

# **PEWACANAAN PEMBELAJARAN TARI PRAWIRA WATANG BERBASIS MEDIA SOSIAL SEBAGAI LANGKAH SENI MENJAWAB DIGITALISASI**

Oleh: Mega Cantik Aditya<sup>1</sup>

## ***ABSTRACT***

*Digital culture is now entering a lifestyle of the community from children to parents. Its development is so rapid, it must be followed by various breakthroughs including art education which also enlivens the digital world as a concrete interpretation of the development of art, democracy and digitalization of social media.*

*One of them is the step of learning Prawira Watang Dance through social media youtube and instagram. Turning the educational model of the classroom and books into digital based, the step is to offer a new model of art education to answer the challenges of Indonesia who experience a demographic bonus.*

*The form of art education for Prawira Watang Dance Learning based on social media can be done by making tutorials on the stages of dance learning ranging from warming up, explaining the material, to a series of dance patterns and moves, which are carried out by visuals and synthesizers. The achievement of this step is to create an education climate oriented towards digital media which is now accessed by the melenial generation, as well as efforts to conserve art through digital media, the expansion of education, in order to educate the life of the nation.*

*Keyword: learning, Prawira Watang Dance, digitalization and social media*

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Pascasarja Universitas Negeri Sebelas Maret (UNS).

## **INTISARI**

Budaya digital kini memasuki fase di mana menjadi gaya hidup masyarakat dari anak-anak hingga orang tua. Perkembangannya yang begitu pesat, harus diikuti dengan berbagai terobosan termasuk di dalamnya adalah pendidikan seni yang ikut meramaikan dunia digital sebagai tafsir konkret atas perkembangan seni, demokrasi dan digitalisasi media sosial.

Salah satunya adalah langkah pembelajaran Tari Prawira Watang melalui media sosial youtube dan instagram. Mengalih wahanakan model pendidikan dari kelas dan buku menjadi berbasis digital, langkah adalah menjadi tawaran model pendidikan seni baru untuk menjawab tantangan Indonesia yang mengalami bonus demografi.

Bentuk pendidikan seni Pembelajaran Tari Prawira Watang berbasis media sosial dapat dilakukan dengan membuat tutorial tahapan pembelajaran tari mulai dari pemanasan, penjelasan materi, hingga rangkaian pola tari dan jurus, yang dilakukan oleh peraga dan instruktur. Capaian dari langkah ini adalah, menciptakan iklim pendidikan yang berorientasi kepada media digital yang kini diakses oleh generasi milenial, sekaligus sebagai upaya konservasi seni melalui media digital, perluasan pendidikan, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Kata kunci: Pembelajaran, Tari Prawira Watang, Digital dan Media Masa

## **Pendahuluan**

Indonesia adalah termasuk negara pengguna internet terbesar di dunia. Menurut The Next Web, Selasa (24/4/2018) yang dilansir liputan6.com per April 2018, bahwa Indonesia adalah pengguna terbesar media daring facebook menempati urutan ke 4 dunia dengan 140 juta jiwa, pengguna terbesar instagram urutan ke 4 dunia dengan 56 juta jiwa. Sementara twitter tidak masuk dalam lima besar, dengan pengguna 6,6 juta jiwa dan menempati urutan ke 12 dunia. Data tersebut merupakan modal yang cukup baik, sebagai stimulan untuk membuat purwa rupa terobosan literasi digital. Masyarakat yang secara massif mengakses media daring melalui gawai atau yang lainnya harusnya dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan yang representatif. Selama ini, pengguna media daring Indonesia khususnya media sosial, mayoritas hanya sebagai konsumen, belum banyak yang memanfaatkannya untuk kepentingan pendidikan atau penunjang akses ilmu pengetahuan.

Langkah digitalisasi di Indonesia pertama kali dilakukan oleh media masa dengan istilah konvergensi media. Konvergensi adalah format analog berubah menjadi digital dengan disertai unsur *computing*, *information technology*, *communication network*, dan *digital content*. Istilah konvergensi muncul pertama kali pada tahun 1931-an. Konvergensi media dalam dimensi teknologi diawali oleh studio Warner Bros yang memproduksi 18 seri film pendek “How I Play Golf?”. Film yang menggabungkan teknologi suara, *motion picture*, *slow motion technological style* (Staigener dan Hake, 2009: 102). Sejak itu film menjadi media audio visual yang terkonvergen dan berkembang setelah adanya praktik waralaba di dalam industri media.

Di Indonesia konvergensi media diawali pada tahun 1990-an oleh beberapa media seperti: Kompas dan Tempo dan kini diikuti oleh media dan perusahaan lain yang diberbagai bidang. Kegiatan konvergensi umumnya memiliki produk website, blog, tv, platform, radio, serta program berbasis internet lainnya. Rentetan produk digital tersebut, menandai semakin berkembangnya gaya dan kebutuhan hidup masyarakat. Kemudahan dalam mengakses segala informasi saat ini dapat dilakukan melalui gawai masing-masing. Fenomena tersebut lantas memberikan stimulan kepada sebagian masyarakat untuk melakukan berbagai terobosan seperti: jual beli online, iklan, munculnya akun jejaring sosial, hingga dasa warsa terakhir menjadi massif sebagai terobosan bisnis yang representatif.

Melihat fakta di atas, kiranya menjadi dasar yang kuat untuk membuat perubahan pendidikan khususnya di bidang seni, agar dapat bersaing di wilayah global dalam mengalih tualarkan ilmu pengetahuan. Disiplin ilmu lain sudah mulai merancang yang namanya digitalisasi literasi untuk pendidikan di wilayah eksak. Dunia seni khususnya di wilayah praktik, juga harus menyusul menjadi bagian dari dunia global. Oleh sebab itu pewacanaan pembelajaran Tari Prawira Watang berbasis media sosial, menjadi salah satu penanda keberpihakan *stakeholder* pendidikan seni.

Lantas mengapa tari Prawira Watang yang dipakai sebagai materi pembelajaran. Sebetulnya gerakan ini diharapkan mampu menggerakkan para pendidik seni untuk membuat trobosan tersebut tidak hanya tari tetapi juga disiplin seni yang lain, seperti musik, teater, lukis, dan lain sebagainya. Jika musik sudah memulai duluan, karena publik membingkai aktifitasnya dengan musik. Tari Prawira Watang dipilih, secara filosofis merepresentasikan keperkasaan bangsa Indonesia sebagai bangsa yang kuat karena memiliki potret budaya kerajaan yang Berjaya di masa lalu. Oleh sebab itu, Tari Prawira Watang yang fokus kepada gerakan-gerakan keprajuritan yang lekat dengan kerajaan, menjadi penting agar generasi muda dapat kembali mengambil makna, bahwa bangsa ini dulu menjadi bangsa yang digdaya. Prawira Watang secara implisit memuat kedigdayaan itu melalui gerak dan juru yang disajikan.

### **Ruang Lingkup Tari Prawira Watang**

Tari Prawira Watang merupakan rumpun dari tari keprajuritan. Tari tersebut biasanya disajikan baik secara tunggal maupun kelompok. Secara etimologi, *prawira* memiliki arti prajurit yang kuat, sementara *watang* bermakna senjata tongkat panjang. Definisi prawira watang adalah prajurit kuat yang mahir sekaligus trampil dalam memainkan senjata tongkat panjang. Prawira watang mengisahkan tentang sekelompok prajurit yang sedang berlatih menguasai senjata tongkat panjang (toya). Tari tersebut diciptakan oleh seniman tari S. Maridi, sekaligus hasil pengembangan dari tari Eko Prawiro pada tahun 1962 (Didik Bambang Wahyudi, 2016:39).

Secara garap, tari Prawira Watang rute penciptaanya melalui gaya tari tradisi Jawa gaya Surakarta, yang dikombinasikan dengan gerak pencak silat, terutama ketrampilan memainkan tongkat atau toya, sekaligus termasuk dalam jenis tari *wireng*. Vokabuler tradisi gaya Surakarta tergambarkan melalui gerak *sembahan watang*, *sabetan watang*, *walikan watang*, *ancapan watang*, dan lain sebagainya. Sementara gerakan pencak silat yang diadopsi terdiri dari, gerak sepakan kaki, jurus



ketrampilan tangan, gerakan tendangan horizontal, dan lain sebagainya (Didik Bambang Wahyudi, 2016:40).

Lebih lanjut, tari tersebut berorientasi kepada ruang-ruang prosenium, dengan model hadap searah kepada penonton dengan urutan sajian, maju beksan, beksan, jurus, serta mundur beksan. Selain itu juga memainkan pola lantai dengan volume yang luas. Busana yang digunakan adalah model *wiron sandatan* dengan ikat kepala jenis *kodokbineset* atau model songkok. Musik tari menggunakan karawitan dengan gendhing *Lancaran Baetakandas laras pelog pathet lima*, *Ladrang Gangsaran laras pelog pathet lima* (Didik Bambang Wahyudi, 2016:105).

Dilihat dari segi sifat, Tari Prawira Watang, termasuk ke dalam golongan tari yang menonjolkan aspek ketrampilan, kekuatan fisik, kegagahan penari. Selain itu, juga terdapat aspek semangat, tangguh, maskulin, cekatan, hingga sikap disilipin dan pantang menyerah.



**Gambar 1.** Permainan toya pada Tari Prawira Watang  
(Foto: Mega Cantik Aditya: 2019)



**Gambar 2.** pose *sembahan* tari Prawira Watang.  
(Foto: Mega Cantik Aditya, 2019)

### **Tahap Pembelajaran**

Tahap pembelajaran mata kuliah praktik tari Prawira Watang dilakukan dengan beberapa tahap terdiri dari: injeksi fisik, penuangan, latihan mandiri, kemudian praktik presentasi. Rangkaian tahapan tersebut wajib dilalui oleh mahasiswa. Karena tahapan tersebut memiliki relasi yang urgen sebagai capaian pembelajaran. Jadi secara struktur memiliki pengaruh terhadap kualitas hasil pembelajaran.

Tahapan proses pembelajaran menjadi perantara pendidikan yang baik sebagai dasar transfer ilmu. Oleh karena itu, lembaga pendidikan di Indonesia berlomba-lomba dalam membuat terobosan pembelajaran supaya materi yang diberikan sampai dengan baik dan sesuai dengan kurikulum yang dirancang. Oleh karenanya, tahapan pembelajaran dalam mata kuliah praktik tari Prawira Watang, harus ditempuh secara berurutan agar kondisi ketubuhan mahasiswa dalam keadaan siap dalam menyerap sekaligus mengaplikasikan materi yang disampaikan.

Potret di atas adalah kondisi proses pembelajaran tari Prawira Watang di Jurusan Seni Tari ISI Surakarta. Rangkaian di atas, terjadi di dalam kelas dengan menggunakan metode ceramah dan praktik. Lantas bagaimana jika kondisi di atas dialihwahkan ke dalam bentuk pembelajaran berbasis digital dan youtube.

Langkah apa saja yang perlu dilakukan, bagaimana distribusinya, serta bagaimana kemungkinan dampak bagi perjalanan pendidikan seni? Pertanyaan di atas, dapat dipahami sebagai masalah yang harus diuraikan sebagai *point of view* dari pewacanaan model pembelajaran seni berbasis media sosial.

### **Langkah Digitalisasi Materi**

Langkah yang harus ditempuh pertama adalah menggabungkan dua wilayah sumber daya manusia (SDM) dibidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan praktisi seni, khususnya seni tari. Membuat tutorial pembelajaran seni berbasis media sosial, prosesnya sama dengan membuat konten youtube yang saat ini menjadi tren. Hanya saja yang membedakan adalah mutu konten yang disajikan. Secara teknis, hal yang perlu dilakukan adalah merekam proses pembelajaran Tari Prawira Watang yang sedang berlangsung di kelas. Perekaman dilakukan dengan menggunakan multi camera, agar semua sudut pandang pendidikan dapat ditangkap.

Selain itu, harus ada instruktur yang memberikan tutorial tahap-tahap pembelajaran baik secara *basic*, filosofi dan praktik. Jadi materi dapat dibagi menjadi tiga sekmen yaitu: pemahaman secara keilmuan, pemanasan, serta praktik. Akan tetapi dikemas dalam pembelajaran ruang kelas karena harus ada mentor dan peserta, untuk memudahkan publik memahami materi yang disampaikan. Pemahaman secara keilmuan disampaikan di awal, untuk memberikan penjelasan tentang makna, sejarah, serta nilai yang terkandung di dalam Tari Prawira Watang. Karena publik harus tahu tentang materi sebelum benar-benar belajar secara praktik. Tujuannya agar model pembelajaran ini tidak hanya menuntut mahir dalam gerak, tetapi juga dapat menjelaskan secara gampang tentang tarian tersebut.

Tahap selanjutnya adalah penjelasan sekaligus praktik tentang pemanasan sebelum masuk ke tahap praktik gerakan. Agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan saat memasuki tahap praktik, hal yang harus dipahami publik adalah tentang kesiapan dan kebugaran tubuh sebelum mengaplikasikan gerakan. Karena

pola gerakan Tari Prawira Watang didominasi oleh gerakan atraktif, permainan toya, pedang, tameng, serta gerakan-gerakan jurus yang merepresentasikan gerakan prajurit. Gerakan-gerakan tersebut sangat beresiko keseleo dan cedera, jika tidak melakukan pemanasan terlebih dahulu. Bagian ini disampaikan oleh mentor dan diaplikasikan kepada model atau peserta dalam ruang kelas. Dengan demikian publik memahami tahap pemanasan awal dari proses belajar tari Prawira Watang.

Selanjutnya adalah tahap melakukan praktik gerakan tari. Bagian ini menyajikan sajian secara berurutan, di bagi menjadi tiga babak, yaitu babak pertama, kedua dan ketiga. Dengan demikian pemirsa dapat mengerti secara urutan, Dalam urutan tersebut disebutkan gerakan apa saja yang ada, disertai dengan contoh gerakannya. Babak pertama dijelaskan gerakan apa saja yang ada di dalamnya, serta bagaimana aplikasinya. Demikian dengan babak kedua dan ketiga. Bagian selanjutnya adalah menggabungkan babak pertama, kedua ketiga menggunakan musik.

Jika semua sudah dilakukan dan direkam dengan baik, selanjutnya adalah masuk proses editing dan pemberian redaksional, tentang sekaran apa saja yang diaplikasikan dalam video tersebut. Baru setelah semua selesai dan siap diunggah, dipilihlah media sosial yang representatif untuk konten pembelajaran tari Prawira Watang. Melihat gejolak di lapangan, media sosial youtube dan instagram adalah media yang cocok untuk menampilkan konten ini.

Youtube dan instagram dikonvergensi dengan isian konten yang sama. Instagram lebih kepada media promo yang menampilkan cuplikan-cuplikan model pembelajaran. Sementara youtube digunakan sebagai konten yang berisi full proses pembelajaran Tari Prawira Watang, dan dapat didownload sekaligus disebar luaskan. Dengan demikian, pendidikan seni terjadi secara massif dan dapat menjangkau semua lapisan masyarakat di pelosok negeri. Dengan cara demikian, diharapkan pemerataan pendidikan dapat tercapai dengan baik. Selain itu juga sebagai media untuk pengenalan ragam tari yang ada di Indonesia khususnya di Pualai Jawa kepada dunia, bahwa

bangsa ini masih terdapat kekhasannya sebagai bangsa yang menjunjung tinggi tradisi.

### **Digitalisasi Asa Baru Dunia Pendidikan Seni**

Fenomena pendidikan digital saat ini, mempengaruhi sikap dan pola pikir sumber daya manusia (SDM) bangsa Indonesia. Kiprah era digital, adalah asa baru untuk mendorong peningkatan akal sehat publik, serta menciptakan masyarakat yang argumentatif. Dalam kepentingan itulah literasi tumbuh berpihak kepada pendidikan nasional. Lebih dari itu globalisasi jika dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan seni, menjadi jawaban bahwa digitalisasi meningkatkan mental generasi pendidikan. Oleh karena itu, melalui tulisan ini, semua *stakeholder* pendidikan masih memiliki peluang yang cukup besar untuk memajukan kondisi bangsa ini melalui media sosial dalam kapasitas kebebasan berekspresi. Lantas kepada siapa hal itu ditagihkan? Semua lapisan masyarakat kiranya memiliki peran yang penting dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, terlebih lagi pemerintah. Dalam konstitusi pemerintah mewajibkan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pada wilayah demokrasi masyarakat juga dituntut dalam upaya pencerdasan kehidupan berbangsa dan sekaligus bernegara. Hal itu terpatri dalam pembukaan Undang-undang Dasar (UUD) 1945.

Perlu disepakati bahwa wilayah publik adalah bersifat dinamis. Artinya perubahan gaya hidup dan perilaku selalu berkesinambungan dengan perkembangan zaman. Dinamika kehidupan tersebut juga harus dibarengi dengan dinamika sistem yang juga mengikuti zaman, beda generasi beda strategi. Kebiasaan muda-mudi bangsa ini hampir seluruh aktivitasnya digerakan melalui gawai yang mereka miliki. Peluang itu cukup strategis sebagai perluasan ekspansi literasi. Asa itu yang harusnya dimanfaatkan secara masif oleh pemerintah melalui penyelenggara negara.

Berfikir ke depan, pendidikan seni kiranya masih memiliki peluang yang sangat besar dalam melakukan terobosan melalui pendidikan berbasis digital dalam

media sosial. Lebih-lebih disiplin ilmu seni, yang sangat representatif dengan akses-akses digital. Seperti telah diketahui bersama musik sudah merajai dunia digital, film dikemas secara digital, tidak menutup kemungkinan tari dan yang lainnya turut meramaikan media sosial sebagai perluasan pendidikan seni.

## **Penutup**

Kesimpulan dari rangkaian pembahasan di atas bermuara pada pewacaanaan serta trobosan sistem pendidikan seni, khususnya seni tari dalam model Tari Prawira Watang yang berorientasi kepada sistem digital berbasis media sosial youtube dan instagram. Gagasan ini dalam rangka keberpihakan *stakeholder* pendidikan seni dalam merespon peradaban digital. Dengan demikian, perjalanan pendidikan seni berjalan searus dengan perkembangan zaman yang semakin maju. Selain itu, langkah trobosan ini adalah upaya menyongsong revolusi industri 4.0<sup>2</sup> dan bonus demografi<sup>3</sup>, yang akan dialami Indonesia dalam kurun waktu beberapa tahun ke depan.

---

<sup>2</sup> Konsep otomatisasi yang dilakukan oleh mesin tanpa memerlukan tenaga manusia dalam pengaplikasiannya.

<sup>3</sup> Indonesia diprediksi akan mengalami masa bonus demografi, yakni jumlah penduduk usia produktif (berusia 15-64 tahun) lebih besar dibandingkan penduduk usia tidak produktif (berusia di bawah 15 tahun dan di atas 64 tahun). Pada periode tersebut, penduduk usia produktif diprediksi mencapai 64 persen dari total jumlah penduduk yang diproyeksikan sebesar 297 juta jiwa (Siaranpers kementerian ppn/bappenas 2017).

## DAFTAR ACUAN

### Pustaka

- Ane Permata Sari. “Membangun Kualitas Bangsa dengan Budaya Literasi” dalam Prosiding seminar Nasional Bulan Bahasa UNIB tahun 2015, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Ahmad Prasetyadi Irwansayah. 2014. “Sejarah Konvergensi Media dalam Konteks Keindonesiaan”. Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Indonesia.
- Bambang, Wahyudi, Didik. 2016. *Keprajuritan Tari Surakarta II*. Surakarta: ISI Surakarta.
- Rocky Gerung. 2015. “Pers dan Masyarakat Argumentatif” dalam *50 Tahun Kompas Memanggungkan Keindonesiaan*. Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara.
- Staiger, J & Hake, S. 2009. *Convergence Media History*. NY: Routledge.
- Vendi R, Hadiz. 2015. “Kompas, Ilmuwan, dan Intelektual Publik” dalam *50 Tahun Kompas Memanggungkan Keindonesiaan*. Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara.
- “Gerakan Literasi untuk Tumbuhkan Budaya Literasi” Volume VI edisi Oktober 2016. Jakarta: Majalah Jendela Pendidikan dan Kebudayaan.

### Webtografi

- <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/09/indonesia-berhasil-tuntaskan-buta-aksara-hingga-9793-persen>
- <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20170907045826-20240005/kemendikbud-berhasil-bebaskan-160-juta-orang-dari-buta-huruf>
- [https://bps.go.id/pressrelease.html?katsubjek=&Brs%5Btgl\\_rilis\\_ind%5D=&Brs%5Btahun%5D=2017&yt0=Cari](https://bps.go.id/pressrelease.html?katsubjek=&Brs%5Btgl_rilis_ind%5D=&Brs%5Btahun%5D=2017&yt0=Cari)
- [https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita\\_satker](https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker)

<https://tirto.id/literasi-indonesia-yang-belum-merdeka-bBJS>

<https://lifestyle.kompas.com/read/2018/01/30/193015920/menkominfo-mulailah-literasi-digital-dari-keluarga>