

PENCIPTAAN KARYA TARI “DIGITAL DREAMS” DI KOMUNITAS SEKUNI KABUPATEN KLUNGKUNG

Putu Dylan Adi Pramana¹, Rinto Widyarto², Tudhy Putri Apyutea Kandiraras³

^{1, 2, 3}Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Bali

ARTICLE INFO

Article history:

Received Juli 2026

Revised Juli 2026

Accepted Juli 2026

Available online Juli 2026

Email:

delonadipramana@gmail.com



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2026 by Author.

Abstrak

Penciptaan ini dilaksanakan di Komunitas Sekuni Kabupaten Klungkung dengan menciptakan sebuah tari kontemporer baru. Tarian kontemporer yang berjudul “Digital Dreams”. Tahap pembuatan karya tari kontemporer ““Digital Dreams”” merupakan proses kreatif yang dimulai dari penggalan ide hingga perwujudan bentuk pertunjukan yang utuh. Proses ini berangkat dari sumber kreatif berupa fenomena sosial tentang dampak negatif dominasi kecerdasan buatan (AI) dalam kehidupan manusia, khususnya di bidang pendidikan. Tujuan penciptaan tari ini supaya audiens dapat mengetahui pengalaman pencipta lewat karya ini. Penciptaan tari “Digital Dreams” ini menggunakan tiga tahapan dari Alma Hawkins, yaitu eksplorasi, improvisasi, forming dan evaluasi. Melalui metode pembelajaran Drill, penciptaan tari ini juga melibatkan proses pembelajaran dan pelatihan peserta didik secara intensif agar kelompok penari dapat menguasai esensitas gerakan pada tari “Digital Dreams”. Adapun medium dan media yang digunakan antara lain gerak, iringan tari, tata rias dan busana, panggung, dan tata pencahayaan. Tahap-tahap yang digunakan yakni tahap inspirasi, tahap eksplorasi, tahap konsepsi, tahap eksekusi, tahap produksi. Estetika pada karya tari “Digital Dreams” dapat dilihat dari desain koreografi, tata rias dan busana, serta penyajian yang ditata secara artistik agar menjadi satu garapan yang utuh dan layak disajikan dihadapan khalayak umum. Adapun unsur estetika pada karya ini seperti wujud, bobot, dan penampilan.

Kata Kunci: Penciptaan, Tari Kontemporer, Digital Dreams, Metode Penciptaan Komunitas Sekuni.

PENDAHULUAN

Program ISI Bali Berdampak satu semester di luar Prodi dan dua semester di luar Perguruan Tinggi diselenggarakan kerjasama dengan instansi/lembaga/ mitra Dunia Usaha-Dunia Industri (DUDI) yang memiliki relevansi, reputasi, dan dedikasi dalam pemajuan pendidikan tinggi bidang seni, desain, industri kreatif, dan kebudayaan. Bentuk program pembelajaran Program ISI Bali Berdampak mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 53 Tahun 2023 Tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi. Kegiatan Program ISI Bali Berdampak meliputi delapan program pembelajaran yakni pertukaran pelajar, magang/praktik kerja, asistensi mengajar di satuan pendidikan, penelitian/riset, proyek kemanusiaan, kegiatan wirausaha, studi/Projek Independen, dan membangun desa/kuliah kerja nyata tematik. Mahasiswa menyusun dan mengajukan dokumen dalam bentuk pro-posal sebelum melaksanakan Program ISI Bali Berdampak semester VII. Proposal ini ditandatangani oleh Dosen Pembimbing Akademik (DPA) dan Mitra Dunia Usaha-Dunia Industri (DUDI), serta diketahui oleh Koordinator Program Studi dan Dekan Fakultas. Proposal merupakan bagian dari berkas yang harus disiapkan mahasiswa pada tahap persiapan untuk diajukan ke institusi penyelenggara. Sistematika pro-posal mencakup proses berpikir, penalaran, dan cara kerja program pembelajaran ISI Bali berdampak berdasarkan ketentuan ilmiah sesuai bidang program yang dipilih.

Program Berdampak yang dipilih adalah studi Projek Independen, yang berarti men-ciptakan sebuah karya dengan sumber kreatif objek tertentu. Alasan pencipta memilih Projek Independen untuk mengasah kemampuan dalam bidang menciptakan karya melalui skill yang dimiliki pencipta. Sumber kreativitas, dan inovasi sudah barang tentu berdasarkan hal yang dialami dan dimiliki oleh pencipta maupun orang lain.

Berdasarkan hal di atas, sumber kreatif pen-cipta berasal dari salah satu fenomena yang terjadi di kalangan masyarakat sosial. Karya ini mengangkat tema tentang dampak negatif entitas AI (Artificial Intelligence) dari dominasi kecerdasan buatan AI dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi digital membawa dampak signifikan terhadap kehidupan manusia. Hassan (2021) menjelaskan bahwa digitalitas yang meresap menciptakan bentuk alienasi baru, yang jauh lebih kuat dan komprehensif dibandingkan era industri sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa manusia semakin tidak siap menghadapi logika otomatisasi yang semakin mendominasi kehidupan. Latar belakang penciptaan berangkat dari fenomena perkembangan entitas AI yang semakin masif digunakan di berbagai aspek kehidupan, termasuk di dunia pendidikan. Meskipun AI memiliki potensi besar untuk mempermudah proses belajar, menghadirkan informasi secara cepat, dan menciptakan inovasi pembelajaran, penggunaan yang berlebihan atau tidak bijak dapat memunculkan dampak negatif, seperti:

- a. Menurunnya kreativitas dan kemampuan berpikir kritis peserta didik karena terlalu bergantung pada jawaban instan dari AI.
- b. Alienasi sosial, terjadinya interaksi manusia berkurang karena, komunikasi dan aktivitas belajar banyak digantikan teknologi.
- c. Kehilangan identitas budaya jika konten AI lebih dominan memuat referensi global tanpa mempertimbangkan nilai-nilai lokal.
- d. Masalah etika dan integritas akademik, seperti plagiarisme atau manipulasi data.

Kecanggihan teknologi yang awalnya diciptakan untuk membantu, perlahan mengam-bil alih peran manusia menciptakan alienasi, ketergantungan, kehilangan identitas, bahkan kehancuran moral. Pertunjukan ini mengeksplorasi ketegangan antara manusia dan mesin, mempertanyakan batas-batas kendali, eksistensi, dan kemanusiaan dalam era digital. Adapun alasan yang terkandung di dalam karya ini masa depan yang tidak terlalu jauh, manusia menciptakan entitas AI untuk menyederhanakan hidup. Pada awalnya, segalanya terasa mudah, cepat, dan sempurna. AI menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari mengatur pekerjaan, emosi, bahkan keputusan pribadi. Lahan, sesuatu yang tidak disadari mulai terjadi, Identitas manusia terkikis. Imajinasi, interaksi sosial, hingga etika tergantikan oleh algoritma. Manusia menjadi bayangan dari dirinya sendiri tunduk pada entitas yang diciptakannya. Teknologi tidak lagi berfungsi sebagai alat bantu, namun menjadi eksternalisasi dari kecerdasan manusia. Cooper (2022) menegaskan bahwa mesin merupakan objek alienasi karena di dalamnya tersimpan kapasitas produksi dan intelektual yang semula melekat pada manusia. Dengan demikian, manusia berpotensi kehilangan kendali atas cipta-annya sendiri.

Berdasarkan hal di atas, untuk dapat mengimplementasikan sumber kreatif tersebut menjadi sebuah karya yang berwujud tari kontemporer, maka pencipta memiliki ide untuk membuat karya tari kontemporer yang diberi judul "Digital Dreams". Kata "Digital" berhubungan dengan angka-angka untuk menunjukkan informasi atau sistem perhitungan yang menggunakan angka

(Tim Penyusun, 2008:353). Kata “dreams” berasal dari bahasa Inggris, bentuk jamak dari “dream”, yang dalam bahasa Indonesia berarti “mimpi” yang diartikan mengalami atau melihat sesuatu dalam khayalan ketika tidur (Tim Penyusun, 2008:957). Secara konseptual, “Digital Dreams” dapat diartikan sebagai “Angan-angan atau cita-cita yang terwujud melalui dunia digital” atau “representasi mimpi dalam bentuk teknologi digital.” Karya ini akan diwujudkan dalam bentuk tari kontemporer.

Tari kontemporer, menurut Sutrisno (2011), dinyatakan bahwa tari kontemporer adalah tari yang merupakan ekspresi pribadi dengan kebebasan berkreasi. Dalam Tari Kontemporer, penari tidak lagi terikat pada bentuk dan pola tradisional. Gerakan-gerakan yang digunakan lebih fleksibel, mengutamakan improvisasi dan eksperimen dalam menciptakan bentuk-bentuk baru. Melalui karya tari ini, proses pembelajaran seni tidak hanya melatih keterampilan teknis dan artistik, tetapi juga menjadi sarana pendidikan karakter, pembentukan kesadaran kritis, dan penguatan nilai kemanusiaan di tengah perkembangan teknologi. Kecerdasan buatan (AI) turut memunculkan tantangan serius dan dalam konteks ini, manusia perlahan menjadi bayangan dari dirinya sendiri, tunduk pada entitas yang diciptakannya.

Tahap penciptaan karya tari kontemporer “Digital Dreams” merupakan proses kreatif yang dimulai dari penggalian ide hingga perwujudan bentuk pertunjukan yang utuh. Proses ini berangkat dari sumber kreatif berupa fenomena sosial tentang dampak negatif yang cukup nyata. Salah satunya adalah menurunnya kepekaan emosional dan empati seniman muda yang terlalu bergantung pada teknologi digital, seperti penggunaan AI dalam penciptaan gerak atau visualisasi tari. Banyak penari dan koreografer mulai mengandalkan algoritma dan aplikasi digital untuk menentukan bentuk gerak, sehingga proses eksplorasi tubuh secara langsung berkurang. Hal ini menyebabkan hilangnya kedalaman pengalaman tubuh (embodied experience) yang seharusnya menjadi inti dari seni tari.

Selain itu, interaksi sosial antar penari dengan penonton menjadi lebih dingin dan mekanis, karena sebagian besar proses latihan dan penciptaan dilakukan secara virtual atau berbasis data digital. Di sisi lain, nilai-nilai kemanusiaan yang ingin dikuatkan justru terancam memudar, sebab teknologi sering kali memosisikan manusia sebagai operator, bukan sebagai subjek yang aktif dan reflektif. Dalam konteks pendidikan seni di sekolah, guru seni juga menghadapi tantangan berupa kurangnya keseimbangan antara pembelajaran berbasis teknologi dan pengalaman artistik langsung, sehingga siswa lebih terampil secara teknis namun kurang peka terhadap nilai estetika dan etika seni. Untuk mewujudkan karya tersebut diperlukan mitra yang bersedia bekerjasama guna mendukung karya tari kontemporer “Digital Dreams” ini.

Adapun Mitra yang dipilih adalah Komunitas Sekuni (Seniman Klungkung Berani) yang merupakan sebuah komunitas dengan pendiri Anak Agung Gde Dalem Segara Putra, S.Sn. Komunitas Sekuni Klungkung juga menaungi seniman muda yang berada di kalangan Kabupaten Klungkung, serta melibatkan orang-orang yang berkompeten didalamnya. Tari Kontemporer yang diciptakan merupakan bentuk kritik melalui karya seni terhadap ketergantungan manusia yang berlebihan terhadap teknologi, dan sebuah panggilan untuk menyadari kembali esensi menjadi manusia. Karya ini berbentuk tari kelompok, yang terdiri dari 5 (lima) orang penari laki-laki. Karya tari ini dibawakan oleh penari dengan rentang usia 16-19 tahun yang ada di dalam komunitas sekuni kabupaten Klungkung, berada pada masa perkembangan remaja menuju awal dewasa.

Pemilihan rentang usia ini berkaitan erat dengan peran sebagai pendidik, karena pada tahap ini peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, kepekaan sosial, dan kesiapan emosional untuk memahami isu kompleks seperti dampak negatif dominasi kecerdasan buatan (AI) terhadap kehidupan manusia. Menurut Lanier (1995), kecerdasan buatan (AI) turut memunculkan tantangan serius, maka diingatkan bahwa penggunaan agen cerdas dapat menurunkan nilai kreativitas manusia, mereduksi pengalaman sadar, serta mengikis identitas personal. Melalui karya tari ini, proses pembelajaran seni untuk mela-tih keterampilan teknis dan artistik, dan juga menjadi sarana pendidikan karakter, pem-bentukan kesadaran kritis, serta penguatan nilai kemanusiaan di tengah perkembangan teknologi.

Berkaitan dengan penciptaan karya, metode yang digunakan dalam menciptakan tari kontemporer “Digital Dreams” digunakan metode Alma M. Hawkins (2003), bahwa tahapan penciptaan dimulai dari eksplorasi (exploration), improvisasi (improvisation), pembentukan (forming). Tahapan tersebut digunakan untuk menjabarkan secara detail proses kreatif dalam karya tari “Digital Dreams”. Penciptaan karya tari ini memper-timbangkan aspek keutuhan, kerumitan, dan kesungguhan untuk mencapai tujuan estetis.

Alasan karya ini diciptakan, agar dapat men-jadi pemantik untuk menemukan dan me-nentukan suatu gagasan baik dari ide, gerak, busana, iringan. Garapan ini merupakan sebuah ungkapan orang yang merasa dirinya sudah terlalu berlebihan ketergantungan pa-da teknologi (AI), memiliki psikologis yang membuat dirinya tak berguna, tapi semua yang dilaluinya menjadi sebuah pelajaran untuk kedepannya lebih cerdas dalam meng-gunakan teknologi dalam dunia pendidikan.

METODE

Tahapan penciptaan karya seni pada dasar-nya menguraikan rancangan proses dari awal munculnya inspirasi (ide), peranca-ngan, hingga perwujudan karya. Dalam proses kreatif, pencipta memiliki kebebasan menuangkan gagasan ke dalam garapan, namun tetap melalui perjalanan panjang untuk mencapai hasil maksimal. Proses ini mencakup serangkaian kegiatan mulai dari penentuan sasaran hingga tercapainya tuju-an. Oleh karena itu, diperlukan pemilihan metode yang tepat agar mempermudah pen-cipta dalam berproses sekaligus mendukung tercapainya kualitas karya yang optimal.

Adapun metode penciptaan seni yang digu-nakan merujuk pada pemikiran Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance*, yang telah diterjemahkan oleh Y. Sumandiyo Hadi dengan judul *Mencipta Lewat Tari*. Menurut Alma M. Hawkins (dalam Hadi, 1990:27-49), metode dan tahapan penciptaan seni terdiri atas eksplorasi (*exploration*), improvisasi (*improvisation*), pembentukan (*forming*), serta evaluasi. Tahapan ini, dalam penciptaan tari untuk menjabarkan secara detail proses kreatif dalam karya tari “Digital Dreams”. Ketiga tahap penciptaan tari kontemporer “Digital Dreams”, yaitu: 1) eksplorasi, 2) improvisasi, 3) pembentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep

Konsep “Digital Dreams” merupakan karya tari kontemporer yang diciptakan dengan alasan ingin mengungkapkan dan menceritakan pengalaman pribadi pencipta, serta ingin menyampaikan pesan dan kesan pencipta kepada audiens bahwa pencipta memiliki pengalaman yang menyedihkan, kemarahan, dan kegelisahan dalam menyikapi fenomena sosial tentang dampak negatif Teknologi (AI) yang cukup nyata. Salah satunya adalah me-nurunnya kepekaan emosional dan empati seniman muda yang terlalu bergantung pada teknologi digital, seperti penggunaan AI dalam penciptaan gerak atau visualisasi tari. maka untuk meluapkan itu, pencipta meng-implementasikan perasaan kesedihannya, kemarahan dan kegelisahannya melalui karya tari ini. maka pencipta memiliki ide untuk membuat karya tari kontemporer yang diberi judul “Digital Dreams”. Kata “Digital” ber-hubungan dengan angka-angka untuk menunjukkan informasi atau sistem perhitung-an yang menggunakan angka Kata “dreams” berasal dari bahasa Inggris, bentuk jamak dari “dream”, yang dalam bahasa Indonesia berarti “mimpi” yang diartikan mengalami atau melihat sesuatu dalam khayalan ketika tidur. Secara konseptual, “Digital Dreams” dapat diartikan sebagai “Angan-angan atau cita-cita yang terwujud melalui dunia digi-tal” atau “representasi mimpi dalam bentuk teknologi digital.”.

a. Konsep Gerak

Menurut Soedarsono (1970: 20-23), Gerak tari adalah gerakan tubuh manusia yang telah diberi bentuk dan nilai estetis sehingga menjadi media ekspresi jiwa. Pada karya tari ini, konsep gerak karya tari kontemporer “Digital Dreams” berangkat dari pengamatan kita terhadap hubungan manusia dan teknologi di era digital. Kita mencoba menerjemahkan interaksi tersebut ke dalam bentuk gerak yang meng-gambarkan keterikatan, ketergantungan, dan benturan antara tubuh manusia de-ngan mesin. Gerak yang dihasilkan tidak selalu halus dan ritmis seperti tari tradi-sional, tetapi lebih ekspresif, dinamis, bah-kan terkadang terputus-putus untuk me-nampilkan ketegangan antara dunia nyata dan dunia virtual.

Dalam proses karya tari ini, pencipta banyak bereksperimen dengan gerak tu-buh yang dihasilkan melalui eksplorasi spontan maupun hasil manipulasi digital. Beberapa gerak lahir dari respons tubuh terhadap suara elektronik atau cahaya yang berubah-ubah, menciptakan kesan seolah tubuh kita “dikendalikan” oleh sis-tem digital. Eksperimen ini menuntun kita untuk menghadirkan bentuk gerak baru yang tidak hanya estetis, tetapi juga me-nyampaikan makna tentang bagaimana tubuh manusia beradaptasi dan bernego-siasi dengan teknologi.

Pencipta mengembangkan koreografi ke-lompok melalui berbagai aspek desain koreografi dengan mengimplementasikan pola-pola rampak (*unison*), bergantian (*canon*), selang-seling (*alternit*), dan terpe-cah (*broken*). Selain itu, variasi pada pola hitungan gerak disesuaikan dengan irama serta aksen musik untuk menciptakan pe-nyajian karya yang lebih segar dan dina-mis dengan menggabungkan unsur gerak mekanis dengan gestur emosional untuk menampilkan kontras antara sisi manusi-awi dan sisi artifisial. Gerak-gerak patah, berulang, dan terprogram menggambar-kan sistem algoritmik, sementara gerak lembut dan organik melambangkan sisi perasaan dan kesadaran manusia. Kombi-nasi kedua elemen tersebut menciptakan dialog visual yang menarik, seolah tubuh menjadi ruang pertemuan antara pikiran manusia dan kecerdasan buatan.

Melalui konsep gerak ini, pencipta ingin mengajak penonton untuk merenungkan bagaimana teknologi membentuk cara kita bergerak, berinteraksi, dan merasakan ke-hidupan. “Digital Dreams” bukan hanya sebuah pertunjukan tari, tetapi juga re-fleksi atas kondisi manusia modern yang hidup di tengah arus digitalisasi tanpa batas. Gerak tubuh menjadi bahasa utama untuk menyampaikan pesan bahwa meskipun dunia semakin digital, esensi kemanusiaan tetap berdenyut di dalam setiap tarikan napas dan langkah tari yang diciptakan.

b. Konsep Tata Rias

Menurut Soedarsono (2004: 167-169), tata rias tari merupakan seni merias penari yang bertujuan untuk mendukung peran yang dibawakan. Tata rias tidak hanya berfokus pada penampilan luar, tetapi juga berfungsi untuk mencerminkan karakter, emosi, dan tema dari tari yang ditampilkan. Dalam penerapannya, pengaturan warna, bentuk, dan detail make-up serta penggunaan aksesoris harus disesuaikan dengan nilai budaya dan karakteristik tari. Tata rias pada dasarnya adalah seni menggunakan bahan kosmetik untuk mewujudkan wajah peranakan yang sesuai dengan kebutuhan karya tradisional, tetapi lebih ekspresif, dinamis, bahkan terkadang terputus-putus untuk menampilkan ketegangan antara dunia nyata dan dunia virtual.



Gambar 1. Rias Wajah

(Sumber : Dok. Dylan 2026)

Dalam karya tari kontemporer “Digital Dreams”, konsep tata rias yang dirancang pencipta untuk merepresentasikan perpaduan antara unsur manusia dan teknologi. Rias wajah kelima penari tidak hanya berfungsi memperindah penampilan, tetapi juga menjadi simbol transformasi identitas di era digital. Pencipta menggunakan warna-warna metalik seperti perak dan biru untuk menggambarkan kesan futuristik dan dunia siber, dipadukan dengan sentuhan warna natural yang tetap menonjolkan sisi kemanusiaan. Perpaduan ini mencerminkan tema utama karya, yaitu hubungan antara manusia dan kecerdasan buatan dalam kehidupan modern.

Tata rias dalam karya tari “Digital Dreams” digunakan sebagai media ekspresi emosional yang menyesuaikan dengan dinamika gerak tari. Saat bagian tertentu menunjukkan konflik antara manusia dan teknologi, riasan dibuat lebih tegas dan kontras untuk menggambarkan ketegangan batin. Sebaliknya, pada bagian yang menampilkan keharmonisan dan adaptasi, riasan dibuat lebih lembut dan bercahaya. Dengan demikian, tata rias tidak hanya menjadi pelengkap visual, tetapi juga turut menguatkan makna dan emosi yang ingin disampaikan pencipta melalui setiap gerak tari.

c. Konsep Tata Busana

Kostum tari yang baik berfungsi sebagai penutup tubuh penari, dan menjadi bagian penting dari desain keruangan yang melekat pada tubuhnya. Menurut Murgiyanto (1992: 109), kostum tari mengandung elemen-elemen seperti wujud, garis, warna, kualitas, tekstur, dan dekorasi. Apabila elemen-elemen tersebut diolah dengan baik dan imajinatif, maka akan tercipta keunikan dan ciri khas yang mampu mendukung keberhasilan sebuah karya tari.

Konsep tata busana di dalam karya tari kontemporer “Digital Dreams” diciptakan untuk menonjolkan kesan sederhana namun tetap memiliki karakter yang kuat. Busana yang digunakan berupa baju katun tanpa lengan dengan potongan tepi yang dibiarkan sedikit terbuka untuk memberikan kesan dinamis dan bebas, sesuai dengan semangat eksploratif dalam karya ini. Bahan katun dipilih, karena sifatnya yang ringan dan mudah menyerap keringat, sehingga mendukung kenyamanan penari dalam melakukan berbagai gerak intens dan ekspresif di atas panggung.

Pencipta menambahkan kerudung pada bagian baju sebagai elemen simbolik yang merepresentasikan hubungan antara manusia dan teknologi dalam kehidupan modern. Kerudung ini berfungsi sebagai pelengkap busana, dan menjadi simbol lapisan identitas dan perlindungan diri di tengah derasnya arus digitalisasi. Dalam beberapa bagian tarian, gerakan yang melibatkan kerudung memberi makna tentang upaya manusia mencari keseimbangan antara dunia nyata dan dunia digital.



Gambar 2. Tata Busana

(Sumber : Dok. Dylan 2026)

Busana celana kain katun $\frac{3}{4}$ yang memberikan keleluasaan gerak tanpa mengurangi estetika tampilan. Celana sederhana berfungsi mencerminkan kesederhanaan gaya hidup di tengah kompleksitas dunia digital yang menjadi tema utama karya. Kombinasi antara baju tanpa lengan, kerudung, dan celana katun menciptakan harmoni visual yang menggambarkan perpaduan antara tradisi dan modernitas dalam karya tari “Digital Dreams.”

d. Konsep Irian

Menurut Soedarsono (1970: 46), iringan tari merupakan elemen pendukung dalam tari yang berfungsi memperkuat ritme, suasana, dan ekspresi gerak. Musik atau bunyi yang digunakan sebagai iringan membantu menegaskan dinamika serta emosi dalam setiap gerakan tari. Irian musik menjadi salah satu faktor penting yang tidak dapat dipisahkan dari sebuah karya

tari, karena keberadaannya menciptakan kesatuan antara gerak dan nuansa pertunjukan. Hubungan antara tarian dan musik pengiring dapat terjalin melalui aspek bentuk, gaya, ritme, maupun suasana, atau bahkan gabungan dari keseluruhan-nya. Pada dasarnya, iringan tari harus dipilih secara tepat agar mampu menunjang tarian, baik dari segi ritmis maupun emosional.

Dalam karya tari “Digital Dreams”, musik iringan diciptakan menggunakan media perangkat lunak *Midi Ableton Live 11 Suite*. Komposer menggunakan referensi dari *soundtrack* musik hardcore Digital (AI) untuk menambah kesan AI digital pada karya ini. Penggunaan referensi tersebut memperkuat atmosfer yang energik dan intens.

Dalam penciptaan karya tari kontemporer “Digital Dreams”, merancang konsep iringan musik sebagai elemen utama yang memperkuat suasana futuristik dan nuansa digital yang menjadi inti dari karya ini. Musik berfungsi sebagai pengiring gerak, dan sebagai bahasa emosional yang menggambarkan hubungan manusia dengan teknologi dengan memilih perpaduan antara bunyi-bunyi elektronik, efek digital, dan suara ambient untuk menciptakan atmosfer yang mencerminkan dunia maya dan kecerdasan buatan.

Proses penciptaan musik dilakukan dengan eksplorasi berbagai sumber suara, manipulasi bunyi melalui perangkat lunak digital, bereksperimen dengan ritme, tempo, dan lapisan suara untuk menyesuaikan karakter setiap bagian tari. Beberapa bagian menonjolkan ketegangan dan kejutan melalui hentakan ritmis yang kuat, sementara bagian lain menampilkan alunan lembut yang menggambarkan sisi reflektif dari manusia di tengah derasnya arus teknologi

2. Ide Garapan

Ide garapan dalam karya tari kontemporer “Digital Dreams” berawal dari keinginan pencipta menggambarkan hubungan antara manusia dan teknologi di era digital. Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah mengubah cara manusia berpikir, berinteraksi, dan berkreasi. Melalui karya ini, pencipta ingin menyoroti bagaimana dunia digital memengaruhi kehidupan sehari-hari, terutama dalam hal ekspresi diri dan komunikasi antarmanusia yang kini semakin bergantung pada perangkat teknologi.

Karya ini menggambarkan ketergantungan manusia terhadap teknologi, ide “Digital Dreams” juga lahir dari refleksi terhadap batas antara dunia nyata dan dunia maya. Dalam kehidupan modern, batas tersebut semakin kabur, dan manusia sering kali terjebak dalam “mimpi digital” di mana realitas dan virtualitas saling bertumpang tindih. Hal ini menjadi inspirasi utama bagi pencipta untuk mengekspresikan pergeseran nilai, emosi, serta hubungan sosial yang terjadi akibat kemajuan teknologi.

Karya ini juga terinspirasi oleh fenomena penggunaan kecerdasan buatan (AI) dan media digital dalam bidang seni. Teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga menjadi rekan kreatif dalam proses penciptaan. Ide ini diwujudkan dalam eksplorasi gerak yang memadukan unsur manusiawi dengan elemen mekanis, menciptakan kesan interaksi antara tubuh penari dan teknologi yang menyertainya.

Dengan demikian, ide garapan berangkat dari kegelisahan dan rasa ingin tahu terhadap dampak teknologi terhadap identitas dan kemanusiaan. Melalui karya ini, pencipta berupaya menyampaikan pesan bahwa meskipun teknologi menawarkan kemudahan dan inovasi, manusia tetap perlu menjaga keseimbangan agar tidak kehilangan jati diri di tengah arus digital yang terus berkembang. Karya ini menjadi bentuk ekspresi artistik, dan juga refleksi terhadap kehidupan modern yang sarat dengan tantangan digital.

3. Tahapan Penciptaan

Kreativitas merupakan inti dari sebuah karya tari, serta menjadi landasan utama dalam proses penciptaan sekaligus dalam menikmati hasil karya tersebut hingga tuntas. Setiap individu memiliki kemampuan istimewa untuk mencipta, mengolah ide, simbol, serta objek menjadi bentuk artistik yang bermakna. Seni lahir dari kemampuan seseorang menggali pandangan tajam terhadap pengalaman hidup, serta dorongan untuk mewujudkan tanggapan dan imajinasi unik ke dalam bentuk nyata. Kreativitas tumbuh kuat ketika seseorang mampu membuka dan mengasah daya imajinasinya. Oleh karena itu, setiap pencipta perlu memiliki metode tersendiri yang sesuai dengan konsep, pengalaman, dan kenyamanan masing-masing dalam menjalani proses kreatifnya.

Sebelum memasuki tahap penciptaan, pencipta karya tari “Digital Dreams” terlebih dahulu mencari pendukung yang berperan dalam proses pementasan. Adapun para pendukung tersebut menjadi bagian penting dalam mewujudkan karya tari “Digital Dreams” ini.

Tahapan pertama yang dilakukan oleh pencipta adalah tahap eksplorasi. Hawkins menyatakan bahwa eksplorasi dapat didefinisikan sebagai pengalaman penari dalam melakukan penjajakan gerak untuk menghasilkannya berbagai ragam gerak. Kegiatan ini melibatkan imajinasi dan interpretasi terhadap apa yang telah dilihat, didengar, atau dirasakan. Menurut Fadul (2019: 37-39). Dalam prosesnya, pencipta mengeksplorasi gerak dengan menggabungkan berbagai gerakan yang diawali dengan eksplorasi berbagai bentuk gerak bersumber dari aktivitas tubuh dan inspirasi mekanik. Gerak lari dikembangkan menjadi beberapa variasi, seperti lari patah-patah menyerupai robot, lari cepat untuk membentuk pola, serta lari slow motion dengan kesan mekanis, yang dilakukan secara bergantian mengikuti tempo musik. Selanjutnya, diciptakan gerak guling ke kanan dan kiri untuk memberikan dinamika serta transisi antarbagian. Unsur akrobatik seperti salto, handstand, roundoff, dan tumbling digunakan untuk menonjolkan kekuatan dan kelincahan tubuh. Gerak *staccato* dengan pola *flip* menambahkan kesan tegas dan ritmis, sementara gerakan berputar secara bergantian memperkuat kesan energi yang terus bergerak. Keseluruhan rangkaian ini ditutup dengan gerakan kaku yang terprogram, menirukan gaya robot, sebagai simbol perpaduan antara tubuh manusia dan teknologi dalam konsep garapan tari.

Pada tahap kedua, yaitu tahap improvisasi, Jazuli (2016:60-61) menyatakan bahwa aktivitas improvisasi memberikan peluang yang lebih besar bagi imajinasi, seleksi, dan penciptaan dibandingkan dengan eksplorasi karena menawarkan kebebasan yang lebih luas. Pada tahap ini, pencipta mulai menuangkan gerak secara improvisatif kepada para pendukung dan merangkai gerakan secara spontan hingga menghasilkan bentuk gerak yang unik. Selain itu, para pendukung juga berkesempatan memberikan usulan gerak, yang kemudian diseleksi dan dipilih

oleh pencipta untuk menentukan gerakan yang paling sesuai diterapkan dalam karya tari “Digital Dreams” ini.

Tahapan selanjutnya adalah forming atau pembentukan. Hadi (2011:78-79) menyatakan bahwa pembentukan dalam seni tari merupakan proses pengorganisasian elemen-elemen gerak hingga membentuk satu kesatuan yang memiliki identitas estetis dan makna. Pada tahap ini, pencipta mulai mewujudkan karya tari “Digital Dreams” dengan merangkai gerak, menyusun koreografi, serta menghayati dan memadukan gerakan dengan musik iringan. Melalui proses ini, karya tari “Digital Dreams” akhirnya terbentuk sebagai hasil dari keseluruhan tahapan yang telah dilalui sebelumnya.

4. Deskripsi Karya

Karya tari “Digital Dreams” ini terinspirasi dari kehidupan manusia di era digital yang serba cepat dan penuh dengan pengaruh teknologi. Ide awalnya muncul dari pengamatan terhadap kebiasaan orang yang semakin bergantung pada gawai dan dunia maya. Melalui karya ini, pencipta ingin menggambarkan bagaimana manusia hidup berdampingan dengan teknologi, kadang selaras, tapi juga sering terjebak di dalamnya. “Digital Dreams” menjadi refleksi tentang hubungan manusia dengan dunia digital yang kompleks antara kenyataan dan dunia virtual yang kadang sulit dibedakan.

Karya tari ini dikembangkan dengan menggabungkan unsur gerak tari kontemporer dan sentuhan gaya robotik. Gerak-gerakannya banyak terinspirasi dari aktivitas manusia modern, seperti mengetik di laptop, mengulir layar ponsel, hingga gestur tubuh yang tampak kaku karena terlalu lama berinteraksi dengan perangkat digital. Semua elemen tersebut kemudian diolah menjadi rangkaian gerak yang dinamis dan ekspresif, menggambarkan pergeseran perilaku manusia di tengah kemajuan teknologi.

Dari sisi musik, karya ini menggunakan iringan elektronik yang dibuat melalui perangkat digital Ableton Live untuk menonjolkan kesan modern dan futuristik. Suara beat cepat, efek glitch, dan nada-nada sintetis digunakan untuk memperkuat suasana digital yang menjadi tema utama karya ini. Musiknya seolah membawa penonton masuk ke dunia maya, di mana semua terasa cepat, canggih, tapi juga sedikit asing dan tak manusiawi.

Karya tari kontemporer ini memiliki durasi sekitar 12 menit dan melibatkan lima orang penari. Pemilihan lima penari dilakukan agar fokus utama karya dapat diarahkan pada eksplorasi garis-garis asimetris dan pengelakan aspek ruang dalam koreografi serta memperkuat komposisi visual dan dinamika pertunjukan. Dengan demikian, pencipta dapat lebih leluasa menampilkan kreativitas dalam pengembangan pola gerak dan pola lantai yang memperindah keseluruhan karya.

Secara keseluruhan, “Digital Dreams” bukan hanya sekedar tari, tapi juga ajakan untuk merenung. Pencipta ingin mengingatkan bahwa di balik semua kemudahan teknologi, ada sisi manusia yang perlahan mulai hilang jika kita terlalu larut di dunia digital. Melalui karya ini, diharapkan penonton bisa merasakan keseimbangan antara teknologi dan kemanusiaan, serta menyadari bahwa impian digital yang kita kejar seharusnya tetap berakar pada nilai-nilai manusiawi.

5. Analisis Struktur

Struktur merupakan unsur yang memba-ngun suatu karya tari dan berfungsi untuk mempermudah pembagian setiap adegan yang memiliki makna berbeda (Djelantik, 1999:21). Secara keseluruhan, karya ini disu-sun secara terstruktur ke dalam lima bagian, yaitu flashback, Bagian I, Bagian II, Bagian III, dan Bagian Akhir yang saling berkaitan satu sama lain. Berikut merupakan uraian lengkap dari kelima bagian tersebut.

a. Flashback

Bagian awal ini berfungsi sebagai pe-ngantar yang membawa penonton pada

suasana awal sebelum hadirnya teknologi digital. Gerak yang digunakan masih se-derhana, lembut, dan menggambarkan ak-tivitas manusia yang alami tanpa campur tangan mesin. Tata cahaya dibuat redup dengan warna hangat untuk menegaskan kesan masa lalu yang tenang dan har-monis. Bagian ini menjadi dasar emosional yang memperlihatkan bagaimana manusia hidup dalam keseimbangan sebelum era digital mendominasi.

b. Bagian I

Memasuki bagian pertama, muncul simbo-lisasi awal kehadiran teknologi. Gerak mulai berubah menjadi lebih cepat, kaku, dan ritmis seperti robot, menggambarkan adaptasi manusia terhadap dunia digital. Musik elektronik mulai terdengar dengan nada-nada sintetis yang menggambarkan transisi dari dunia nyata menuju dunia ma-ya. Dalam bagian ini, penari menunjukkan rasa kagum dan ketertarikan terhadap teknologi yang tampak mengagumkan namun juga asing.

c. Bagian II

Pada bagian kedua, menggambarkan fase ketika manusia mulai terjebak dan ber-gantung pada dunia digital. Gerak menjadi semakin mekanis, monoton, dan terpro-gram, menunjukkan hilangnya spontanitas manusia. Pola lantai berbentuk garis dan lingkaran menggambarkan keterikatan & pengulangan aktivitas digital yang tiada henti. Cahaya lampu berubah menjadi biru dan putih terang, menciptakan kesan dunia teknologi yang dingin dan tak ber-perasaan.

d. Bagian III

Pada bagian ketiga ini, terjadi konflik an-tara manusia dan teknologi. Penari me-nampilkan gerak kontras antara tubuh yang masih berusaha bebas dengan gerak robotik yang membatasi ruang gerak. Tem-po musik menjadi lebih cepat dan intens, menunjukkan ketegangan batin manusia dalam menghadapi dominasi mesin. Un-sur akrobatik dan floorwork digunakan untuk memperlihatkan usaha manusia melepaskan diri dari kendali teknologi yang mengekang.

e. Bagian Akhir/*Ending*

Bagian akhir/*ending* ini menampilkan pro-ses kesadaran dan rekonsiliasi manusia dengan teknologi. Gerak mulai kembali lembut dan lebih manusiawi, meskipun masih disisipi elemen mekanis sebagai simbol bahwa teknologi kini menjadi bagian dari kehidupan. Musik perlahan menurun intensitasnya, memberikan ke-san damai dan reflektif. Adegan penutup

menggambarkan manusia yang mampu berdam-pingan dengan teknologi secara seimbang, menandakan bahwa kemajuan digital seharusnya tidak menghapus nilai kemanusiaan.



Gambar 3. Pertunjukan bagian *ending*

(Sumber : Dok. Dylan 2026)



Gambar 4. Pertunjukan bagian *mapping*

(Sumber : Dok. Dylan 2026)

PENUTUP

Karya tari kontemporer “Digital Dreams” lahir sebagai bentuk refleksi dan kritik terha-dap dominasi kecerdasan buatan (AI) yang mulai menggeser peran, identitas, serta nilai kemanusiaan dalam kehidupan modern. Melalui program ISI Bali Berdampak dengan bentuk kegiatan Projek Independen, karya ini tidak hanya menjadi wadah pengemba-ngan kreativitas mahasiswa dalam mencipta-kan karya seni berbasis fenomena sosial, teta-pi juga sebagai sarana pembelajaran yang mengintegrasikan aspek estetika, etika, dan teknologi. Kolaborasi dengan Komunitas Sekuni Klungkung memperkuat implemen-tasi nilai-nilai seni kolaboratif yang melibat-kan seniman muda dalam proses kreatif. Dengan menggunakan metode penciptaan tari Alma M. Hawkins yang meliputi tahap eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan.



Berdasarkan latar belakang di atas, disimpulkan bahwa konsep gerak karya tari kontem-porer “Digital Dreams” lahir sebagai bentuk refleksi dan kritik terhadap dominasi kecer-dasan buatan (AI) yang mulai menggeser peran, identitas, serta nilai kemanusiaan dalam kehidupan modern. Melalui program ISI Bali Berdampak dengan bentuk kegiatan Proyek Independen, karya ini tidak hanya menjadi wadah pengembangan kreativitas mahasiswa dalam menciptakan karya seni berbasis fenomena sosial, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang menginte-grasikan aspek estetika, etika, dan teknologi. Kolaborasi dengan Komunitas Sekuni Klungkung memperkuat implementasi nilai-nilai seni kolaboratif yang melibatkan seniman muda dalam proses kreatif. Dengan menggunakan metode penciptaan tari Alma M. Hawkins yang meliputi tahap eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan, karya ini berupaya menegaskan kembali esensi kemanusiaan melalui ekspresi tubuh, emosi, dan kesadaran artistik.

Tahapan penciptaan karya tari “Digital Dreams” merupakan hasil dari proses kreatif yang mendalam, di mana kreativitas menjadi inti utama dalam membangun ide, mengolah simbol, serta menghadirkan makna artistik melalui gerak. Pencipta berhasil mengem-bangkan karya ini melalui tahapan eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan, sebagaimana dijelaskan oleh Alma M. Hawkins dan para ahli lainnya. Tahap ekspl-orasi menjadi fondasi untuk menggali ragam gerak yang terinspirasi dari aktivitas tubuh dan mekanisme teknologi, sementara tahap improvisasi memberikan ruang kebebasan bagi penari untuk mengekspresikan ima-jinasinya secara spontan dan kolaboratif. Proses pembentukan kemudian menyatukan seluruh elemen gerak, iringan, dan makna hingga membentuk satu kesatuan estetis yang utuh. Melalui perpaduan antara unsur manusiawi dan mekanis, “Digital Dreams” tidak hanya menampilkan ekspresi tubuh yang dinamis dan inovatif, tetapi juga mere-fleksikan dialog antara kreativitas manusia dan dominasi teknologi dalam kehidupan modern.

Estetika karya tari “Digital Dreams” menghadirkan keindahan estetis yang utuh melalui keterpaduan unsur wujud, bobot, dan penampilan sebagaimana dikemukakan oleh A.A.M. Djelantik. Wujud karya ter-cermin dari perpaduan gerak kontemporer, tata cahaya, musik elektronik, serta busana yang membentuk komposisi visual harmonis dan berkarakter futuristik. Bobot karya ter-letak pada makna mendalam tentang hubungan manusia dan teknologi, mengga-mbarkan refleksi kritis terhadap keterg-antungan manusia pada dunia digital yang perlahan mengaburkan identitas kema-nusiaan. Sementara itu, penampilan para penari menjadi sarana utama dalam menghi-dupkan keindahan dan pesan karya melalui kekuatan ekspresi, kontrol gerak, dan kese-larasan antara visual serta iringan musik.

Secara keseluruhan, keotentikan karya tari “Digital Dreams” terletak pada kemam-puannya menghadirkan perpaduan har-monis antara tradisi dan modernitas melalui eksplorasi tubuh, teknologi, serta simbolisme visual yang kuat. Karya ini menampilkan kejujuran ekspresif pencipta dalam meres-pons realitas kehidupan digital modern. Melalui penggunaan media digital seperti laptop, handpone, dan perangkat suara, “Digital Dreams” tidak hanya menjadi karya tari yang menonjol secara estetis, tetapi juga menawarkan pengalaman baru yang menya-tukan tubuh manusia dengan dunia virtual. Setiap elemen, mulai dari gerak, tata busana, hingga pencahayaan, berfungsi sebagai repr-esentasi dialog antara manusia dan mesin, menegaskan pesan tentang pentingnya kesei-mbangan antara kemajuan teknologi dan nilai kemanusiaan. Dengan demikian, “Digital Dreams” menjadi karya konte-mporer yang autentik, reflektif, dan relevan dengan konteks zaman digital yang terus berkembang.

DAFTAR RUJUKAN

- Bandem, I Made. (1983). Gerak Tari. Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia.
- Cerita, I Nyoman. (2020). Tari Kontemporer Dalam Pesta Kesenian Bali: Antara Eksistensi, Hegemoni dan Marginalisasi. Buku Analisis Tari Kontemporer Bali.
- Cooper, M. (2022). The specter of automation. *Philosophia*, 50, 1013-1028.
- Dibia, I Wayan. (2003). Bergerak Menurut Kata Hati: Metode Baru dalam Menciptakan Tari. Jakarta: Ford Foundation & Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Djelantik, A. A. M. (1999). Estetika: Sebuah Pengantar. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Hadi, Y Sumandiyo. (2012). Koreografi. Yogyakarta: Dwi Quantum.
- Hadi, Y. S. (2011). Koreografi (Bentuk-Teknik-Isi). Yogyakarta: Cipta Media.
- Hadi, Y. Sumandiyo. (2003). Menciptakan Lewat Tari. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Hawkins, A. M. (1990). Mencipta lewat tari (Creating through dance). Terjemahan Y. S.Hadi. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Hadi, Sumandiyo. (2003). Pendidikan (Suatu Pengantar). Surakarta: UNS Press.
- Hendro, Martono. (2008). Sekelumit Ruang Pentas. Yogyakarta: Cipta Media.
- Ibtissem, T. (2024). The phenomenon of alienation and its contemporary. *Philosophia*, 50, 1030-1043.
- Indrayuda. (2021). "Fenomena Tari Kontemporer Dalam Karya Tari Mahasiswa". *Jurnal Tari Kontemporer*.
- Jazuli, M. (2016). Peta Dunia Seni Tari. CV Farishma Indonesia.
- Martono, H. (2010). Mengenal tata cahaya seni. Yogyakarta: Cipta Media.
- Martono, H. 2012. Panggung pertunjukan dan berkesenian. Yogyakarta: Multi Grafindo.
- Meri, L. (1986). Elemen-elemen dasar komposisi tari. Terjemahan Soedarsono, Yogyakarta: Logaligo.
- Malaka, Tan. (2023). Aksi Massa. Yogyakarta: NARASI.
- Maryono. (2012). Analisa Tari. Solo: ISI Press Solo.
- Mulyadi. (2010) Evaluasi Pendidikan. Malang: UIN Maliki Press, 168-171



Murgiyanto, Sal. (2002). Kritik Tari: Bekal & Kemampuan Dasar. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Soedarsono. (1986). Pengantar Pengetahuan dan Komposisi Tari. Jakarta: DepDikBud.

Suteja, I. Kt. (2018). Catur Asrama: Pendakian Spiritual Masyarakat Bali Dalam Sebuah Karya Tari. Surabaya: Penerbit Paramita.