcquails, 2016:17). Teori ini nantinya akan sangat membantu pengkarya dalam memahami mengenai VR dan menjadi pegangan serta pendukung bagi pengkarya dalam menciptakan tari kontemporer yang berbasis teknologi.

Teori diatas dijadikan sebagai pembedah dan membantu pengkarya dalam melakukan proses penciptaan karya "*Sabitah Eternity*" agar menjadi sebuah karya yang berbasis institusi yang baik.