

LAPORAN AKHIR

POTENSI PENGEMBANGAN SENI DI ERA MASA KINI : STUDI KASUS TERHADAP FALASAFAH KEPEMIMPINAN ‘NGGUSU WARU’



Oleh :

Ketua : Abdul Haris Rustaman, M.Ds

Anggota 1 : Damar Rangga Putra, M.Ds

UNIVERSITAS TRILOGI

2022

Abstrak

Penyelidikan ini dilatarbelakangi oleh Delapan Sifat Kepemimpinan di masyarakat Bima yang disebut *Nggusu Waru* yang berarti segi delapan, hal ini dapat dilihat pada bentuk Mahkota Kerajaan Bima dan *lare-lare* atau Gerbang masuk Museum Asi Mbojo. Inilah yang menjadi inspirasi saya, bentuk *Nggusu Waru* yang terdapat pada Mahkota Kerajaan menunjukkan 8 butir filsafat kepemimpinan yang baik. Di satu sisi masyarakat Bima sendiri banyak yang belum mengetahui tentang Delapan Sifat Kepemimpinan *Nggusu Waru*. Seorang budayawan Bima sekaligus penulis buku Petuah Tanah Bima yang saya wawancarai Bapak Alan Malingi menyampaikan bahwa saat ini yang terjadi di masyarakat hampir tidak memenuhi apa yang ada dalam *Nggusu Waru*, maka tugas kita adalah bagaimana melakukan revitalisasi terhadap nilai-nilai yang ada di dalam *Nggusu Waru*. Saya juga mengamati bahwa kecenderungan generasi saat ini dalam menggunakan teknologi sangat dekat sekali. Kolaborasi medium kesenian dan teknologi dapat menjadi alternatif untuk menyampaikan pemaknaan kehadiran *Nggusu Waru* di era masa kini. Proses pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi lapangan dan studi literatur, Secara umum metode yang saya gunakan adalah metode kualitatif, selanjutnya saya mengelompokkan potensi media barunya dilihat dari sudut pandang seni, dan teknologi, berikutnya menentukan menentukan *Novelty* nya. Dengan demikian apa yang saya harapkan dari penulisan ini adalah dapat memberikan gambaran terkait potensi pemaknaan Ma *Nggusu Waru* di era masa kini dengan kolaborasi dari kolaborasi seni dan teknologi sehingga dapat menjadi media perenungan falsafah kepemimpinan Ma *Nggusu Waru*.

Kata Kunci : Falsafah Kepemimpinan Nggusu Waru, Pengembangan Karya Seni dan Teknologi

BAB 1

PENDAHULUAN

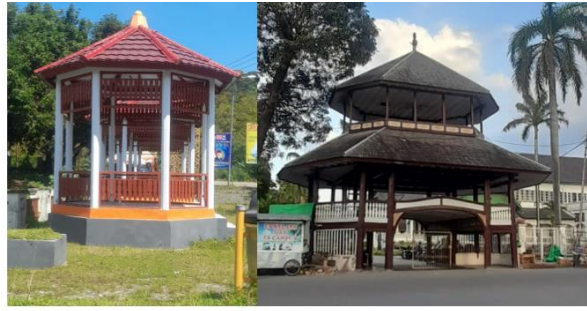
Saya mengawali tulisan ini dengan ungkapan bahwa mempersatukan tradisi yang ada dapat dilakukan dengan memodifikasinya, kemudian mengambil kebiasaan baru yang baik. Nggusu Waru telah menarik saya untuk membahas mengenai upaya kreatif pemaknaan Nggusu Waru di Era Masa Kini.

Sebagai orang Bima saya memahami arti dari kata *Ma Nggusu Waru* atau disingkat *Nggusu Waru* adalah persegi delapan. Nggusu Waru adalah simbol delapan karakter kepemimpinan dalam budaya Bima. Nggusu Waru merupakan falsafah adalah sebuah konsep, cita-cita, harapan bahwa seorang pemimpin hendaklah dapat memegang teguh delapan sifat Nggusu Waru.

Simbol-simbol Nggusu Waru dapat kita temukan pada bangunan-bangunan yang ada di Bima, seperti yang ada di gerbang masuk Istana Asi Mbojo yang saat ini dijadikan Museum Kesultanan Bima, selain itu bentuk dari Nggusu Waru ini dapat ditemukan juga pada, taman-taman kota, masjid dan sebagainya.



Gambar 1 Mahkota Kerajaan Bima dengan bentuk segi delapan (Malingi, n.d.)



Gambar 2 Kiri: Ma Nggusu Waru di Taman Kota Kodo Kota Bima,
Kanan: Lare-lare Asi Mbojo (Museum Kesultanan) dengan konsep Ma Nggusu Waru atau Nggusu Waru (Rustaman, 2022)

Delapan filosofi dari Nggusu Waru menurut (Dr. Ahmad Badrun, 2008) terdiri dari; (1) *mato'a di Ruma labo Rasu* (yang taat kepada Allah dan Rasul), (2) *maloa ro pade* 'yang pandai dan cerdas', (3) *mantiri nggahi kalampa* 'yang jujur dalam melaksanakan tugas' berarti sama dengan kejujuran, (4) *mapoda nggahi paresa* yang mampu menegakkan kebenaran, (5) *mambani ro disa* adalah sama dengan adil, *mambani ro disa* 'yang bertanggung jawab dan berani', sama dengan berani menanggung risiko, (6) *matenggo ro wale* 'sehat jasmani dan rohani serta kuat' adalah sama dengan sehat jasmani dan rohani, (7) *mapisa ro guna* 'berwibawa dan sakti' adalah sama dengan berwibawa atau berpengaruh, dan (8) *londo dou taho* 'keturunan orang baik baik' adalah sama dengan bermoral baik.

Seorang pemimpin yang memenuhi delapan kriteria Nggusu Waru adalah luar biasa, namun ditengah godaan zaman hedonis saat ini cukuplah pemimpin yang memenuhi empat unsur yaitu takwa, Berilmu pengetahuan, merakyat dan konsisten (Malingi, 2022).

Karakter kepemimpinan pada masa kesultanan, nggusu waru pada saat itu ada sebuah konsep, cita-cita, filosofi adalah sebuah harapan, bahwa seperti ini adanya. Namun pada kenyataan di masyarakat tidak memenuhi itu dengan saat ini, maka tugas kita untuk melakukan revitalisasi terhadap nilai-nilai yang ada dalam nggusu waru itu.

Upaya Kreatif Pemaknaan *Nggusu Waru* Di Era Masa Kini menarik untuk dikaji sebagai khasanah kolaborasi antara seni dengan teknologi. Proyeksi penyajian yang direncanakan akan memberikan gambaran keterlibatan seni teknologi untuk menyampaikan tentang kehadiran Nggusu Waru dalam tren masa kini. Saya mengamati bahwa kecenderungan generasi z dalam pemanfaatan teknologi sangat dekat sekali, oleh karenanya medium pengembangan seni

pemaknaan Nggusu Waru di Era Masa Kini, ini akan saya uraikan dalam bentuk estimasi contoh pengembangan.

Sesuai dengan judul dari artikel ini adalah proyeksi pengembangan virtualisasi kepemimpinan “Nggusu Waru’ Budaya Bima di Era Masa Kini. Maka penulisan ini menitikberatkan pada referensi-referensi terkait yang menjadi rujukan penulis dalam pengembangan penelitian penciptaan kedepan.

BAB 2

KAJIAN SUMBER

2.1 Falsafah Kepemimpinan Ma Nggusu Waru

Pembacaan saya terhadap Falsafah disini bermakna sebagai nilai-nilai luhur dari budaya. Seperti yang sudah diuraikan pada bagian pendahuluan di atas tentang falsafah Nggusu Waru memiliki delapan sifat yaitu taat kepada Allah dan Rasul, pandai dan cerdas, menjunjung tinggi kejujuran, mampu menegakkan kebenaran, adil bertanggung jawab dan berani, sama dengan berani menanggung risiko, sehat jasmani dan rohani, berwibawa atau berpengaruh, dan bermoral baik. Delapan falsafah tersebut mengalami penyesuaian setelah islam masuk ke tanah Bima, artinya sebelum agama masuk ke tanah Bima delapan falsafah tersebut sudah ada akan tetapi nilai-nilai yang di usung adalah ajakan meniru delapan sifat alam yaitu tabe'a dana atau sifat tanah yang sabar, tabe'a oi atau sifat api yang panas dan kalau salah dimanfaatkan akan membahayakan, tabe'a angi atau sifat angin yang menyejukan, tabe'a moti atau laut yang menerima apa saja, tabe'a ura atau sifat hujan membasahi bumi tanpa pamrih, tabe'a liro atau sifat matahari muncul di siang hari dan tabe'a wura atau sifat bulan muncul pada malam hari (Malingi, 2022).

Sedangkan secara teks tual, Nggusu Waru yang menjadi adab ketatanegaraan dalam kesultanan Bima adalah *Dou Ma Dei Ro Paja Ilmu* (berilmu pengetahuan), *dou ma dahu di ruma* (orang yang takut kepada Tuhan), *dou ma taho ruku ro rawi* (orang yang baik tingkah laku), *londo ro mai* (keturunan), *dou ma dodo tando tambari kontu* (orang yang melihat kedepan dan tengok ke belakang), *dou ma mbece wombo* (basah kolong rumah atau kaya), *dou ma sabua nggahi labo rawi* (orang yang satu kata dengan perbuatan), *dou ma disa kai ma poda* (berani karena benar). Hal ini dimuat kitab jawharah Al Ma'rif yang diterjemahkan oleh Muhlis dan Dr. Hj. Siti Maryam Salahuddin yang berjudul Permata Kearifan dari Naskah Kuno Kesultanan Bima Jawharah Al Ma'rif.

Ini adalah referensi mendasar yang menjadi pijakan saya untuk memposisikan poin yang akan dimetafora menjadi karya untuk mengajak (peserta/orang) merenungkan pemaknaan Ma Nggusu Waru. Delapan sifat yang mewakili Nggusu Waru ini dapat dimetaforakan menjadi tanah, air, api, angin, laut, hujan, matahari dan bulan. Namun hal ini hanya merupakan estimasi

awal saja, karena pemetaforaan akan dilanjutkan lagi pada observasi atau kajian lebih lanjut dalam penelitian berikutnya.

2.2 Potensi Media Baru Kolaborasi Seni dan Teknologi

Saya membayangkan beberapa media baru seperti bentuk virtual reality atau realitas virtual, konsep teknologi ini dapat membuat waktu, ruang dan informasi desain pameran menjadi lebih besar. Beberapa hal yang tidak dapat ditampilkan dalam kenyataan dapat ditampilkan dalam sistem VR. Menurut jenis teknologinya, penerapan teknologi VR dalam desain pameran terutama mencakup aspek-aspek teknologi gambar panorama, teknologi visualisasi 3D, teknologi audio visual stereo dan teknologi desain interaktif (Liu, 2012). Bentuk lain yang juga bisa menjadi alternatif berkarya adalah seni instalasi interaktif dengan teknologi, disini juga saya akan memberi contoh bagaimana estimasi berkarya seni instalasi dengan teknologi.

BAB 3

BAHAN DAN METODE

Bahan terkait dalam penulisan ini yaitu sumber visual, verbal (wawancara), sumber tertulis dari literatur yang berhubungan dengan Falsafah Ma Nggusu Waru dan potensi media baru yang ditawarkan. Sementara metode yang saya gunakan secara umum adalah kualitatif dengan pengelompokan dilihat dari sudut pandang seni dan teknologi. Sehingga saya dapat menentukan Novelty atau kebaruan yang dihadirkan baik yang dibangun berdasarkan *driven by art* (kecenderungan seni/ketubuhan) atau *driven by technology* (kecenderungan teknologi).

BAB 4

TEKNOLOGI SEBAGAI METAFORA SENI NGGUSU WARU

4.1 Teknologi Gambar Panorama

Teknologi gambar panorama adalah penyihir seni visual baru yang berkembang pesat dan secara bertahap populer. Ini adalah jenis fotografi panorama berdasarkan pemrosesan gambar. Ini adalah kamera yang dikelilingi oleh sekelompok foto yang diambil dengan 360° atau menggunakan berbagai foto yang diambil oleh fisheye yang digabungkan menjadi gambar panorama oleh teknologi komputer untuk mencapai tampilan interaktif penuh dari pemandangan nyata untuk mengembalikan tampilan mode. Teknologi gambar panorama bukanlah teknologi VR yang sebenarnya. Tapi itu bisa membawa kesan nyata dari pemandangan dan nuansa interaktif kepada orang-orang. Teknologinya sederhana untuk diterapkan dan biayanya relatif rendah. Teknologi ini diterapkan di banyak tampilan adegan.



Gambar 3 foto panorama 360° (Mahany, 2016)

Novelty yang ingin dibangun dalam pengembangan seni falsafah nggusu waru dengan pemanfaatan teknologi gambar panorama ini sangat memungkinkan untuk memetaforakan karya seperti tanah, air, api, angin, laut, hujan, matahari dan bulan bisa dihadirkan untuk membawa kesan nyata dengan nuansa interaktifnya bagi pengguna, dan hal ini dapat menerangkan atau menampilkan banyak adegan.

4.2 Desain Tampilan 3D

Kehadiran tampilan 3D stereoskopik adalah akar dari realitas virtual (VR) untuk membuat arti yang realistis. Ini juga merupakan salah satu teknologi inti dari realitas virtual. Untuk mensimulasikan fungsi visual secara realistis, konsep ini sangat bergantung pada teknologi tampilan tiga dimensi, pemrosesan gambar, dan pemahaman. Teknologi tampilan tiga dimensi ini mencakup dua macam. Salah satunya adalah produksi perangkat lunak 3D berdasarkan gambar tiga dimensi berdasarkan tampilan panel datar. Selain itu disiapkan sebuah perangkat untuk menampilkan gambar 3D. Teknologi pertama sebagai software dengan pengolahan menggunakan 3dsmax, Maya dan perangkat pemodelan 3D lainnya untuk menghasilkan gambar 3D.

Teknologi kedua adalah teknologi perangkat keras, seperti teknologi proyeksi multi-channel, teknologi pencitraan udara. Teknologi proyeksi multi-saluran dapat mewujudkan tampilan gambar layar di sekitarnya. Kacamata stereoskopik dapat menyempurnakan gambar tiga

dimensi. Teknologi pencitraan udara adalah perangkat keras yang relatif canggih yang dikembangkan dalam beberapa tahun terakhir. Ini dapat menampilkan gambar tiga dimensi di udara, dan memiliki sentuhan interaktif yang sensitif.



Gambar 4 simulasi penggunaan *Virtual Reality* (Amanta, 2021)

Novelty yang ingin dibangun dari desain visual 3D ini akan memunculkan emosi penubuhan yang semakin dekat dengan objek, memicu respon untuk menyentuh, menggerakkan dan sebagainya dan hal ini bisa kita pandang sebagai *driven by art* nya. Tentu saja bila kita bandingkan dengan panorama visual sebelumnya maka pada teknologi VR 3D ini sudah lebih meningkat teknologinya yaitu menggunakan kacamata oculus..

4.3 Teknologi Visual Audio Stereo

Produksi suara adalah mata rantai penting untuk mengejar realitas virtual yang realistis. Suara realitas virtual bukan hanya stereo biasa, tetapi lebih dari stereo adalah teknologi suara 3D yang lebih rumit. Hal itu diwujudkan melalui teknologi *head recording*. Ini adalah teknologi lingkungan realitas virtual yang sangat realistis untuk mensimulasikan karakteristik fisik suara dunia nyata. Lingkungan virtual suara 3D memungkinkan pengguna untuk membedakan jarak mereka, dan menentukan lokasi sumber suara. Suara 3D dalam ruang tiga dimensi virtual dapat dipantulkan di permukaan model 3D. Itu juga akan diblokir oleh rintangan. Hal ini akan memberikan pengalaman ketubuhan bagi peserta karena pelibatan indera pendengar secara langsung untuk merasakan sensasi memainkan emosi. Tentu hal ini juga merupakan *novelty* yang akan dihadirkan. *Driven by art* nya sangat dekat sekali dengan pengguna.

4.4 Desain visual interaktif

Pengejaran seni pameran modern bukan lagi presentasi audio-visual sepihak, melainkan lebih pada interaktif. Jadi, desain interaksi dalam teknologi virtual reality sangat penting. Ini juga merupakan tempat yang paling menarik. Saat ini, teknologi interaktif meliputi tiga macam: interaksi lokasi spasial, interaksi perubahan lingkungan dan interaksi perilaku tiga dimensi. Teknologi interaktif meningkatkan kehidupan dan jiwa ke dunia VR. *Novelty* yang dibangun dari visual interaktif ini tentu ada pelibatan pengguna untuk melakukan interaksi terhadap objek seni yang dihadirkan.

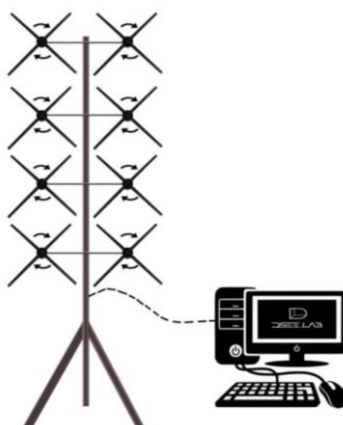
3.7 Instalasi Seni Interaktif

Beberapa pengembangan penciptaan sebelumnya menggunakan VR teknologi, berbeda halnya yang dilakukan oleh (Suryanto, 2021) Proyek yang dikerjakan Suryanto ini adalah instalasi karya seni pada pohon beringin dengan memanfaatkan teknologi board arduino. Pohon merupakan salah satu makhluk hidup yang tidak disadari oleh manusia selain kesadaran akan tumbuhnya pohon. Itu dipahami dari segi fungsinya. Kita tidak pernah memiliki kesadaran bahwa pohon juga makan, minum dan bernafas seperti makhluk hidup lainnya seperti hewan dan manusia. Tujuan pembuatan karya seni di situs tertentu adalah untuk memvisualisasikan konsep hidup di pohon dengan membuat gelembung yang dapat ditiupkan dan dikempiskan (*driven by art*) dalam proses ini melibatkan emosi dari pengguna pada saat memompa. Untuk memperbesar gerakan gelembung, diterapkan ilusi visual dengan menyertakan cahaya yang menyertai gerakan tersebut (*driven by technology*). Untuk menyelaraskan gerak gelembung dan cahaya dibutuhkan perangkat teknologi yang dapat mengatasi hal semacam itu. Proses pembuatan karya seni di situs tertentu membutuhkan observasi. Metode penciptaan dilakukan dengan trial-error, kolaborasi, riset berbasis praktik dengan melibatkan disiplin ilmu lain, khususnya teknologi untuk mengoperasikan cara kerja karya seni.



Gambar 5 Metode penciptaan *the breathing tree*, gambar dan foto hasil instalasi (Suryanto, 2021)

Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh (Ignes Rutama, 2021). Proyek ini adalah menampilkan objek 3D menggunakan *Hologram Fan* yang kontrol dari PC atau laptop. Analisa pengembangan yang dilakukan oleh Ignés tentang media pembelajaran anatomi tubuh manusia menggunakan 3D Fan Hologram.



Gambar 6 Purwarupa 3D Fan Hologram Sebagai Media Pembelajaran (Ignés Rutama, 2021)

Proyek ini tidak berbasis seni secara dominan karena memang perancangannya lebih diarahkan kepada fungsional sains. Ada potensi yang saya lihat di sini sebagai alternatif pengembangan penciptaan seni Nggusu Waru, dimana keterlibatan Penubuhan emosi Peserta dalam mengontrol konten anatomi yang dibutuhkan peserta, dengan demikian *driven by art* nya bisa lebih menonjol dari

pada *driven by technology*. Dapat juga ditambahkan *Board arduino* yang diprogram sebagai pengganti dari PC atau laptopnya sehingga cara penyajiannya dapat lebih sederhana.

BAB 5

KESIMPULAN

Falsafah Ma Nggusu Waru atau Nggusu Waru adalah sebuah filosofi kepemimpinan masyarakat Bima yang terdiri dari delapan sifat yaitu taat kepada Tuhan dan Rasul, pandai dan cerdas, jujur, mampu menegakkan kebenaran, adil, bertanggung jawab dan berani, berani menanggung risiko, sehat jasmani dan rohani, berwibawa atau berpengaruh, dan bermoral baik. Falsafah ini muncul jauh sebelum islam masuk ke Bima, dan nilai-nilai kepemimpinan Nggusu Waru terpatrit dalam sifat-sifat dari alam seperti tanah, air, api, angin, laut, hujan, matahari dan bulan. Pemetaforaan seni akan merujuk pada objek-objek tersebut selain merujuk juga pada bentuk-bentuk fisik seperti mahkota, bangunan dan simbol-simbol ma nggusu waru yang ada di Bima.

Potensi media baru sebagai pemicu untuk mengusung novelty atau kebaruan dari seni yang ingin dicipta yang sudah saya jelaskan diatas adalah teknologi gambar panorama, desain tampilan 3D, teknologi visual audio stereo, desain visual interaktif, dan instalasi seni interaktif.

Tulisan ini hanya sebagai stimuli bagi saya agar menjadi bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian penciptaan selanjutnya. Namun juga untuk menambah referensi dari pembaca terkait pengembangan seni dengan pelibatan teknologi didalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanta, A. (2021). *5 Perusahaan VR yang Perkembangannya Berpotensi Sepanjang Tahun 2022*.
<https://www.smarteye.id/blog/perkembangan-perusahaan-vr/>
- Dr. Ahmad Badrun, M. H. (2008). *Filsafat Nggusu Warudalam Tradisi Lisan Bimadan Relevansinya dengan Ciri Kepemimpinan Modern. Mabasan*.
<https://mabasan.kemdikbud.go.id/index.php/MABASAN/article/view/120/90>
- Ignes Rutama, E. Q. B. M. (2021). RANCANGAN PENGGUNAAN 3D FAN-HOLOGRAM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANATOMI TUBUH MANUSIA. *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF) Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang*.
<https://jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/view/371/324>
- Liu, Q. (2012). The virtual reality technology in art design. *International Conference on Consumer Electronics, Communications and Networks*. <https://ieeexplore.ieee.org/document/6201444>
- Mahany, A. T. (2016). *17 Foto panorama 360 derajat terkeren, nggak semua orang bisa bikin*.
<https://www.brilio.net/wow/17-foto-panorama-360-derajat-terkeren-nggak-semua-orang-bisa-bikin-1611133.html>
- Malingi, A. (n.d.). *Sejarah Dan Versi Nggusu Waru*. Retrieved March 4, 2022, from
<https://alanmalingi.wordpress.com/2018/05/22/sejarah-dan-versi-nggusu-waru/>
- Malingi, A. (2022a). *Petuah Tanah Bima : memutar kembali memori saat petuah membumi di tanah bima*. Elsufi Publishing.
- Malingi, A. (2022b). *Wawancara Tentang Mahkota Kerajaan Bima dan Nggusu Waru*.
- Suryanto, A. (2021). The breathing tree: aplikasi perangkat teknologi pada karya seni. *SENEKREASI (SEMINAR NASIONAL KREATIVITAS DAN STUDI SENI)*, 57–66.