

KILAS PANDANG GUEL SEBAGAI SALAH SATU OBJEK PENCIPTAAN AR PASUA PA BERBASIS RISET

Fani Dila Sari¹, Wanda Listiani², Sri Rustiyanti³, IBG. Surya Peradantha⁴

¹Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Aceh

^{2&3}Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

⁴Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Tanah Papua

Email : fanidilasari@isbiaceh.ac.id

Abstrak

Tulisan ini bertujuan mengulas proses kreatif dalam penciptaan guel sebagai pilihan objek penciptaan AR PASUA PA (*Augmented Reality Papua Sunda Aceh Performing Art*) berbasis riset. Penciptaan karya ini juga membutuhkan penelitian guel dengan metode penelitian kualitatif. Guel dijadikan sebagai objek dalam pengenalan seni pertunjukan Aceh dengan prosesi digital dalam bentuk *augmented reality*. Guel dikonstruksi sebagai ruang kreatif dalam pengenalan seni pertunjukan Aceh dengan sentuhan teknologi 4.0. Suatu usaha menginovasi seni pertunjukan dan media pembelajaran baru. Orientasi riset ini tidak hanya berpijak pada dimensi estetis namun juga media rekam dan teknologi AR sebagai alur penciptaan. Analog konsep guel dijadikan lingkup penciptaan AR PASUA PA pada tulisan ini, berupa bentuk hipotesis kerja dan hasil produk sementara dalam rangkaian riset yang masih bertahap. AR PASUA PA adalah salah satu bentuk konsorsium seni pertunjukan yang mengusung tema matahari terbit di timur (Papua), bersinar di tengah (Sunda) dan tenggelam di Aceh. Penyatuan spirit lokalitas dari masing-masing wilayah berbeda dengan sentuhan digital sebagai padu padan Penciptaan AR PASUA PA. Guel menjadi pilihan presentasi seni pertunjukan Aceh dalam penciptaan AR PASUA PA dengan kekhasannya dalam rangkaian proses kreatif.

Kata kunci: *Guel, Augmented reality, PASUA PA dan Digitalisasi seni pertunjukan.*

Abstract

This paper aims to review the creative process in creating a guel as a choice object for the creation of research-based AR PASUA PA (*Augmented Reality Papua Sunda Aceh Performing Art*). The creation of this work also requires guel research with qualitative research methods. Guel was used as an object in the introduction of Aceh's performing arts with digital processions in the form of augmented reality. Guel was constructed as a creative space in the introduction of Aceh's performing arts with the touch of technology 4.0. An attempt to innovate performing arts and new learning media. This research orientation is not only based on the aesthetic dimension but also the media for recording and AR technology as a flow of creation. The analogue of the guel concept was made into the scope of the creation of AR PASUA PA in this paper, in the form of a working hypothesis and provisional product results in a series of research that is still gradual. AR PASUA PA is a form of a performing arts consortium that carries the theme of the rising sun in the east (Papua), shining in the middle (Sundanese) and setting in Aceh. The unification of the spirit of locality from each different region with a digital touch as a solid match for the Creation of AR PASUA PA. Guel became the choice of Aceh performing arts presentation in the creation of AR PASUA PA with its uniqueness in a series of creative processes.

Keywords: *Guel, Augmented reality, PASUA PA and Digitalization of the performing arts.*

PENDAHULUAN

Disharmoni antar suku, budaya, ras dan agama merupakan polemik kebangsaan yang tengah terjadi pada masyarakat Indonesia saat ini. Memudarnya pengamalan kebhinnekaan yang disertai penurunan nilai-nilai kebangsaan adalah ancaman bagi kesatuan Republik Indonesia. Oleh karenanya perlu motivasi dan media dalam pengamalan nilai persatuan dan kesatuan sebagai wujud syukur serta hikmat atas keberagaman suku, budaya, ras dan agama di Indonesia sebagai negara majemuk atau *multiculturalism nation state*. Multiculturalisme *nation state* ini akan di presentasikan dalam penciptaan karya seni pertunjukan dengan menjadikan *augmented reality* sebagai media pembelajarannya. Pengembangan *augmented reality* dalam penciptaan seni pertunjukan 4.0 menggambarkan tentang siklus kehidupan manusia yang disimbolkan dengan Matahari. Matahari terbit di Papua selanjutnya bersinar di tanah Parahyangan, Sunda dan akhirnya terbenam di Aceh, Serambi Mekah. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan pasar industri kreatif *mixed augmented reality* dalam pertunjukan seni nusantara. Metode eksperimen dan observasi virtual melalui media virtual. Tahapan intensitas komunikasi untuk menggali kemutakhiran data, kecenderungan seni pertunjukan, proses kreatif penciptaan seni, dihadirkan kembali dalam konsep baru yang disebut AR PASUA PA.

Penggunaan *augmented reality* dalam garapan juga menjadi nafas baru dalam pemanfaatan teknologi sebagai ruang eksperimental dalam proses penciptaan karya baru seni pertunjukan ataupun media pembelajaran khususnya kesenian Aceh. Kreativitas dalam pembuatan *Augmented Reality* (AR) PASUA PA merupakan

proses kreatif seni pertunjukan dengan mendigitalisasikan karya seni PASUA, berdasarkan pandangan Murgiyanto bahwa memelihara tradisi bukanlah sekedar memelihara bentuk tetapi lebih pada jiwa dan semangat atau nilai-nilai. Maka kita akan dengan lebih leluasa bisa melakukan interpretasi dan menciptakan kembali, sekaligus kita juga akan mewarisi sikap kreatif dan imajinasi yang subur sebagaimana dimiliki nenek moyang kita yang telah berhasil menciptakan karya-karya besar di masa lampau. Dengan demikian, kita akan selalu dapat menyelaraskan semangat kesenian tradisi dengan perkembangan kehidupan masyarakat pada masa sekarang (2004:16).

Semangat kesenian tradisi yang maksud adalah pemilihan konten tradisi yang kemudian diolah menjadi ranah pemersatu semangat kebhinnekaan dan sekaligus mencoba melakukan pengembangan teknologi 4.0 dalam dunia seni pertunjukan. PASUA PA adalah ide yang dirumuskan oleh ISBI Tanah Papua, ISBI Bandung dan ISBI Aceh yang riset penugasan dalam upaya mengangkat content tradisi kesempatan ini mencoba menggali khazanah seni pertunjukan yang ada di Aceh yang mencoba menggabungkan unsur Seni Drama, Tari dan Musik. Kekuatan dramatik keseluruhan yang mencoba mengkreasikan teater tutur, tari saman, tari guel yang diperkuat oleh bunyi-bunyian instrument khas Aceh. Adapun khusus dalam uji coba tahap pertama yang akan disandingkan dalam pemograman AR ISBI Aceh memilih Guel sebagai objek *Augmented Reality*.

PEMBAHASAN

Guel adalah salah satu seni pertunjukan tradisi dari etnis Gayo di Aceh. Tari Guel biasanya hadir dalam upacara perkawinan,

upacara adat, festival ataupun parade kesenian rakyat di Aceh. Secara etimologi *guel* berasal dari bahasa suku *gayo* yang berarti bunyi. Bunyian-bunyian yang dimaksud berangkat dari cerita rakyat *gayo* tentang kisah gajah putih yang hendak digiring dari tempat persembunyiannya oleh *Sangeda* kepada Raja *Linge* sebagai hadiah. Gajah putih yang tidak kunjung bergerak dipancing dengan membunyikan atau memukul-mukul apapun yang ada disekitarnya agar gajah bangkit dan melangkah. Bunyi-bunyian tersebut diikuti oleh gerakan-gerakan yang tidak beraturan dan menirukan gerakan gajah dan membentuk sebuah tarian dan hingga kini berkembang dimasyarakat *Gayo* bahwa *Guel* termasuk pada seni pertunjukan yang didalamnya terbangun atas bunyi-bunyian (musik), tari dan teks sastra yang dilatarbelakangi hikayat seorang pemuda bernama *Sangeda* dari tanah *Gayo*. *Guel* tak bisa lepas dari cerita rakyat yang menceritakan tentang kisah abang beradik bernama *Sangeda* dan *Bener Meriah*. *Maghfira Murni BP* dalam tesisnya juga menjelaskan sebagai berikut.

Kota Takengon, Kabupaten Aceh Tengah di kenal masyarakat Aceh sebagai asal mulanya Tari *Guel*, *Guel* di kenal sebagai tari yang berasal dari *Gayo*, yang didalamnya menyatu antara gerak, musik, seni sastra serta pertunjukannya dibagi dalam 4 babakan. Tari *Guel* berawal dari mimpi seorang pemuda bernama *Sangeda* anak Raja *Linge* ke XIII. *Sangeda* bermimpi bertemu saudara kandungnya *Bener Meriah* yang konon telah meninggal dunia karena pengkhianatan. Mimpi itu menggambarkan *Bener Meriah* memberi petunjuk kepada *Sangeda* (adiknya), tentang kiat mendapatkan Gajah putih sekaligus cara menggiring Gajah tersebut untuk dibawa dan dipersembahkan kepada Sultan Aceh Darussalam, karena keinginan

dari putri raja yang menginginkan seekor Gajah berwarna putih seperti yang dilukis oleh *Sangeda*. Proses dalam membawa Gajah Putih ke istana ini yang menjadi asal penciptaan dari tari *Guel*, melalui hentakan kaki dan gerakan tangan yang lembut serta gerakan-gerakan membujuk dari *Sangeda* dengan memukul-mukul berbagai benda yang menimbulkan ‘bunyi-bunyian’ (*Guel*), membuat Gajah ini mengikuti kemauan *Sangeda* untuk sampai ke *Kuteni Reje*. Tari yang dilakukan dengan gerak mengikuti suara gendang/gegedem yang biasa disebut dengan ‘ketang-ketang’ dalam pembelajarannya, memiliki ciri khas goyangan pada bahu di putar kedepan dan kebelakang mengikuti iringan pukulan gendang yang penuh ritmik, serta memiliki kekuatan mistis inilah disebut tari *Guel*. Tari *guel* jugamenunjukkan kewibawaan, keperkasaan, tanggungjawab seorang pria dalam menjalani kehidupan yang tertuang dalam tarian ini, sehingga tari *Guel* juga dijadikan tari untuk penyambutan pengantin laki-laki dalam upacara perkawinan/*ngerje* (2017:14).



Gambar 1. Pemain *Guel* Sebagai *Bener Meriah* (Gajah Putih)

Guel dipresentasikan oleh dua orang yang menari disertai iringan bunyi dengan memerankan sebagai *Sangeda* (penggiring gajah) dan Gajah (*Bener Meriah*). Identifikasi penokohan dalam seni pertunjukan *Gayo* ini dapat dibedakan berdasarkan tata busana, yakni pemeran *Sangeda* menggunakan

pakaian kerawang Gayo disertai kain *ulen-ulen* berwarna hitam, sementara pemain yang lain sebagai gajah atau Bener Meriah menggunakan pakaian kerawang Gayo dengan *ulen-ulen* berwarna putih.



Gambar 2. Pemain Guel Sebagai Sangeda (Pengiring Gajah)

Guel merupakan bentuk budaya dan ekspresi budaya yang memiliki nilai-nilai kearifan lokal di dalamnya. Hal tersebut dapat dilihat dari bentuk dan struktur pertunjukan Guel yang di jelaskan juga bahwa secara hirarkis struktur bentuk tari Guel dibagi menjadi empat bagian, yaitu; bagian Babak *Menatap*, babak *Redep/Dep*, babak *Ketibung*, babak *cincang nangka*. Dari masing-masing bagian tersebut secara berstruktur terbentuk dari kalimat gerak, ragam tari, dan motif gerak. Keempat babakan yang ada dalam tari Guel tertuang dalam beberapa ragam gerak yang berpijak pada gerak-gerak tari tradisi dan diiringi lagu/musik. (Melalatoa, 1985: 346).

Struktur bentuk Guel dibagi menjadi empat babak:

1. Munatap

Diawali dengan guru didong masuk ke dalam pentas dengan gerak kaki diinjit dan gerak maju dilanjutkan dengan gerak jentik kedidi, sining lintah, semar kalang dan kepur nunguk, kemudian duduk.



Gambar 2. Babak Munatap (Ilustrasi oleh Maghfirah Murni BP)

Posisi Gajah Putih duduk dengan menangkupkan kedua tangan di paha. Setelah mendapat bujukan dari Sangeda, perlahan Gajah Putih menyelubungi badannya dengan kain untuk perlahan bangkit. Gajah Putih bangkit dari duduknya.

2. Redep Dep

Gajah Putih berkenan mengikuti permintaan Sangeda. Gajah Putih bangun dari tempatnya dan menuruti gerakan-gerakan yang diperagakan oleh Sangeda.



Gambar 3. Babak Redep Dep (Ilustrasi oleh Maghfirah Murni BP)

3. Ketibung

Kesediaan Gajah Putih untuk mengikuti permohonan Sangeda makin terlihat dengan memperlihatkan gerakan-gerakan tari yang diperagakan Sangeda kemudian diikuti oleh Gajah Putih.



Gambar 3. Babak Redep Dep
(Ilustrasi oleh Maghfirah Murni BP)

4. Cincang Nangka

Gerakan yang dilakukan cenderung bebas, pertanda permohonan telah dikabulkan dengan ikutnya Gajah Putih dalam rombongan ke istana linge diiringi dengan lagu ‘Turun Ku Belang’ dan lagu ‘Gedek-Gedek’ menyatakan tarian telah selesai dan penari keluar tempat pertunjukan.



Gambar 4. Babak Cincang Nangka mengikuti irama yang semakin cepat
(Ilustrasi oleh Maghfirah Murni BP)

Bentuk gerak seperti Sangeda mengajarkan gerakan setengah duduk dan berdiri yang menunjukkan kegembiraan Gajah Putih. Gerak dilakukan mengikuti irama yang semakin cepat. Gerakan dilakukan dengan berganti-ganti pola lantai melingkar dan tegak lurus.



Gambar 5. Sangeda memberi salam penyerahan Gajah Putih
(Ilustrasi oleh Maghfirah Murni BP)

Pada posisi berdiri, penari yang membawa beras masuk ke dalam pentas dengan menabur beras dan bunga Sangeda dan Bener Merie. Berbagai gerakan yang diinginkan Penghulu Mungkur dan Penghulu Bedak untuk dilakukan Sangeda dan Bener Merie. Iringan rombongan melakukan gerak-gerak yang bervariasi hingga ke istana dengan mengantarkan Gajah Putih. Sangeda memberi salam persembahan penyerahan Gajah Putih kepada Sultan Aceh secara khidmat.

Maghfirah menyebutkan bahwa Tari Guel merupakan salah satu kesenian yang dimiliki suku Gayo di Aceh Tengah. Tari ini begitu unik dengan pendominasian pola gerak pada bahu, yang sepiantas seperti gerakan Gajah. Tari ini awalnya dimainkan oleh dua orang penari laki-laki yang memerankan dua tokoh abang beradik dalam mematuhi perintah dan keinginan dari raja Linge beserta putrinya. Tari Guel ditarikan sejumlah 2 orang penari laki-laki. Penari laki-laki setiap penampilan selalu tampil sebagai simbol dan primadona, melambangkan aman banyak atau lintoe baroe dan guru didong. Jumlah pemusik biasanya minimal 4 orang yang menabuh canang, gong, gegedem dan memong. Saat ini pertunjukan tari Guel selalu ada terutama pada upacara perkawinan, yang juga menjadi hiburan bagi keluarga, tamu, dan kerabat, serta menjadi media penghormatan pada pihak keluarga laki-laki (wawancara, 17 Mei 2019).

Pertunjukan Guel memiliki pemaknaan tentang kehidupan manusia sebagai tontonan dan tuntunan dengan symbol-simbol yang terdapat di dalamnya. Jazuli menyebutkan bahwa kesenian melalui simbol-simbol yang adamerupakan sebuah fenomena kebudayaan yang di dalamnya memiliki fungsi dan peran untuk menyampaikan berbagai pesan,

gagasan, dan nilai-nilai budaya (M. Jazuli, 2013 :157). Pesan yang terdapat pada guel diantaranya tentang kesetiaan, tanggung jawab, persaudaraan yang tidak hanya dilakukan oleh saudara/keluarga, namun harus dilakukan dalam hubungan untuk sesama. Adapun pesan lain mengenai perlindungan terhadap Sengeda yang merupakan tokoh agar terhindar dari fitnah dan ancaman, serta pengambilan keputusan yang sangat arif dari para pengiring yang membantu dalam proses penjemputan Gajah Putih kepada sang raja. Secara visual gerak yang tampak pada gerakan Guel juga memberikan kesan karakter maskulin dan gagah dari pemainnya.

PENUTUP

Beberapa alasan kenapa Guel yang menjadi content AR yaitu salah satunya ialah karena tari Guel secara artistik menarik dengan kekhasannya yaitu menggunakan kain panjang dengan motif khas suku gayo yang disebut *ulen-ulen* sebagai *handproperty* penting yang harus ada dalam tarian. Selain itu Tari Guel belum begitu dikenal masyarakat luas sepertihalnya tari saman. Upaya dalam memperkenalkan seni pertunjukan khas Aceh yang banyak dan beragam. Guel bukan hanya sebuah tarian, namun memiliki teks sastra yang berkisah tentang seorang pemuda bernama Sengeda anak Raja Linge ke XIII. Sengeda bermimpi bertemu saudara kandungnya yaitu Bener Meriah yang konon telah meninggal dunia karena pengkhianatan. Mimpi itu menggambarkan Bener Meriah memberi petunjuk kepada Sengeda yang merupakan adiknya (adiknya), tentang kiat mendapatkan Gajah putih dan bagaimana cara menggiring gajah tersebut untuk dibawa dan dipersembahkan kepada Sultan Aceh Darussalam yang memiliki putri yang berkeinginan memiliki Gajah Putih tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Maghfirah Murni, BP. (2017). “ Tesis Analisis Struktur Tari Guel Pada Masyarakat Gayo di Kabupaten Aceh Tengah”. Medan: Program Studi Magister Penciptaan dan PEngkajian Seni Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sumatera Utara.

Melalatoa. M.J. (1982). *KebudayaanGayo*. Jakarta. PN. BalaiPustaka.

M. Jazuli. (2013). Pengantar dan Model Studi Seni. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Mursal Murgiyanto. (2004). Tradisi dan Inovasi-Beberapa Masalah Tari di Indonesia. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.