

**ADAPTASI INOVATIF
PERTUNJUKAN TARI DI KRATON YOGYAKARTA
PADA MASA PANDEMI COVID-19**

LAPORAN AKHIR
(SKEMA PENELITIAN DASAR)



Peneliti:

Syahrial, S.S.T., M.Si.
196606061992031002 / 0006066602

Anggota:

Sriyadi, S.Sn., M.Sn.
199409022022031006 / 0002099401

Zakiah Rahmadini
191341122

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA- 023.17.2.677542/2024
tanggal 24 November 2023

Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi,
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Dasar
Nomor: 552/IT6.2/PT.01.03/2024

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
OKTOBER 2024**

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 menjadi tantangan dalam dunia seni pertunjukan, khususnya pertunjukan tari. Peristiwa tari yang menghadirkan keramaian diberhentikan sebagai akibat menaati himbauan pemerintah dalam mencegah penularan virus Covid-19. Namun demikian, Kraton Yogyakarta tetap dapat eksis menampilkan tarian yang mereka miliki selama pandemi. Maka dari itu, riset yang dilakukan ini berupaya untuk mendiskripsikan respon para seniman di Kraton Yogyakarta dalam menanggapi tantangan pertunjukan tari pada masa pandemi. Hal ini dinilai penting untuk memberikan gambaran kreativitas para seniman dalam melakukan adaptasi cara presentasi suatu tarian pada masa pandemi agar tetap dapat eksis. Riset ini merupakan sebuah bentuk penelitian kualitatif dengan pendekatan seni pertunjukan yang didominasi dengan studi pustaka. Akun YouTube [Kraton Jogja](#) menjadi sumber data utama untuk mengetahui adaptasi inovatif yang telah dilakukan oleh Kraton Yogyakarta. Studi komparasi digunakan untuk mengetahui perbedaan cara presentasi tari antara sebelum pandemi dengan pada saat pandemi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui upaya adaptasi inovatif yang dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan adaptasi inovatif dilakukan melalui kreasi terhadap desain kostum, keterlibatan penonton dalam peristiwa tari, serta pemanfaatan perkembangan teknologi internet melalui pertunjukan tari virtual di kanal YouTube. Sebagai upaya adaptasi, kreasi tersebut diseleraskan dengan peraturan pemerintah terkait penanggulangan penyebaran virus Covid-19. Upaya adaptasi inovatif ini menjadikan perubahan signifikan terhadap kemapanan cara presentasi tari yang telah dimiliki Kraton Yogyakarta. Target luaran dari riset yang dilakukan adalah publikasi satu artikel di Jurnal Internasional dengan status *submitted*. Hasil

Kata kunci: Adaptasi, Inovasi, Pandemi Covid-19, Pertunjukan Tari Virtual

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah berkenan memberikan berkat dan karunia-Nya, sehingga Penelitian Dasar dengan judul **“Adaptasi Inovatif Pertunjukan Tari di Kraton Yogyakarta Pada Masa Pandemi Covid-19”** dapat terselesaikan. Pada dasarnya penelitian ini ingin mengungkap bahwa Kraton Jogja memiliki kreativitas dalam melakukan adaptasi terhadap tantangan dari pandemi Covid-19. Pandemi Covid-19 menjadi tantangan dalam dunia seni pertunjukan, khususnya pertunjukan tari. Peristiwa tari yang menghadirkan keramaian diberhentikan sebagai akibat menaati himbauan pemerintah dalam mencegah penularan virus Covid-19. Namun demikian, Kraton Yogyakarta tetap dapat eksis menampilkan tarian yang mereka miliki selama pandemi. Para seniman Kraton Jogja melakukan adaptasi inovatif melalui kreasi terhadap desain kostum, keterlibatan penonton dalam peristiwa tari, serta pemanfaatan perkembangan teknologi internet melalui pertunjukan tari virtual di kanal YouTube. Sebagai upaya adaptasi, kreasi tersebut diseleraskan dengan peraturan pemerintah terkait penanggulangan penyebaran virus Covid-19.

Di dalam penelitian ini tentunya timbul segala hambatan dan kesulitan yang dihadapi yang sedikit demi sedikit teratasi berkat bimbingan, bantuan, dorongan, dan bahkan pengorbanan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, izinkan peneliti menyampaikan ucapan terima kasih disertai penghargaan yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian ini. Semoga bantuan dan dorongan yang telah diberikan akan mendapat balasan dari Allah SWT.

Pada akhirnya, penelitian ini menjadi salah satu wahana pengetahuan dengan segala kekurangan dan kelebihan. Oleh sebab itu, segala kritik baik secara lisan maupun tulisan akan selalu diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada para pembaca. Terima kasih.

Surakarta, Oktober 2024
TIM PENELITI

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK DAN KATA KUNCI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Pendekatan Pemecahan Masalah.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. <i>State of the Art</i> dan Kebaruan.....	5
B. Peta Jalan (<i>Road Map</i>) Penelitian Lima Tahun Kedepan.....	6
BAB III METODE PENELITIAN.....	8
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	10
A. <i>Face Shield</i> menjadi Bagian Desain Kostum Tari	10
B. Pertunjukan Tari dan Ketidakhadiran Penonton dalam Satu Dimensi Ruang dan Waktu	17
C. Pertunjukan Tari Virtual	23
BAB V PENUTUP.....	30
DAFTAR PUSTAKA.....	31
LAMPIRAN	
A. Biodata Tim Peneliti	
B. Susunan Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas	
C. Surat Pernyataan Orisinalitas Penelitian	
D. Luaran Artikel Publikasi	
E. SPTJB	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Desain kostum pada bagian kepala karakter yang berwujud kera dan raksasa dalam pertunjukan <i>wayang wong</i> di Kraton Yogyakarta.....	11
Gambar 2.	Desain kostum pada bagian kepala karakter yang berwujud manusia dalam pertunjukan <i>wayang wong</i> di Kraton Yogyakarta.....	12
Gambar 3.	Para aktor pertunjukan <i>wayang wong</i> yang tidak menggunakan topeng memakai <i>face shield</i> sebagai bagian dari desain kostum bagian kepala.....	13
Gambar 4.	Para penari memakai <i>face shield</i> sebagai bagian dari desain kostum bagian kepala.....	14
Gambar 5.	Para <i>niyaga</i> (pemusik) memakai <i>face shield</i> dan atau masker serta sarung tangan pada saat mempresentasikan <i>Beksan Srimpi Rengga Janur</i>	15
Gambar 6.	Pertunjukan tari dan kehadiran penonton dalam satu dimensi ruang dan waktu di Kraton Yogyakarta.....	18
Gambar 7.	Denah desain tempat duduk dalam rangka penyambutan tamu Gubernur Bijleveld pada tanggal 21 Oktober 1938.....	20
Gambar 8.	Perubahan sudut pengambilan gambar dari arah yang berbeda yakni depan, samping, sudut depan kanan, dan atas dalam presentasi <i>Beksan Kuda Gadhingan</i>	25
Gambar 9.	Efek visual yang diciptakan dengan menggunakan teknik pengambilan gambar <i>zoom</i> dalam pertunjukan tari virtual di Kraton Yogyakarta.....	27
Gambar 10.	Efek visual yang diciptakan dengan menggunakan teknik <i>superimpose transition</i> dalam pertunjukan tari virtual di Kraton Yogyakarta.....	28

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tari dapat dinikmati atau dihayati melalui sebuah pertunjukan atau yang juga dapat dimaknai sebagai peristiwa tari. Dalam peristiwa tari tersebut setidaknya melibatkan seniman, tarian yang dipresentasikan, dan penonton. Melalui peristiwa tari seniman secara nyata mewujudkan konsep koreografi di atas pentas guna menjembatani penonton agar dapat menikmati atau menghayati karya tarinya [1]. Dalam peristiwa tari, proses hayatan dapat terjadi dengan ketiga aspek yakni seniman, tarian yang dipresentasikan, dan penonton bertemu atau berinteraksi dalam satu dimensi ruang dan waktu. Hal ini disebabkan karena tari hanya dapat dinikmati atau dihayati pada saat tarian tersebut dipresentasikan atau dipertunjukan [2].

Tari sebagai sebuah seni pertunjukan terikat dengan dua komponen pokok yaitu ruang dan waktu. Hal tersebut didasarkan dari pendapat Royce [3] yang menerangkan bahwa tari merupakan gerak yang hanya dapat diwujudkan dalam kualitas ruang dan waktu. Menurut Sedyawati [4] seni tari seperti halnya seni musik dan teater yang mempunyai sifat hilang dalam waktu. Seni tari berbeda dengan seni rupa dan arsitektur yang pada hakikatnya mempunyai daya komunikasi terhadap audiens dengan tidak adanya keterbatasan waktu. Selaras dengan hal tersebut, Soedarsono [5] menuturkan seni tari menjadi bagian dari seni pertunjukan yang begitu selesai dipresentasikan maka lenyap peristiwa tersebut. Artinya, sifat tari yang terikat dengan ruang dan waktu ini menjadikan suatu tarian akan hilang dan tidak dapat dinikmati atau dihayati setelah penari selesai mempresentasikannya.

Pandemi Covid-19 (*Corona Virus Disease-19*) berdampak besar terhadap kehidupan masyarakat sehingga peristiwa tari sulit untuk dilakukan. Covid-19 tidak hanya berdampak pada kesehatan akan tetapi juga interaksi sosial dengan adanya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang menjadikan timbulnya peraturan

Physical Distancing atau *Social Distancing* [6], [7]. Kebijakan dalam menangani kasus Covid-19 tersebut sangat berpengaruh pada peristiwa tari yang membutuhkan interaksi sosial antar pendukungnya baik seniman maupun penonton. Aktivitas berkesenian, termasuk peristiwa tari yang menghadirkan keramaian diberhentikan sebagai akibat menaati himbauan pemerintah dalam mencegah penularan virus Covid-19. Hal ini nampak terlihat pada terhentinya pelaksanaan beberapa acara yang mengandung unsur hiburan dalam aktivitas masyarakat seperti upacara adat, hajatan pernikahan, khitanan, pelaksanaan festival, lomba, dan sebagainya [8]–[10]. Peristiwa tersebut menjadi tantangan yang mendorong seniman untuk melakukan proses inovasi sebagai upaya adaptasi terhadap situasi pandemi agar dapat mempresentasikan karyanya atau tariannya [11].

Kraton Kasultanan Yogyakarta sebagai salah satu patron dalam pelestarian budaya (khususnya tari) Jawa tetap dapat eksis menampilkan tarian yang mereka miliki selama pandemi. Kegiatan *Uyon-uyon Hadiluhung* yang di dalamnya mempresentasikan suatu tarian menjadi salah satu kegiatan yang tetap dijalankan pada saat Pandemi Covid-19 di Kraton Yogyakarta [12], [13]. Selain itu, pada perayaan *tingalan jumenengan dalem* (peringatan kenaikan tahta) ke-32 Sri Sultan Hamengkubuwana X juga mempresentasikan *wayang wong* meskipun masih dalam situasi Pandemi Covid-19 [14]. Produktivitas Kraton Yogyakarta tersebut tentunya bernilai positif. Kraton Yogyakarta memberikan sebuah tawaran inovasi guna menanggapi tantangan agar tetap dapat hadir dalam kehidupan masyarakat di masa Pandemi Covid-19. Inovasi ini tentunya berdampak pada terjadinya perubahan teknik atau cara presentasi tarian di Kraton Yogyakarta yang telah memiliki kemapanan.

B. Rumusan Masalah

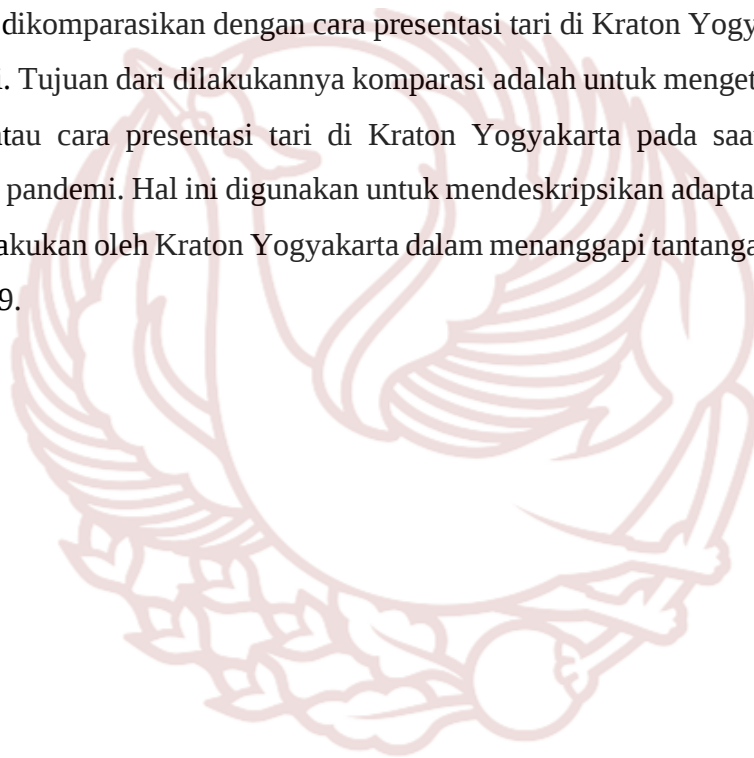
Pandemi Covid-19 berdampak besar terhadap dunia seni pertunjukan, khususnya tari. Peristiwa tari yang menghadirkan keramaian diberhentikan sebagai akibat menaati himbauan pemerintah dalam mencegah penularan virus Covid-19. Namun demikian, Kraton Yogyakarta tetap dapat eksis menampilkan tarian yang mereka miliki selama pandemi. Kraton Yogyakarta memiliki gaya penyajian

tersendiri sebagai upaya adaptif dalam menanggapi tantangan Pandemi Covid-19. Berkaitan dengan hal itu, riset ini bertujuan untuk memaparkan upaya seniman dalam menanggapi tantangan pertunjukan tari pada masa Pandemi Covid-19, khususnya yang telah dilakukan oleh Kraton Yogyakarta. Hal ini dinilai penting guna memberikan gambaran kreativitas seniman dalam melakukan habituasi pertunjukan tari di masa pandemi. Secara konvensional, peristiwa tari telah berada dalam sebuah kemapanan yang menghadirkan ketiga aspek - seniman, tarian yang dipresentasikan, dan penonton – dalam satu dimensi ruang dan waktu. Proses hayatan akan sangat dibatasi oleh kedua dimensi tersebut sehingga apabila para penari selesai mempresentasikan tariannya maka peristiwa tari akan berakhir. Berakhirnya peristiwa tari tersebut menjadikan proses hayatan yang memberikan pengalaman estetis pada para penonton telah selesai. Kemapanan teknik presentasi tarian tersebut tentunya harus diinovasi guna menanggapi tantangan Pandemi Covid-19 agar tetap dapat hadir dan dapat dinikmati oleh masyarakat.

C. Pendekatan Pemecahan Masalah

Berkaitan dengan tujuan riset, teori *challenge and response* yang dikemukakan oleh Arnold Toynbee [15] menjadi sangat penting untuk dipahami. Berdasarkan teori Toynbee tersebut, tari dapat dikatakan berkembang atau hidup apabila mampu menanggapi atau merespon tantangan yang dihadapi. Respon terhadap tantangan yang ada merupakan sebuah proses adaptasi yang menjadikan timbulnya perubahan. Menurut Kaplan dan Manners [16] adaptasi merupakan proses yang menghubungkan sistem budaya dengan lingkungannya. Artinya, kemapanan teknik atau cara presentasi suatu tarian dapat mengalami perubahan guna menanggapi tantangan dari kondisi lingkungan pada masanya. Pandemi Covid-19 menjadi salah satu bentuk tantangan yang timbul dari kondisi lingkungan. Respon seniman dalam menanggapi tantangan tersebut menjadikan timbulnya perubahan cara presentasi tari yang pada dasarnya telah memiliki kemapanan. Adaptasi inovatif dalam menentukan cara presentasi tari menempati kedudukan krusial sebagai bentuk respon terhadap tantangan tersebut.

Riset ini merupakan sebuah bentuk penelitian kualitatif dengan pendekatan seni pertunjukan. Hal ini dilakukan untuk mempelajari fenomena terkait teknik atau cara presentasi suatu tarian yang dilakukan oleh Kraton Yogyakarta, khususnya selama Pandemi Covid-19. Oleh karena itu, data primernya adalah tari-tarian yang dimiliki dan dipresentasikan Kraton Yogyakarta, khususnya selama pandemi. Berkaitan dengan hal itu, langkah yang dilakukan adalah mengamati secara detail dan rinci dari cara presentasi tari yang dilakukan oleh Kraton Yogyakarta. Hasil pengamatan terhadap cara presentasi tari di Kraton Yogyakarta selama pandemi tersebut dikomparasikan dengan cara presentasi tari di Kraton Yogyakarta sebelum pandemi. Tujuan dari dilakukannya komparasi adalah untuk mengetahui perbedaan teknik atau cara presentasi tari di Kraton Yogyakarta pada saat pandemi dan sebelum pandemi. Hal ini digunakan untuk mendeskripsikan adaptasi inovatif yang telah dilakukan oleh Kraton Yogyakarta dalam menanggapi tantangan dari Pandemi Covid-19.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. *Stage of the Art* dan Kebaruan

YouTube menjadi salah satu media sosial virtual yang dapat memudahkan pertunjukan tari. Secara virtual, melalui aplikasi tersebut sebuah tarian dapat dipresentasikan sehingga penonton dapat menikmati atau menghayatinya tanpa terikat batasan dimensi ruang dan waktu [17], [18]. Artinya, interaksi antara seniman dan penonton dalam peristiwa tari dapat terjadi melalui YouTube sebagai media sosial virtual. Hal ini terutama dengan model presentasi *synchronous* melalui fitur *live streaming* sehingga penonton dapat menikmati atau menghayati tarian di ruang (tempat atau lokasi) yang berbeda dengan waktu yang bersamaan. Model presentasi ini tentunya memiliki sebuah ikatan emosional yang berbeda dengan model presentasi *asynchronous*. Selain itu, interaksi juga dapat terjadi melalui fitur *live chat* dengan cara memberikan komentar atau pesan yang dapat direspon oleh pemilik akun ataupun penonton lainnya.

Dalam bidang studi tari, YouTube yang telah banyak menawarkan konten pertunjukan tari menjadikannya sebagai salah satu sumber data yang sangat kaya. Berbagai konten YouTube tersebut dapat melintasi batasan ruang dan waktu sehingga memiliki peluang yang sangat besar sebagai sumber data untuk mengkaji sebuah pertunjukan tari yang terikat dengan batasan ruang dan waktu. Hal ini tentunya dapat memberikan manfaat dalam riset pertunjukan tari, terutama berkaitan dengan kajian tekstual seperti gaya penyajian, inovasi, karakteristik, perubahan, dan sebagainya.

Akun YouTube [Kraton Jogja](#) menjadi salah satu akun yang kaya akan konten-konten pertunjukan tari, khususnya yang dilakukan oleh Kraton Yogyakarta. Maka dari itu, riset ini memanfaatkan kekayaan sumber data yang dimiliki oleh akun YouTube [Kraton Jogja](#). Dalam studi tari, pemanfaatan konten YouTube ini masih sangat jarang dilakukan dan pada umumnya hanya sebatas pada sumber data sekunder untuk mengetahui koreografi suatu tarian. Kajian ini tentunya

masih sangat dangkal, berbeda dengan riset yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui adaptasi inovatif yang dilakukan Kraton Yogyakarta selama Pandemi Covid-19 yang berkaitan dengan teknik atau cara presentasi suatu tarian.

Di dalam riset yang dilakukan ini, konten YouTube sebagai sumber data memiliki kedudukan krusial karena masa Pandemi Covid-19 telah berlalu. Artinya, fenomena ini sudah tidak dapat dijumpai di lapangan sehingga konten YouTube yang dapat melintasi batasan ruang dan waktu dalam kajian seni pertunjukan khususnya tari dapat menempati kedudukan signifikan sebagai sumber data primer. Dengan adanya konten YouTube tersebut, dapat memberikan keuntungan untuk melakukan pengamatan secara detail dan rinci terkait cara presentasi tari yang dilakukan oleh Kraton Yogyakarta, khususnya selama Pandemi Covid-19.

B. Peta Jalan (*Road Map*) Penelitian Lima Tahun Kedepan

Pramutomo [19] telah mengawali penggunaan konten YouTube sebagai salah satu sumber data primer yang berkaitan dengan pertunjukan tari di Kraton Yogyakarta. Pada riset yang dilakukan Pramutomo tersebut telah dipaparkan perubahan pertunjukan *wayang wong* di era Milenial. Di dalam memaparkan perubahan tersebut, Pramutomo baru sebatas pada pertunjukan *wayang wong* serta belum spesifik dalam menjabarkan teknik atau cara presentasi pertunjukan tari selama Pandemi Covid-19. Akan tetapi, riset yang telah dilakukan Pramutomo memberikan kontribusi yang besar terhadap riset ini, sebab kajian tentang adaptasi inovatif pertunjukan tari selama Pandemi Covid-19 di Kraton Yogyakarta menjadi bagian dari bentuk pertunjukan tari di era Milenial. Jadi, pada dasarnya riset ini merupakan kelanjutan dari studi yang dilakukan oleh Pramutomo dengan spesifikasi pada teknik atau cara presentasi tari selama pandemi di Kraton Yogyakarta.

Kekayaan konten pertunjukan tari di akun YouTube [Kraton Jogja](#) memberikan peluang yang sangat besar terhadap studi tari. Dalam riset yang akan dilakukan pada tahun-tahun berikutnya, kekayaan konten pertunjukan tari tersebut akan digunakan sebagai sumber data dalam studi tari dengan objek kajian yang

lebih spesifik. Studi yang akan dilakukan berkaitan dengan gaya penyajian, nilai dan konsep estetis, kepenarian, karakteristik, dan perubahan.



BAB III

METODE PENELITIAN

Riset ini diawali dengan melakukan pengumpulan sumber data primer dari akun YouTube [Kraton Jogja](#). Hal ini dikarenakan, melalui akun YouTube tersebut Kraton Yogyakarta tetap dapat eksis menampilkan tarian yang dimiliki, khususnya selama pandemi, sehingga tetap dapat hadir dalam kehidupan masyarakat. Maka dari itu, melalui kanal YouTube ini dapat diperoleh berbagai data terkait cara presentasi tari yang telah dilakukan Kraton Yogyakarta.

Pada pengumpulan sumber data primer, konten pertunjukan tari yang terdapat dalam akun YouTube [Kraton Jogja](#) dikualifikasi menjadi dua yakni pada saat sebelum pandemi dan Pandemi Covid-19. Setelah seluruh sumber data primer yang ditemukan dikualifikasi menjadi dua bagian, kemudian dilakukan pengamatan secara detail dan rinci terkait cara presentasi tari dari masing-masing bagian. Hasil dari pengamatan tersebut kemudian didalami dan diverifikasi dengan menggunakan studi pustaka dan wawancara terhadap narasumber tari di Kraton Yogyakarta.

Studi komparasi dilakukan setelah pendalaman dan verifikasi terhadap data yang diperoleh dan diamati secara detail dan rinci selesai dilakukan. Studi komparasi digunakan dalam melakukan analisis adaptasi inovatif cara presentasi tari selama pandemi yang menyebabkan terjadinya perubahan terhadap kemapanan yang telah dimiliki Kraton Yogyakarta. Studi komparasi dilakukan dengan melihat perbedaan cara presentasi tari antara sebelum pandemi dengan pada saat pandemi. Perbedaan cara presentasi tari yang diperoleh dengan studi komparasi ini digunakan untuk melihat berbagai kreasi yang telah dilakukan oleh para seniman di Kraton Yogyakarta. Hal ini yang kemudian diharapkan dapat digunakan untuk mendeskripsikan adaptasi inovatif cara mempresentasikan suatu tarian di masa pandemi.

Hasil dari analisis inovasi yang dilakukan melalui studi komparasi disampaikan dalam *Focus Group Discussion* (FGD). Tujuan dari dilakukannya FGD adalah untuk memadukan persepsi dari hasil analisis terkait adaptasi inovatif

yang dilakukan Kraton Yogyakarta dalam menanggapi tantangan Pandemi Covid-19. Penarikan simpulan dan penulisan laporan serta artikel publikasi dilakukan setelah kegiatan FGD tersebut.

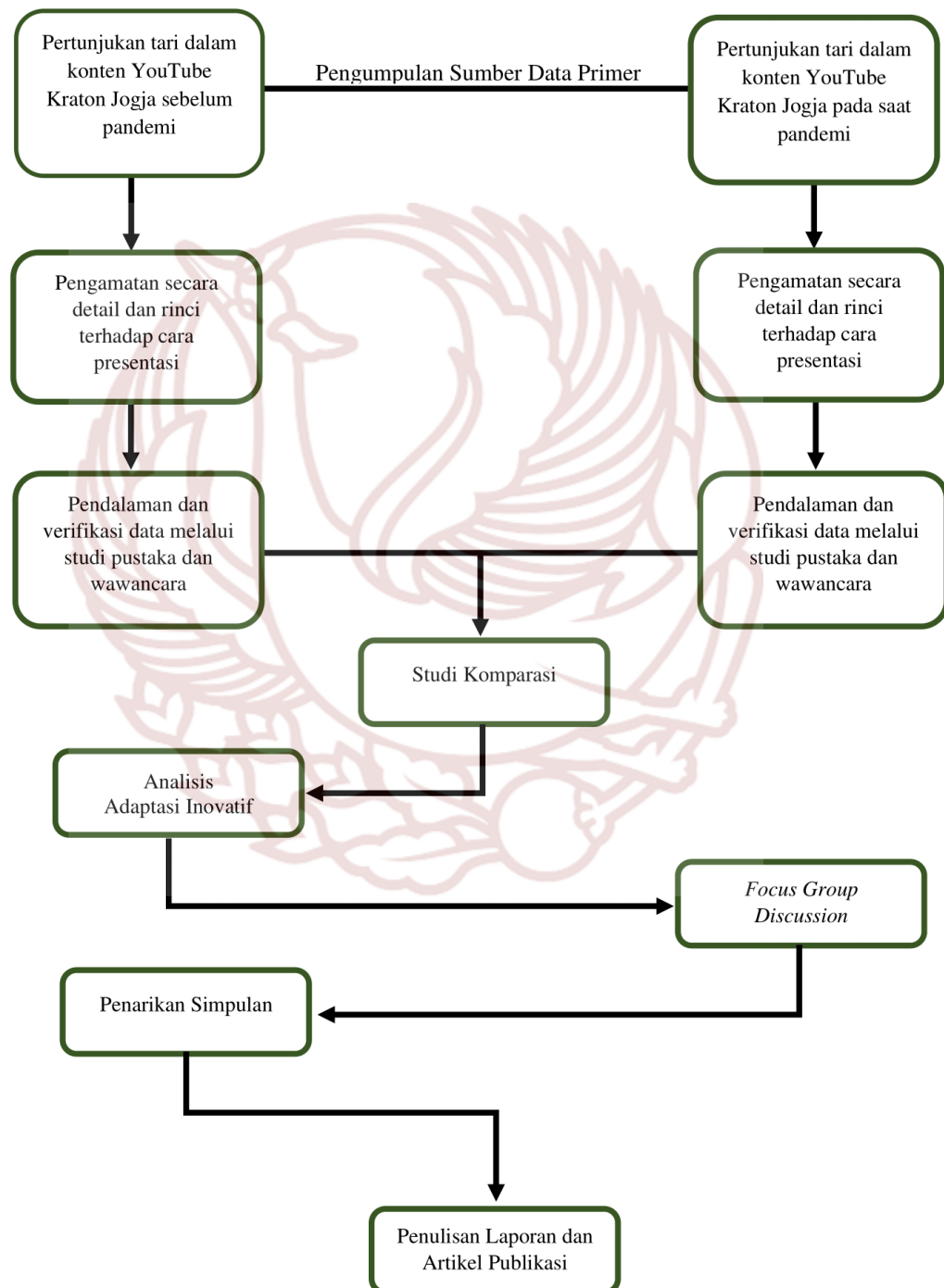


Diagram alir riset yang dilakukan

BAB IV

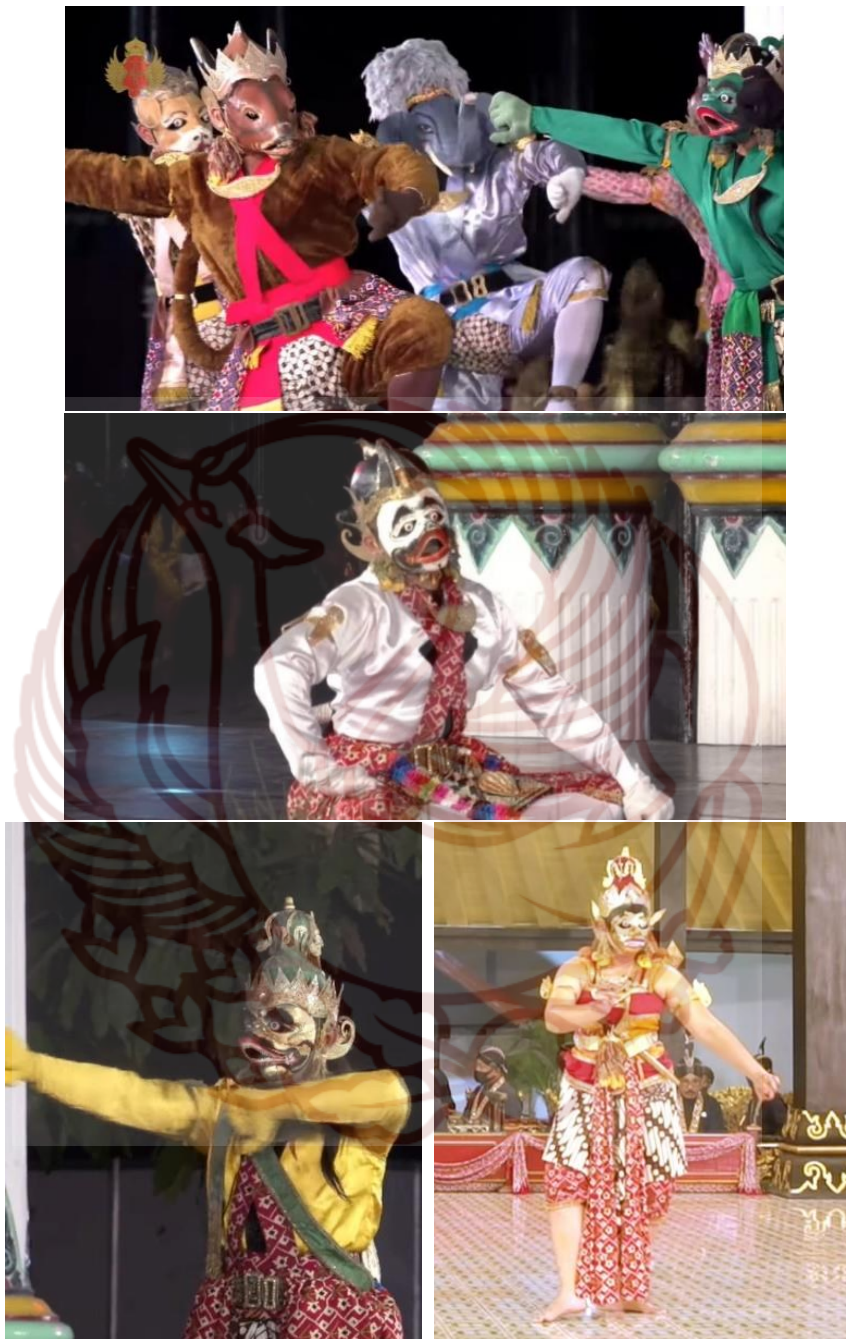
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Face Shield* menjadi Bagian Desain Kostum Tari

Sebagai sebuah bentuk seni pertunjukan, elemen visual dalam suatu tarian memiliki kedudukan yang cukup signifikan. Melalui elemen visual, penonton dapat menangkap berbagai nilai dan makna yang diungkapkan. Sunaryadi [20] menyatakan bahwa secara indrawi nilai estetis suatu tarian dapat dilihat dari gerak, tata rias, dan desain kostum yang digunakan. Artinya, desain kostum menjadi salah satu elemen visual yang menunjang keberhasilan suatu pertunjukan tari. Secara visual, Desain kostum memiliki pengaruh signifikan pada nilai estetis suatu tarian.

Pada tari Jawa, khususnya tari tradisional sebagai warisan budaya luhur memiliki tata aturan normatif terkait desain kostum. Setiap tarian memiliki desain kostum yang telah dirancang khusus mulai dari hiasan kepala, torso, lengan, dan tungkai. Hal tersebut juga diterapkan dalam pertunjukan *wayang wong*, setiap karakter memiliki desain kostum yang dapat digunakan sebagai ciri figur [21]. Melalui desain kostum identitas suatu karakter dibangun sehingga penonton dapat membedakan antara tokoh satu dengan yang lainnya [22], [23]. Jadi, desain kostum dalam tari Jawa pada dasarnya secara visual memiliki kedudukan yang signifikan.

Di dalam pertunjukan tari, tubuh sebagai media ekspresi pada dasarnya dapat dikualifikasi menjadi empat bagian yakni kepala, torso, lengan, dan tungkai. Kualifikasi ini didasarkan pada teknik penulisan Notasi Laban yang membagi tubuh penari sebagai media ekspresi menjadi empat bagian [24]. Kualifikasi tersebut juga nampak pada desain kostum yang melekat pada tubuh penari. Desain kostum dalam suatu tarian berdasarkan teknik penggunaan yang berhubungan dengan dimana aksesoris atau atribut tersebut dikenakan dapat dibagi menjadi bagian kepala, torso, lengan, dan tungkai. Dalam pertunjukan *wayang wong*, desain kostum bagian kepala menjadi signifikan yang dapat digunakan sebagai ciri figur yang membentuk identitas karakter yang dipresentasikan.



Gambar 1. Desain kostum pada bagian kepala karakter yang berwujud kera dan raksasa dalam pertunjukan wayang wong di Kraton Yogyakarta
(Sumber: Screenshot dari [Chanel YouTube Kraton Jogja](#), 2024)



Gambar 2. Desain kostum pada bagian kepala karakter yang berwujud manusia dalam pertunjukan *wayang wong* di Kraton Yogyakarta
(Sumber: Screenshot dari [Chanel YouTube Kraton Jogja](#), 2024)

Desain kostum pertunjukan *wayang wong* di Kraton Yogyakarta pada bagian kepala dapat dikualifikasi menjadi dua. Kualifikasi ini dilakukan berdasarkan karakter yang diungkapkan yakni karakter yang berwujud raksasa, kera, dan jenis hewan lainnya serta karakter yang berwujud manusia. Karakter yang berwujud raksasa, kera, dan jenis hewan lainnya tersebut menggunakan topeng sebagai bagian dari hiasan kepala sedangkan yang berwujud manusia menggunakan make-up [21]. Penggunaan topeng sebagai bagian dari hiasan kepala ini mengacu pada boneka *wayang kulit* yang menjadi orientasi pada pertunjukan *wayang wong*

di Kraton Yogyakarta [25]. Penggunaan topeng tersebut tentunya dapat membentuk identitas karakter yang dipresentasikan. Sebagai sebuah contoh dapat dilihat pada **Gambar 1** dan **Gambar 2** terkait kualifikasi desain kostum pada bagian kepala dalam pertunjukan *wayang wong* di Kraton Yogyakarta.



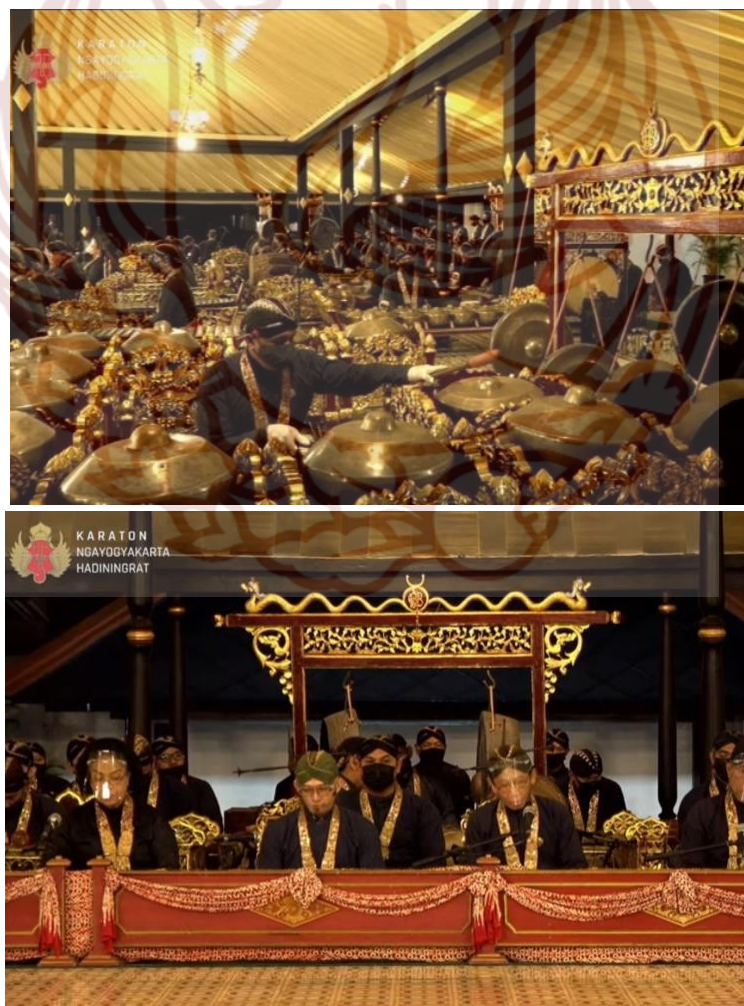
Gambar 3. Para aktor pertunjukan *wayang wong* yang tidak menggunakan topeng memakai *face shield* sebagai bagian dari desain kostum bagian kepala
(Sumber: Screenshot dari [Chanel YouTube Kraton Jogja](#), 2024)



Gambar 4. Para penari memakai *face shield* sebagai bagian dari desain kostum bagian kepala
(Sumber: Screenshot dari [Chanel YouTube Kraton Jogja](#), 2024)

Pada masa Pandemi Covid-19 Kraton Yogyakarta mempresentasikan *wayang wong* dengan *face shield* sebagai bagian dari hiasan kepala. Meskipun tidak seluruh pertunjukan *wayang wong* dipresentasikan dengan menggunakan *face shield*, akan tetapi berdasarkan studi yang dilakukan pada konten YouTube Kraton

Jogja hal tersebut sangat khas dan hanya dilakukan pada masa pandemi. *Face shield* dalam desain kostum pertunjukan *wayang wong* hanya digunakan pada karakter yang berwujud manusia atau karakter yang tidak menggunakan topeng. Sebagai sebuah contoh dapat diamati pada pertunjukan *wayang wong* dengan lakon *Jayapusaka* [episode I](#), [II](#), dan [III](#) dalam acara Penutupan Pameran Sang Adiwira tahun 2021. Selain itu, juga dapat diamati pada pertunjukan *wayang wong* dengan lakon [Pandawa Mahabiseka](#) (2021), [Jumenengan Prabu Kalithi](#) (2021), [Gana Kalajaya](#) (2021), dan [Gathotkaca Winisuda](#) (2022). Para aktor yang tidak menggunakan topeng dalam pertunjukan *wayang wong* tersebut menggunakan *face shield* (**Gambar 3**).



Gambar 5. Para *niyaga* (pemusik) memakai *face shield* dan atau masker serta sarung tangan pada saat mempresentasikan *Beksan Srimpi Rengga Janur*
(Sumber: Screenshot dari [Chanel YouTube Kraton Jogja](#), 2024)

Face shield juga menjadi bagian dari hiasan kepala dalam pertunjukan tari selain *wayang wong* (**Gambar 4**). Hal tersebut dapat diamati pada presentasi [Beksan Srimpi Muncar](#) dalam acara *Uyon-uyon Hadiluhung Kraton Kasultanan Yogyakarta* 10 Agustus 2020 yang seluruh penarinya menggunakan *face shield*. Selain itu, penggunaan *face shield* sebagai hiasan kepala juga terdapat pada [Beksan Kuda Gadhingan](#) (2020), [Beksan Ajisaka](#) (2021), [Beksan Panji Laleyan](#) (2021), [Beksan Srimpi Rengga Janur](#) (2021), dan [Beksan Bedhaya Sang Amurwabumi](#) (2021). Pada presentasi *Beksan Srimpi Rengga Janur* para *niyaga* atau pemusik menggunakan *face shield* dan atau masker serta sarung tangan (**Gambar 5**).

Pada masa Pandemi Covid-19 pemerintah telah mengeluarkan peraturan yang berhubungan dengan pembatasan aktivitas masyarakat yang juga dikenal dengan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar). Pembatasan aktivitas tersebut menjadikan timbulnya *Psycal Distancing/Sosial Distancing* yang memiliki tujuan untuk mencegah kemungkinan penyebaran Virus Corona. Dalam *Psycal Distancing/Sosial Distancing* masyarakat dihimbau untuk menggunakan masker dan *face shield* pada saat melakukan aktivitas di luar rumah [26], [27]. Himbauan tersebut mempengaruhi desain kostum tari di Kraton Kasultanan Yogyakarta yang dipresentasikan pada masa pandemi.

Desain kostum pertunjukan tari di Kraton Kasultanan Yogyakarta telah memiliki keamanan baik dari segi konsep maupun wujud. Himbauan penggunaan masker dan *face shield* sebagai bagian dari protokol kesehatan yang harus dilakukan masyarakat pada masa pandemi mempengaruhi keamanan tersebut. Pada masa pandemi Kraton Kasultanan Yogyakarta mempresentasikan tarian dengan *face shield* sebagai bagian dari desain kostum. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat inovasi desain kostum sebagai upaya adaptasi terhadap keadaan sosial di masa Pandemi Covid-19 yang mengharuskan masyarakat menggunakan masker dan *face shield* saat melakukan aktivitas di luar rumah. Pada desain kostum suatu tarian, *face shield* dipilih sebagai bagian dari hiasan kepala yang menutup area wajah sebagai upaya untuk melindungi penari. Hal ini tentunya membentuk karakteristik yang berbeda dengan teknik atau cara presentasi suatu tarian sebelum dan sesudah masa Pandemi Covid-19.

B. Pertunjukan Tari dan Ketidak Hadiran Penonton dalam Satu Dimensi Ruang dan Waktu

Secara konvensional, suatu tarian dapat dinikmati atau dihayati dengan cara dipresentasikan atau disajikan melalui sebuah peristiwa tari. Di dalam peristiwa tari tersebut seniman, tarian yang dipresentasikan, dan penonton melakukan interaksi dalam satu dimensi ruang dan waktu. Melalui interaksi yang dilakukan tersebut maka proses hayatan dalam suatu tarian dapat terjadi. Maka dari itu, kehadiran ketiga aspek yakni seniman, tarian, dan penonton dalam satu dimensi ruang dan waktu menjadi suatu hal yang signifikan dalam presentasi tari.

Seniman dalam presentasi tari tidak hanya diterjemahkan sebagai koreografer. Hal ini disebabkan karena tari bersifat *multilayer entity* yang merupakan sebuah peristiwa diskursif yang kompleks terdiri dari berbagai jalinan elemen ekspresif yang diorganisasikan menjadi sebuah entitas [5]. Tari tidak dapat berdiri sendiri karena membutuhkan berbagai komponen seperti koreografer, komposer, *stage manager*, desainer, dan penari [28]. Berbagai komponen dengan masing-masing perannya tersebut memiliki kedudukan signifikan sebagai seniman dalam menciptakan sebuah sajian tari.

Penari menjadi salah satu seniman yang berperan sebagai penyaji tari. Hamby [29] menuturkan penonton dapat mengakses dan menikmati tarian melalui penari. Menurutnya, ide atau konsep koreografer dapat terealisasi dalam pertunjukan yang dipresentasikan oleh penari. Selaras dengan pendapat Hamby, Hadi [30] menerangkan penari memiliki kedudukan sebagai interpretator yang melakukan interpretasi terhadap ide atau konsep koreografer. Hasil interpretasi diungkapkan kepada para audien melalui gerakan tubuhnya. Jadi, penari sebagai seniman memiliki kedudukan signifikan dalam menghadirkan suatu tarian.

Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya, bahwa tari terikat dengan dimensi ruang dan waktu. Dimensi ruang dalam pertunjukan tari memiliki dua makna yang berbeda yakni tempat pementasan dan ruang yang terbentuk dari gerakan yang dilakukan oleh penari. Ruang yang bermakna tempat pementasan merupakan panggung dimana suatu tarian dipresentasikan sehingga dapat dinikmati oleh penonton. Untuk ruang yang dibentuk oleh gerakan dari penari merupakan

ruang kosong yang ada disekitar tubuh penari. Ruangan ini dibangun melalui lintasan gerak yang dilakukan penari sehingga bersifat sementara karena terikat oleh waktu pelaksanaan gerak [31].



Gambar 6. Pertunjukan tari dan kehadiran penonton dalam satu dimensi ruang dan waktu di Kraton Yogyakarta (Sumber: Kraton Jogja, 2019)

Dimensi waktu merupakan suatu hal yang sangat penting dalam pertunjukan tari. Suatu gerakan yang mengungkapkan sebuah ekspresi atau esensi dari suatu tarian sangat terikat oleh dimensi waktu. Setiap momen dari gerakan yang

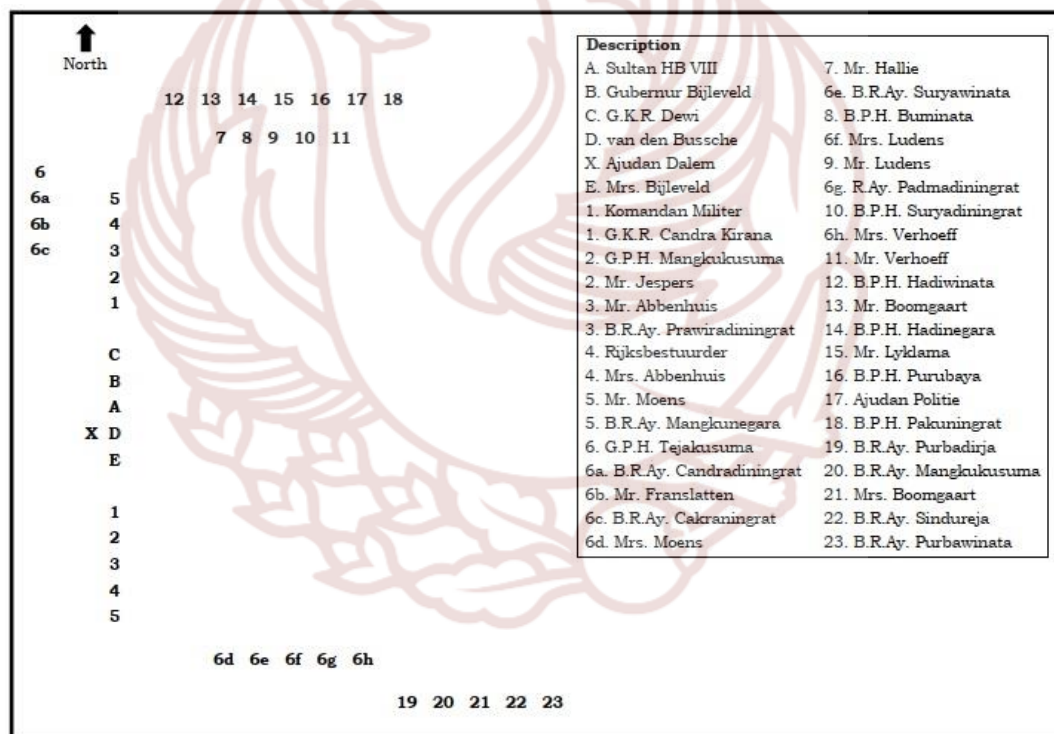
diciptakan oleh panari bersifat sementara karena akan hilang setelah gerakan-gerakan tersebut selesai dipresentasikan. Artinya, setiap momen yang mengungkapkan makna atau esensi dari suatu tarian terikat dengan waktu presentasi. Maka dari itu, kehadiran penonton dalam satu dimensi waktu sangat menentukan keberhasilan penyerapan sebuah ungkapan ekspresi, karena penonton tidak akan dapat menyerap apabila sebuah momen yang diciptakan tersebut terlewatkan.

Signifikasi dimensi ruang dan waktu dalam presentasi suatu tarian menjadikan tari tidak dapat dinikmati setelah peristiwa tari berakhir. Berkaitan dengan hal tersebut, kehadiran seniman, tarian yang dipresentasikan, dan penonton dalam satu dimensi ruang dan waktu menjadi suatu hal yang signifikan. Cara mempresentasikan tarian secara konvensional melalui peristiwa tari tersebut juga diterapkan dan menjadi suatu hal yang telah memiliki kemapanan di Kraton Yogyakarta (**Gambar 6**).

Berkenaan dengan cara presentasi tari secara konvensional, kehadiran penonton memiliki kedudukan yang signifikan khususnya dalam pertunjukan tari yang berhubungan dengan ritual kenegaraan maupun seremonial di Kraton Yogyakarta. Interaksi antara seniman dan penonton melalui tarian yang dipresentasikan ini membangun sebuah komunikasi yang dapat berkaitan dengan pola hubungan dan konteks sosial budaya [32]. Sebagai sebuah contoh, kehadiran penonton dalam pertunjukan *wayang wong* yang menjadi simbol status bagi Sultan sangat penting. Melalui pertunjukan *wayang wong* Sultan membangun hubungan emosional dengan seluruh anggota kerajaan yang menunjukkan secara hierarki sebagai individu puncak [19]. Jadi, kehadiran seluruh anggota kerajaan (khususnya *kawula dalem*) sebagai penonton yang ikut serta menyaksikan pertunjukan *wayang wong* menjadi suatu hal yang sangat signifikan.

Dalam pertunjukan tari yang berhubungan dengan ritual kenegaraan dan atau seremonial terdapat tata aturan normatif dalam

menempatkan tempat duduk penonton. Seperti yang telah dijelaskan Soedarsono [25] dan Pramutomo [19], dalam kegiatan tersebut tempat duduk penonton ditata sedemikian rupa berdasarkan tata aturan normatif yang berlaku. Hal ini seperti yang telah diungkapkan Pramutomo [33] melalui denah desain tempat duduk dalam rangka penyambutan tamu Gubernur Bijleveld pada tanggal 21 Oktober 1938 yang disalin dari arsip No. W 289 Koleksi Widya Budaya (**Gambar 7**). Dalam kegiatan tersebut ditampilkan dua tarian yakni *Beksan Pethilan Gathutkaca-Bomantara* dan *Beksan Pethilan Triyangga-Anoman*.



Gambar 7. Denah desain tempat duduk dalam rangka penyambutan tamu Gubernur Bijleveld pada tanggal 21 Oktober 1938
(Sumber: Pramutomo, 2010)

Selain itu, Pramutomo [19] menuturkan bahwa dalam menyaksikan pertunjukan *wayang wong* terdapat tata aturan normatif terkait tempat duduk penonton, khususnya saat dipresentasikan di Tratak Wetan Bangsal Kencana. Pada saat itu Sultan menyaksikan dengan duduk di pusat bangunan di bawah *uleng*

Bangsas Kencana. Para elite tradisional kerajaan juga mendampingi dengan duduk di samping kanan dan kiri Sultan. Para pejabat Belanda yang hadir juga duduk disamping kanan dan kiri Sultan, sedangkan patih Sultan dan bawahannya ditempatkan di Tratak Kidul dan Ler Bangsas Kencana. Masyarakat umum diperkenankan melihat pertunjukan dengan duduk di pelataran di depan Bangsas Kencana.

Tata aturan normatif tempat duduk di atas khususnya yang dilakukan pada masa pemerintahan Sultan Hamengku Buwana VIII. Namun demikian, pada masa Sultan Hamengku Buwana V pada dasarnya sudah menerapkan tata aturan normatif tempat duduk penonton. Pada masa pemerintahannya tempat pementasan pertunjukan *wayang wong* dibagi menjadi tiga yakni *Ringgit Cina* di Kemagangan, *Ringgit Encik* di Sri Manganti, dan *Ringgit Gupermen* di Tratak Bangsas Kencana. Masing-masing ringgit tersebut secara hierarki memiliki kualitas kepenarian yang berbeda, *Ringgit Cina* memiliki kualitas penari yang paling rendah, *Ringgit Encik* memiliki kualitas penari yang sedang, dan *Ringgit Gupermen* memiliki kualitas penari paling tinggi [34]. Perbedaan tempat pementasan dan kualifikasi kualitas penari tersebut dapat menunjukkan adanya tata aturan normatif yang mengikat para penonton. Hal ini menunjukkan signifikasi kehadiran penonton yang secara langsung menyaksikan pertunjukan tari di Kraton Yogyakarta.

Pandemi Covid-19 merubah kebiasaan dan kemapanan cara presentasi tari di Kraton Yogyakarta. Pada masa pandemi Kraton Yogyakarta mempresentasikan tarian dengan tidak menghadirkan penonton dalam satu dimensi ruang dan atau waktu. Hal ini disebabkan karena menggunakan cara presentasi tari *virtual* sehingga penonton dapat menikmati pertunjukan tari dengan dimensi ruang dan waktu yang berbeda dengan cara mengakses kanal YouTube Kraton Jogja. Selain itu penonton juga dapat menikmati pertunjukan tari dengan dimensi waktu yang bersamaan namun dengan ruang yang berbeda dengan cara presentasi tari *virtual live streaming*.

Ketidak hadirannya penonton dalam satu dimensi ruang dan atau waktu dilakukan pada saat mempresentasikan tari dalam *Uyon-uyon Hadiluhung Kraton Kasultanan Yogyakarta*. Kegiatan tersebut diselenggarakan secara rutin setiap

bulan dalam rangka memperingati hari kelahiran Sultan berdasarkan kalender Jawa (*weton*). Sebelum pandemi Covid-19 kegiatan ini dapat disaksikan langsung oleh para penonton, akan tetapi pada saat pandemi yang diperkenankan hadir hanya *abdi dalem* yang bertugas dengan protokol kesehatan. Beberapa tarian yang dipresentasikan tanpa penonton pada saat *Uyon-uyon Hadiluhung* adalah [Beksan Srimpi Muncar \(2020\)](#), [Beksan Kuda Gadhingan \(2020\)](#), [Beksan Ajisaka \(2021\)](#), [Beksan Panji Laleyan \(2021\)](#), [Beksan Golek Jangkung Kuning \(2021\)](#), [Beksan Srimpi Rengga Janur \(2021\)](#), dsb.

Ketidak hadirannya penonton secara langsung dalam satu dimensi ruang dan atau waktu juga nampak dalam pertunjukan *wayang wong* pada beberapa kegiatan yang cukup penting di Kraton Yogyakarta. Hal ini seperti yang dilakukan pada pertunjukan *wayang wong* dengan lakon [Pandawa Mahabiseka \(2021\)](#) dan [Gathotkaca Winisuda \(2022\)](#) yang diselenggarakan dalam rangka *Tingalan Jumenengan* (ulang tahun kenaikan tahta) Sri Sultan Hamengku Buwana X. Selain itu juga pada pertunjukan *wayang wong* dengan lakon *Jayapusaka episode I, II, dan III dalam rangka* Penutupan Pameran Sang Adiwira tahun 2021 dan [Jumenengan Prabu Kalithi dalam Pameran Bojakrama Jamuan Kenegaraan Kraton Yogyakarta 2021. Dalam menyambut pergantian tahun antara 2021 dengan 2022 Kraton Yogyakarta juga menggelar pertunjukan wayang wong dengan lakon Pragolomurti episode I, II, dan III dengan tidak menghadirkan penonton secara langsung.](#)

Sebagai upaya dalam mencegah penularan penyakit yang disebabkan oleh virus Corona pemerintah mengeluarkan peraturan terkait pembatasan kegiatan masyarakat. Berkaitan dengan hal tersebut maka masyarakat diimbau untuk melakukan kegiatan di rumah saja [35], [36]. Hal ini yang menjadikan berbagai kegiatan dengan melibatkan banyak orang sangat dibatasi bahkan beberapa dilarang [8], [10]. Menanggapi peraturan pemerintah tersebut, maka Kraton Yogyakarta membuat pertunjukan tari dengan tidak menghadirkan penonton dalam satu dimensi ruang dan atau waktu. Masyarakat yang ingin menonton pertunjukan tari tersebut tidak diperkenankan hadir secara langsung, akan tetapi cukup dengan mengakses YouTube Kraton Jogja. Hal ini menunjukkan adanya upaya adaptif dalam menanggapi tantangan yang disebabkan karena adanya pandemi Covid-19.

C. Pertunjukan Tari Virtual

Perkembangan teknologi memiliki dampak yang cukup besar terhadap seni, khususnya cara presentasi suatu tarian. Hal ini terutama berkaitan dengan adanya perkembangan teknologi internet. Perkembangan teknologi tersebut menjadi pondasi bagi berbagai layanan online yang sangat berpengaruh pada aspek kehidupan manusia diantaranya sistem komunikasi, bisnis, dan hiburan [37]. Melalui perkembangan teknologi internet tersebut dapat menciptakan dunia sosial virtual yang mampu menembus batasan ruang dan waktu di dunia nyata [38]. Maka dari itu, cara presentasi tari melalui dunia sosial virtual dapat mengatasi keterbatasan penonton dalam menikmati atau menghayati suatu tarian yang terikat dengan dimensi ruang dan waktu. Melalui teknologi ini terdapat kemungkinan penonton bisa menikmati suatu tarian dari manapun dan kapanpun.

YouTube menjadi salah satu media sosial virtual yang dapat memudahkan pertunjukan tari. Secara virtual, melalui aplikasi tersebut sebuah tarian dapat dipresentasikan sehingga penonton dapat menikmati atau menghayatinya tanpa terikat batasan dimensi ruang dan waktu [17], [18]. Artinya, interaksi antara seniman dan penonton dalam peristiwa tari dapat terjadi melalui YouTube sebagai media sosial virtual. Hal ini terutama dengan model presentasi *synchronous* melalui fitur *live streaming* sehingga penonton dapat menikmati atau menghayati tarian di ruang (tempat atau lokasi) yang berbeda dengan waktu yang bersamaan. Model presentasi ini tentunya memiliki sebuah ikatan emosional yang berbeda dengan model presentasi *asynchronous*. Selain itu, interaksi juga dapat terjadi melalui fitur *live chat* dengan cara memberikan komentar atau pesan yang dapat dibalas oleh pemilik akun ataupun penonton lainnya. Namun demikian, seperti yang diungkapkan Pramutomo [19] keberadaan fitur *live chat* yang memberikan kebebasan dalam berpendapat memiliki kelebihan dan kekurangan sehingga dibutuhkan sebuah edukasi.

Kraton Yogyakarta telah memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai upaya adaptasi dalam menanggapi tantangan perubahan zaman, khususnya dalam era 4.0. Pertunjukan tari secara virtual melalui kanal YouTube menjadi salah satu

hal yang dilakukan Kraton Yogyakarta. Melalui akun YouTube yang dimilikinya dengan nama Kraton Jogja mulai mengunggah video tari pada sekitar tahun 2018, dan khusus pada pertunjukan *wayang wong* dilakukan pada 2019 dengan lakon *Gandawerdaya*. Hal ini yang kemudian dimanfaatkan Kraton Yogyakarta dalam mempertahankan eksistensinya untuk tetap dapat mempresentasikan tarian pada saat pandemi Covid-19. Perbedaan nampak pada keterlibatan penonton dalam peristiwa tari. Pada masa sebelum pandemi penonton diperkenankan hadir secara langsung dalam peristiwa tari, meskipun secara virtual telah dilakukan melalui kanal YouTube yang dimilikinya. Artinya, model presentasi yang digunakan adalah *blended* yakni secara konvensional dan virtual. Berbeda dengan masa pandemi yang secara langsung dengan dimensi ruang yang sama tidak menghadirkan penonton.

Kraton Yogyakarta mempresentasikan tarian melalui YouTube dengan model *synchronous* maupun *asynchronous*. Model presentasi secara *synchronous* dilakukan dengan cara memanfaatkan fitur *live streaming* sehingga penonton dapat menikmati tarian di ruang atau lokasi yang berbeda namun dengan waktu yang bersamaan atau *real-time*. Model presentasi *asynchronous* dilakukan dengan cara *video on-demand* (VOD) yakni mengambil gambar atau merekam video terlebih dahulu yang kemudian baru diunggah di kanal YouTube. Cara presentasi ini menunjukkan perubahan gaya penampilan tari di Kraton Yogyakarta yang secara signifikan memiliki perbedaan dengan sebelumnya. Gaya penampilan yang baru ini merupakan bentuk adaptasi terhadap era milenial yang dapat digunakan untuk membangun relasi sosial di jagad maya [19].

Tari sebagai bagian dari seni merupakan sebuah teknologi pesona karena secara teknis memiliki kesulitan yang dapat menimbulkan daya tarik untuk memberikan pengalaman estetik [39], [40]. Pada pertunjukan tari secara konvensional (*reality* atau *physical*) dan virtual memiliki pesona dengan kesulitan teknis yang berbeda. Hal tersebut menjadikan dua cara presentasi tari ini memiliki kelebihan dan keunikannya masing-masing [41], [42]. Pertunjukan tari secara konvensional memang memiliki kelebihan dalam melakukan interaksi secara langsung antara penonton dan seniman. Melalui cara presentasi ini penonton dapat menangkap energi dan emosi penari secara langsung dan nyata serta berinteraksi

dengan atmosfer tempat pertunjukan. Hal ini juga terjadi pada penari sebagai penyaji karya tari yang terkadang membutuhkan energi dari penonton untuk dapat mengungkapkan ekspresi suatu tarian secara total. Pada pertunjukan tari virtual memiliki kelebihan dalam menciptakan pesona dari efek visual maupun audio yang digunakan dalam presentasi tari. Hal ini tentunya dapat memberikan pengalaman estetis tersendiri yang berbeda dengan pertunjukan tari secara konvensional.

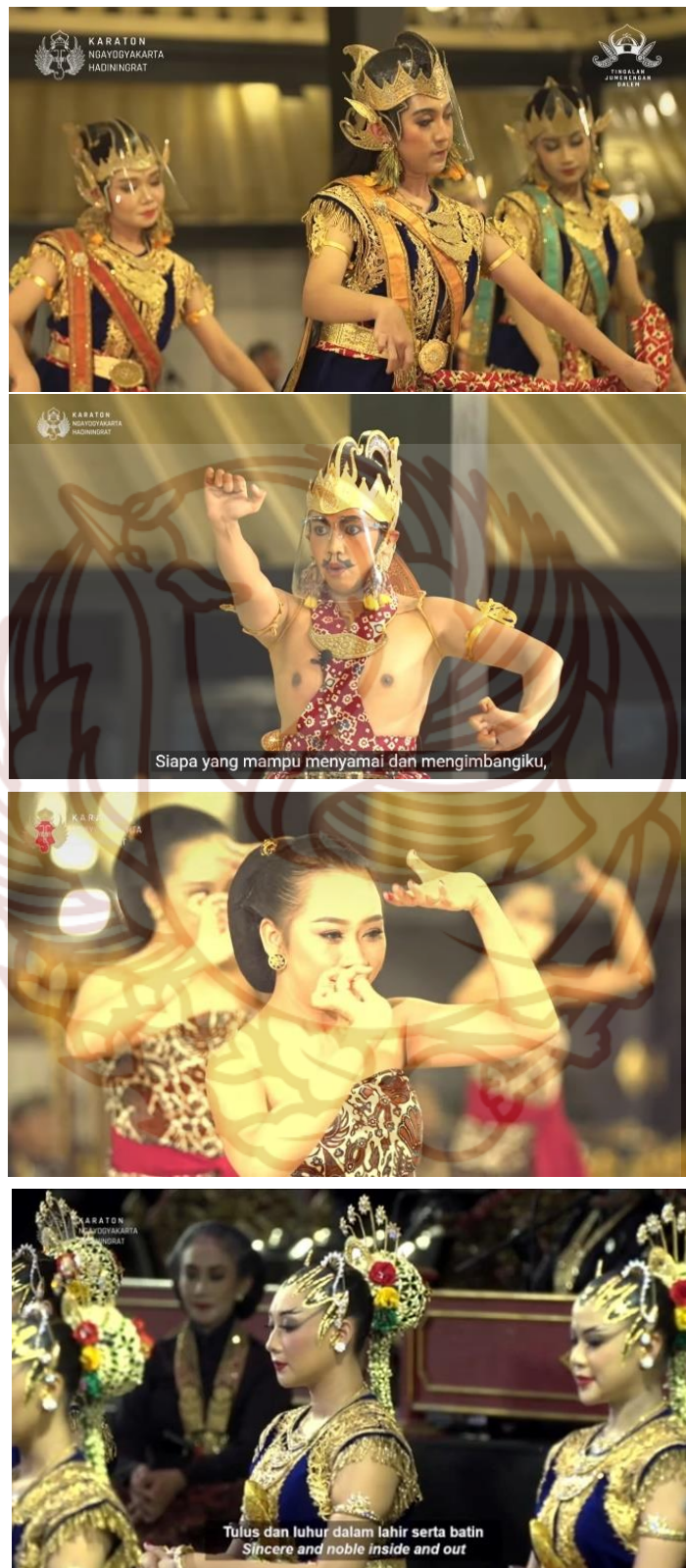


Gambar 8. Perubahan sudut pengambilan gambar dari arah yang berbeda yakni depan, samping, sudut depan kanan, dan atas dalam presentasi *Beksan Kuda Gadhingan* (Sumber: Screenshot dari [Chanel YouTube Kraton Jogja](#), 2024)

Sudut pengambilan gambar yang diperoleh penonton pada saat melihat pertunjukan tari mempengaruhi pengalaman estetisnya. Hal ini disebabkan karena

perbedaan sudut atau *angle* menciptakan perbedaan efek visual yang berpengaruh pada perolehan pesona. Pesona dari efek visual dalam pertunjukan tari virtual dapat diciptakan dari berbagai perubahan sudut pengambilan gambar yang diberikan pada penonton. Sebagai sebuah contoh dapat diamati **Gambar 8** yang menunjukkan perubahan sudut pengambilan gambar dari arah yang berbeda pada presentasi [Beksan Kuda Gadhingan](#) (2020). Perubahan sudut pengambilan gambar ini tentunya sangat sulit bahkan tidak mungkin untuk dilakukan dalam pertunjukan tari konvensional, karena harus mengatur perpindahan tempat duduk penonton secara cepat. Dalam pertunjukan tari konvensional umumnya penonton hanya dapat memilih atau memperoleh sudut atau *angle* dari tempat duduknya.

Pesona dari efek visual dalam pertunjukan tari virtual juga dapat diciptakan dengan menggunakan teknik *zoom* dan *superimpose transition* pada pengambilan gambar dan proses editing. Teknik *zoom* terhadap objek yang direkam dapat digunakan untuk memperoleh efek visual terkait detail gerak, ekspresi wajah, aksesoris, dsb (**Gambar 9**). *Superimpose transition* merupakan sebuah efek transisi yang dilakukan dengan cara menumpuk gambar satu dengan yang lainnya (**Gambar 10**). Hal ini bertujuan untuk menciptakan perpindahan antar *scene* secara lembut dan menyatu. Proses editing dan ketrampilan dalam menata gambar dibutuhkan untuk mendapatkan efek visual *superimpose transition*. Efek visual *zoom* dan *superimpose transition* ini tentunya dapat memberikan pengalaman estetik tersendiri bagi penonton yang kemungkinan besar tidak diperoleh melalui pertunjukan tari konvensional.



Gambar 9. Efek visual yang diciptakan dengan menggunakan teknik pengambilan gambar zoom dalam pertunjukan tari virtual di Kraton Yogyakarta
(Sumber: Screenshot dari [Chanel YouTube Kraton Jogja](#), 2024)



Gambar 10. Efek visual yang diciptakan dengan menggunakan teknik *superimpose transition* dalam pertunjukan tari virtual di Kraton Yogyakarta
(Sumber: Screenshot dari [Chanel YouTube Kraton Jogja](#), 2024)

Kelebihan pertunjukan tari virtual yang mampu memberikan efek visual menjadikan pentingnya ketrampilan dalam mengambil dan mengolah gambar atau video. Ketepatan dalam memilih sudut pengambilan gambar dengan moment

ekspresi yang diciptakan menentukan keberhasilan pertunjukan tari. Hal ini disebabkan karena secara visual penonton hanya dapat melihat dan menangkap setiap moment ekspresi dari gambar atau video yang ditampilkan. Artinya, penonton memiliki keterbatasan dalam memilih sudut (*angle*) penglihatan. Maka dari itu, dibutuhkan kerja sama yang baik antara para seniman tari, kameramen, dan bahkan editor video untuk memahami, memilih, dan merangkai scene dengan sudut pengambilan gambar yang dapat mendukung ungkapan ekspresi. Hal ini tentunya memiliki perbedaan dengan pertunjukan tari konvensional yang tidak membutuhkan ketrampilan kameramen dan editor video dalam memilih dan merangkai sudut pengambilan gambar, karena penonton sendiri yang memilih dan mengandalkan penglihatannya.

Pandemi Covid-19 mendukung perubahan kemapanan cara presentasi tari di Kraton Yogyakarta. Pembatasan kegiatan masyarakat pada saat pandemi menjadikan Kraton Yogyakarta tidak dapat menyelenggarakan pertunjukan tari secara konvensional. Maka dari itu, cara presentasi tari melalui pertunjukan virtual menjadi pilihan sebagai upaya adaptasi terhadap tantangan yang dihadapi. Cara presentasi tari melalui pertunjukan virtual di kanal YouTube pada dasarnya telah dilakukan Kraton Yogyakarta sebelum masa pandemi. Namun demikian, pertunjukan tari secara virtual ini menjadi hal yang krusial pada saat pandemi karena pertunjukan tari secara konvensional tidak diperbolehkan. Seperti yang diungkapkan Li [43] bahwa pandemi menjadikan seniman di berbagai benua harus ahli digital untuk pertunjukan tari virtual sebagai upaya dalam mendobrak batasan. Hal ini dapat menunjukkan adanya perubahan dari cara presentasi tari di Kraton Yogyakarta yang sebelumnya telah memiliki kemapanan.

BAB V

PENUTUP

Pandemi Covid-19 menjadi sebuah tantangan dalam mengadakan pertunjukan tari. Kraton Yogyakarta sebagai salah satu patron pelestari budaya Jawa khususnya tari merespon tantangan tersebut dengan melakukan adaptasi inovatif. Hal ini ditunjukkan melalui adanya perbedaan signifikan teknik presentasi tari pada saat pandemi dengan sebelum dan atau setelahnya. Perbedaan ini disebabkan karena terjadinya perubahan teknik suatu tarian dipresentasikan yang pada dasarnya telah memiliki established. Perubahan established ini bertujuan untuk melakukan upaya adaptasi terhadap peraturan pemerintah terkait Pandemi Covid-19 yang membatasi kegiatan masyarakat. Di dalam melakukan upaya adaptasi yang merubah established tersebut tentunya membutuhkan kreativitas para seniman. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya kreasi pada desain kostum, keterlibatan penonton dalam peristiwa tari, serta pemanfaatan perkembangan teknologi internet melalui pertunjukan tari virtual di kanal YouTube. Hasil riset ini diharapkan dapat menunjang penelitian lanjutan terkait inovasi adaptif untuk menjaga keberlangsungan atau kontinuitas tari tradisi dalam menanggapi tantangan perubahan jaman. Perubahan merupakan suatu hal yang tidak mungkin dapat dihindari, maka dari itu untuk menjaga keberlangsungan tari tradisi sebagai warisan budaya harus mampu menanggapi tantangan dari berbagai perubahan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. M. Pramutomo, "Tari dalam Pandangan Budaya," dalam *Menari Bersama Saraswati*, R. Martiara, Ed., Yogyakarta: Cipta Media, 2023, hlm. 65–80.
- [2] E. Ratih, "Fungsi Tari sebagai Seni Pertunjukan," *Harmonia Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni*, vol. 2, no. 2, hlm. 67–77, 2001.
- [3] A. P. Royce, *The Anthropology of Dance*. Bloomington and London: Indiana University Press, 1980.
- [4] E. Sedyawati, *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta: Sinar Harapan, 1981.
- [5] R. M. Soedarsono, *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: MSPI, 1999.
- [6] I. M. Agung, "Memahami Pandemi COVID-19 dalam Perspektif Psikologi Sosial," *Psikobuletin: Buletin Ilmiah Psikologi*, vol. 1, no. 2, hlm. 68–84, 2020.
- [7] S. R. Harahap, "Proses Interaksi Sosial di Tengah Pandemi Virus Covid 19," *AL-HIKMAH: Media Dakwah, Komunikasi, Sosial dan Budaya*, vol. 11, no. 1, hlm. 45–53, 2020.
- [8] M. Muhammad, "Policy Implementation of Regulation Number 21 of 2020 Concerning Large-Scale Social Restrictions (PSBB) in the Framework of Acceleration of the Handling of Covid-19 In Tanete Riaja Sub-District, Barru Regency," *Jurnal Scientia*, vol. 12, no. 2, hlm. 1047–1054, 2023.
- [9] A. Pandanwangi, "Upaya Perupa dalam Menyikapi Pandemi Covid 19," dalam *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*, 2020, hlm. 91–98.
- [10] A. H. Saputri, F. W. J. Ali, dan D. Asmarawati, "Eksistensi Tari Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19," dalam *Implementasi Merdeka Belajar di Masa Pandemi Covid-19: Peluang dan Tantangan*, D. Maulina, I. Rakhmawati, dan H. Maulina, Ed., Lampung: FKIP UNILA, 2021, hlm. 90–100.
- [11] S. R. Widyastitieningrum dan E. Herdiani, "Pelestarian Budaya Jawa: Inovasi dalam Bentuk Pertunjukan Wayang Orang Sriwedari," *Panggung: Jurnal Seni & Budaya*, vol. 33, no. 1, hlm. 58–71, 2023.
- [12] R. Ahimsa, "Mengintip Uyon-Uyon Hadiluhung Keraton Jogja di Tengah Pandemi Corona," *IDN Times JOGJA*, Yogyakarta, 7 Juli 2020.
- [13] M. S. Murtisari, "Terapkan Protokol Covid-19, Ini 6 Potret Penari Keraton Yogyakarta Pakai Face Shield," *Liputan 6*, 11 Agustus 2020.
- [14] Kraton Jogja, "Tinggalan Jumenengan Dalem ke-32: Penanda Keterbukaan Keraton Akan Perubahan Zaman," Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.kratonjogja.id/peristiwa/136-tinggalan-jumenengan-dalem-ke-32-penanda-keterbukaan-keraton-akan-perubahan-zaman/>
- [15] A. Toynbee, *A Study of History: The First Abridged One-Volume Edition, Illustrated*. London: Oxford University Press, 1988.
- [16] D. Kaplan dan A. A. Manners, *Teori Budaya*, Terj. Landung Simatupang. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000.

- [17] T. Fraser, J. W. Davidson, dan A. H. D. Crooke, "Intercultural Music Engagement over Electronic Bridges: Online Ethnography and Action Research during the COVID-19 Lockdown," *The World of Music (New Series)*, vol. 12, no. 1, hlm. 38–75, 2023.
- [18] A. Y. Setiawan, D. Habsary, dan I. Bulan, "Social Media as a Platform of Performing Arts Education During Covid-19 Pandemic," *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, vol. 6, no. 1, hlm. 16–31, 2021.
- [19] R. M. Pramutomo, *Wayang Wong Gaya Yogyakarta: Ritual, Seremonial, dan Milenial*. Yogyakarta: UPTD Taman Budaya Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta, 2022.
- [20] Sunaryadi, "Aksiologi Tari Bedhaya Kraton Yogyakarta," *Kawistara: The Journal of Social Sciences and Humanities*, vol. 3, no. 3, hlm. 227–334, 2013.
- [21] Supriyanto, "Tata Busana Wayang Wong Gaya Yogyakarta," dalam *Wayang Wong Gathukaca Wirajaya dalam Lintasan Zaman Satu Abad Sri Sultan Hamengku Buwana IX (1912-2012)*, Sumaryono, Ed., Yogyakarta: Lembah Manah, 2015, hlm. 81–101.
- [22] I. Hapsari dan D. F. Kurniawan, "Kostum Pertunjukan Wayang Orang Serial Mahabarata Gaya Surakarta," *Texture: Art & Culture Journal*, vol. 4, no. 2, hlm. 63–72, 2021, doi: <https://doi.org/10.33153/texture.v4i2.4208>.
- [23] T. H. Patriantoro, "Fungsi dan Makna Desain Karakter Wayang Potehi dengan Lakon Shi Jin Kwie," *Jurnal Seni & Budaya Panggung*, vol. 30, no. 1, hlm. 1–16, 2020.
- [24] A. Hutchinson, *Labanotation or Kinetography Laban*, 3 ed. New York: Theatre Arts Books, 1977.
- [25] R. M. Soedarsono, *Wayang Wong: The State Ritual Dance Drama in the Court of Yogyakarta*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1990.
- [26] H. N. Husna dkk., "Edukasi Penggunaan Masker dan Face Shield untuk Meminimalisir Penyebaran Covid 19," *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 3, hlm. 630–638, 2021.
- [27] Karyono, Rohadin, dan D. Indriyani, "Penanganan dan Pencegahan Pandemi Wabah Virus Corona (Covid-19) Kabupaten Indramayu," *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik*, vol. 2, no. 2, hlm. 164–173, 2020.
- [28] R. M. Soedarsono, "Penegakan Etnokoreologi sebagai sebuah Disiplin," dalam *Etnokoreologi Nusantara: Batasan Kajian, Sistematisasi, dan Aplikasi Keilmuannya*, R. M. Pramutomo, Ed., Surakarta: ISI Press, 2007, hlm. 1–13.
- [29] C. Hamby, "Dance and the dancer," *British Journal of Aesthetics*, vol. 24, no. 1, hlm. 39–46, 1984.
- [30] Y. S. Hadi, *Koreografi: Bentuk, Teknik, dan Isi*. Yogyakarta: Cipta Media, 2012.
- [31] O. Sukhatankar, "Interface between Dance and Design: Concepts, Dimensions and Illustrations," *Chitrolekha International Magazine on Art and Design*, vol. 6, no. 3, hlm. 25–32, 2016.
- [32] N. C. F. Owens, "Moving Bodies, Shifting Contexts: Linking Performer, Audience, and Behavior Through Dance Performances," A thesis submitted to the faculty of Wesleyan University in partial fulfillment of the requirements for the Degree of Bachelor of Arts with Departmental Honors in Dance, 2012.

- [33] R. M. Pramutomo, *Tari, Seremoni, dan Politik Kolonial II*. Surakarta: ISI Press, 2010.
- [34] R. M. Pramutomo, "Fenomena Kelas Penari Wayang Wong di Yogyakarta Pada Masa Lampau (1823—1855)," *Humaniora*, vol. 17, no. 3, hlm. 243–251, 2005, doi: <https://doi.org/10.22146/jh.849>.
- [35] D. D. Septiyan, "Perubahan Budaya Musik di Tengah Pandemi Covid-19," *Musikolastika*, vol. 2, no. 1, hlm. 31–38, 2020.
- [36] F. Zulfa dan H. Kusuma, "Upaya Program Balai Edukasi Corona Berbasis Media Komunikasi dalam Pencegahan Penyebaran Covid-19," *Jurnal Abdimas Kesehatan Perintis*, vol. 2, no. 1, hlm. 17–24, 2020.
- [37] J. A. Bargh dan K. Y. A. McKenna, "The Internet and Social Life," *Annual Review of Psychology*, vol. 55, no. 1, hlm. 573–590, 2004.
- [38] H. Ning dkk., "A Survey on Metaverse: The State-of-the-art, Technologies, Applications, and Challenges," *IEEE Internet of Things Journal*, vol. 10, no. 16, hlm. 14671–14688, 2023.
- [39] A. Gell, "The Technology of Enchantment and the Enchantment of Technology," dalam *Anthropology, Art, and Aesthetics*, J. Coote, Ed., Clarendon Press, 1994, hlm. 40–63.
- [40] G. R. L. L. Simatupang, "Menyiasati Layar & Panggung," Surakarta, 2023.
- [41] I. W. Sama, "Transformation in Virtual Dance: The Existence of Dance in the Dance Art Study Program," *Terob*, vol. 14, no. 1, hlm. 1–15, 2023.
- [42] P. Varanda, "New Media Dance: Where is the Performance," dalam *Multimodality and Performance*, C. Fernandes, Ed., Cambridge Scholars Publishing, 2016, hlm. 187–202.
- [43] Z. (Michael) Li, "Creativity and Opportunity: How COVID-19 Fosters Digital Dance Education," *Digital Creativity*, vol. 32, no. 3, hlm. 188–207, 2021.