

Caraku

My Way

Komang Jana Arta Suputra

Program Studi Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar
mj25112018@gmail.com

Abstract

*The dance piece titled *My Way* is a contemporary work that highlights the positive aspects of a hacker—a figure often perceived by society as belonging to a dark world intent on damaging, stealing from, breaching, and destroying others' systems. This piece transforms the hacking process—ranging from network scanning and code analysis to penetration testing—into dance. The title *My Way* is derived from English, where "My" signifies the self and "Way" signifies a method or path; thus, it implies an action performed using one's own unique approach. Centered on a social theme, the dance is performed by a group of seven dancers: three men and four women. The creative process follows the method established by Alma M. Hawkins—adapted into Indonesian by Y. Sumandiyo Hadi—comprising exploration, improvisation, and composition. The costumes feature a color palette of green, white, and gray, while the makeup is minimalist, accented with ornaments that reflect the conceptual theme. *My Way* utilizes MIDI (Musical Instrument Digital Interface) technology for its 12-minute musical accompaniment, incorporating modern, technology-infused instrument samples. A novel element of this work is the integration of laser technology, which is incorporated into the choreography to create a cohesive, unified performance.*

Keywords: *Hacker, contemporary, *My Way*.*

Abstrak

Karya tari yang berjudul My Way merupakan sebuah karya tari kontemporer yang mengangkat tentang sisi baik seorang *hacker* yang selalu dipandang oleh masyarakat adalah dunia yang hitam dan selalu terkesan ingin merusak, mencuri, menerobos, hingga menghancurkan sistem milik orang lain. Pada karya ini mentransformasikan proses peretasan yang dilakukan oleh *hacker* mulai dari pemindaian jaringan, analisis *coding* dan uji penetrasi. My Way diambil dari istilah dalam bahasa Inggris, yaitu My berarti Aku dan Way berarti Cara. Berdasarkan arti tersebut, My Way berarti sesuatu yang aku lakukan menggunakan cara yang aku miliki. Tarian ini bertemakan kehidupan sosial dan dibawakan secara berkelompok oleh tujuh orang penari yang terdiri dari tiga orang penari laki-laki dan empat orang penari perempuan. Metode yang digunakan yaitu metode penciptaan Alma M. Hawkins yang disadur ke bahasa Indonesia oleh Y. Sumandiyo Hadi yaitu eksplorasi, improvisasi dan komposisi. Pada karya ini menggunakan tata busana berwarna hijau, putih dan abu-abu. Tata rias yang digunakan yaitu minimalis dengan tambahan ornamen yang ada kaitannya dengan konsep. Tari My Way menggunakan media aplikasi *Musical Instrument Digital Interface* (MIDI) sebagai musik pengiringnya dengan menggunakan sampel instrumen modern yang bernuansa teknologi dengan durasi 12 menit. Sisi kebaruan dalam karya ini terdapat pada penggunaan teknologi yaitu laser yang dikolaborasi ke dalam karya tari My Way yang menjadi satu balutan karya yang utuh.

Kata Kunci: *Hacker, kontemporer, My Way.*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang berlangsung sangat cepat telah memengaruhi berbagai bidang kehidupan, termasuk seni dan budaya. Teknologi tidak hanya hadir sebagai perangkat bantu, tetapi juga sebagai hasil penerapan pengetahuan manusia untuk menyelesaikan pekerjaan tertentu. Brown dan Brown mendefinisikan teknologi sebagai penerapan pengetahuan oleh manusia untuk melaksanakan tugas yang diinginkan (Brown & Brown, 1975). Sejalan dengan itu, Hutapea menjelaskan bahwa teknologi merupakan pengaplikasian ilmu pengetahuan untuk mempermudah pekerjaan manusia (Hutapea, 2023). Dengan demikian, teknologi dapat dipahami

<https://journal.yrpiiku.com/index.php/ceej>

e-ISSN:2715-9752, p-ISSN:2715-9868

Copyright © 2026 THE AUTHOR(S). This article is distributed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International license

sebagai perpanjangan kemampuan manusia dalam mengolah, memanfaatkan, dan mengembangkan potensi yang ada di sekitarnya.

Kemajuan teknologi membuka ruang kebebasan yang luas bagi manusia untuk beraktivitas di dunia digital. Kebebasan tersebut dapat digunakan untuk tujuan yang konstruktif, tetapi juga dapat disalahgunakan. Salah satu fenomena yang sering muncul adalah praktik peretasan yang dikaitkan dengan penipuan, pencurian data, perusakan sistem, dan pelanggaran keamanan digital. Berbagai kasus kejahatan siber menyebabkan istilah *hacker* sering dipahami secara negatif oleh masyarakat. *Hacker* kerap diasosiasikan dengan dunia gelap, tindakan destruktif, serta ancaman terhadap keamanan sistem digital.

Pemahaman tersebut belum sepenuhnya mewakili makna *hacker* secara utuh. *Hacker* merupakan seseorang yang memiliki kemampuan pemrograman dan mampu menembus sistem keamanan komputer atau jaringan untuk tujuan tertentu. Dalam praktiknya, *hacker* dapat dibedakan menjadi dua kecenderungan, yaitu *white hacking* dan *black hacking*. *White hacking* merujuk pada aktivitas peretasan yang dilakukan secara etis untuk mengelola jaringan, menemukan kelemahan sistem, serta membantu pemilik sistem memperbaiki celah keamanan. Sebaliknya, *black hacking* dilakukan untuk tujuan merugikan, seperti mencuri data, mengintip kata sandi, atau merusak sistem. Kurniawan menegaskan bahwa *hacker* bukan perusak dan bukan pencuri, melainkan dapat menjadi penolong apabila kemampuannya digunakan untuk tujuan yang benar (Kurniawan, 2019).

Pandangan tersebut menjadi titik berangkat penciptaan karya tari kontemporer berjudul *My Way*. Karya ini mengangkat sisi etis seorang *hacker* yang bekerja untuk memperkuat keamanan sistem, bukan untuk merusaknya. Aktivitas peretasan yang biasanya berlangsung dalam ruang digital ditransformasikan ke dalam bahasa tubuh, pola gerak, struktur koreografi, tata visual, dan suasana pertunjukan. Proses seperti pemindaian jaringan, pembacaan *coding*, pencarian celah keamanan, dan uji penetrasi diolah menjadi simbol-simbol gerak dalam bentuk tari kontemporer. Dengan cara ini, karya *My Way* tidak hanya menampilkan gagasan tentang teknologi, tetapi juga menawarkan pembacaan baru terhadap citra *hacker* yang selama ini lebih sering dipahami dari sisi negatif.

Pemilihan tari kontemporer memberi ruang bagi pengolahan gerak yang lebih bebas, terbuka, dan tidak terikat sepenuhnya pada pola tradisi. Cerita menyebut tari kontemporer sebagai bentuk pertunjukan yang bersifat kekinian, sezaman, dan berkaitan dengan realitas masa kini (Cerita, 2020). Atas dasar itu, isu *hacker* dan keamanan digital dinilai relevan untuk diangkat ke dalam karya tari kontemporer karena dekat dengan kehidupan masyarakat modern. Karya *My Way* dibawakan secara berkelompok oleh tujuh penari, terdiri atas tiga penari laki-laki dan empat penari perempuan. Struktur koreografi dibangun melalui pengolahan gerak tubuh yang terinspirasi dari aktivitas *hacker*, seperti mengetik, mengamati sistem, membaca kode, serta menembus lapisan keamanan digital.

Unsur teknologi juga dihadirkan melalui penggunaan musik berbasis *Musical Instrument Digital Interface* atau *MIDI* dan tata cahaya laser. Laser tidak ditempatkan semata sebagai efek visual, tetapi sebagai simbol jaringan, sistem keamanan, dan batas digital yang harus dibaca serta ditembus oleh seorang *ethical hacker*. Perpaduan gerak, musik digital, pencahayaan, dan visual panggung membentuk satu kesatuan dramaturgi yang memperkuat gagasan karya. Melalui penciptaan *My Way*, teknologi

tidak hanya menjadi tema, tetapi juga menjadi bagian dari medium artistik yang membangun pengalaman pertunjukan.

Penciptaan karya ini juga berhubungan dengan pelaksanaan Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka melalui skema Studi/Projek Independen. Program tersebut memberi ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan gagasan kreatif, mengasah kemampuan penciptaan, dan menghasilkan karya yang berhubungan dengan realitas sosial. Pedoman Skripsi menjelaskan bahwa mahasiswa dapat memilih salah satu dari delapan program MBKM, salah satunya Studi/Projek Independen, sebagai ruang pengembangan kompetensi sebelum memasuki dunia kerja (Pedoman Skripsi, 2021). Dalam kerangka tersebut, *My Way* dihadirkan sebagai karya tari kontemporer yang merespons perkembangan teknologi sekaligus menyampaikan pesan kewaspadaan dalam menjaga identitas digital. Karya ini menekankan bahwa kemampuan teknologi seharusnya digunakan secara bertanggung jawab, serta bahwa profesi *hacker* perlu dipahami secara lebih proporsional melalui pembedaan antara tindakan yang merusak dan tindakan etis yang membantu menjaga keamanan sistem.

2. Metode

Metode penciptaan karya tari *My Way* berpijak pada metode Alma M. Hawkins yang disadur oleh Hadi, yaitu eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan atau komposisi (Hadi, 2003). Tahap eksplorasi dilakukan melalui proses imajinasi, penentuan ide, tema, dan konsep karya yang bersumber dari gestur tubuh seorang *hacker*, seperti ketenangan saat menjalankan misi, posisi duduk, gerak mengetik, dan cara mengamati sistem. Tahap improvisasi dilakukan melalui percobaan gerak untuk menemukan simbol-simbol tubuh yang sesuai dengan aktivitas peretasan, lalu dikembangkan menjadi gerak baru sebagai ciri khas karya. Tahap komposisi dilakukan dengan menyatukan gerak, iringan, tata rias, tata busana, pencahayaan, dan ruang pertunjukan menjadi satu struktur koreografi. Medium karya meliputi tubuh penari, musik berbasis *Musical Instrument Digital Interface (MIDI)*, tata rias minimalis, serta busana yang mendukung karakter teknologi dan dunia digital. Media pertunjukan menggunakan panggung *proscenium* Gedung Natya Mandala ISI Denpasar, layar hitam-putih sebagai penguat suasana, tata cahaya berupa laser, lampu LED, dan lampu PAR, serta tata suara yang mengolah musik iringan agar terdengar jelas dan mampu mempertegas suasana karya. Laser digunakan sebagai simbol *laser trip wire* yang merepresentasikan sistem keamanan digital atau lapisan target yang hendak diretas, sedangkan tata suara berfungsi memperkuat aksentuasi gerak, karakter pertunjukan, dan imajinasi penonton.

3. Hasil Dan Pembahasan

Konsep Penciptaan

Konsep penciptaan karya tari *My Way* disusun melalui perencanaan, penyeleksian, dan pembentukan gerak untuk mencapai maksud artistik tertentu, sebagaimana koreografi dipahami sebagai proses pembentukan gerak tari yang memiliki tujuan (Hadi, 2017). Gerak karya ini berpijak pada aktivitas *hacker* dan sistem operasi digital, seperti *coding* dan *Open System Interconnection (OSI)*, lalu dikembangkan menjadi motif gerak jегјегј, miteh rage, numpuk lime, ngalih selah, nyujuh telapak, nyikut, ngelut, dan nusuk. Pengolahan koreografi kelompok dilakukan melalui pola rampak (*unison*), bergantian (*canon*), selang-seling (*alternate*), dan terpecah (*broken*) untuk membangun variasi gerak yang selaras dengan aksentuasi musik.

Tata rias menggunakan bentuk minimalis dengan penyisipan simbol angka *coding* untuk mempertajam karakter penari dan menyesuaikan visual panggung (Suroso, 2015). Tata busana dirancang sebagai pendukung desain ruang tubuh penari, dengan memperhatikan wujud, garis, warna, tekstur, dekorasi, kenyamanan, dan keleluasaan gerak (Murgiyanto, 1992). Desain busana terinspirasi dari karakter Moon Knight, kemudian dikembangkan melalui simbol jaringan, *coding*, dan kecerdasan *hacker*. Iringan menggunakan instrumen modern berbasis *Musical Instrument Digital Interface (MIDI)* untuk menghadirkan nuansa teknologi, misterius, tegang, bahagia, dan sendu sesuai kebutuhan dramatik karya. Tahapan penciptaan mengacu pada metode Alma M. Hawkins yang disadur oleh Hadi, meliputi eksplorasi, improvisasi, dan komposisi (Hadi, 2003). Eksplorasi dilakukan melalui pencarian ide, tema, konsep tari, alur dramatik, sumber pustaka, wawancara, inspirasi gerak, serta pemilihan penari dan komposer. Improvisasi dilakukan melalui *nuasen*, pemanasan, percobaan teknik, dan pencarian identitas gerak seperti nyurat, nyujuh, nyeret, dan miteh rage. Komposisi dilakukan dengan menyusun struktur karya dari bagian I sampai IV, menyesuaikan gerak dengan musik, mematangkan pola lantai, menyatukan rasa antarpemain, serta menggabungkan koreografi dengan dua laser yang ditempatkan pada *front of house* dan para-para panggung Natya Mandala ISI Denpasar sebagai penanda sistem keamanan digital yang menjadi ciri khusus karya *My Way*.

Deskripsi Karya

Tari *My Way* merupakan karya tari kontemporer yang menjadikan figur *hacker* sebagai sumber ide penciptaan. Judul *My Way* berasal dari bahasa Inggris, yaitu *my* yang berarti "aku" dan *way* yang berarti "cara". Secara konseptual, *My Way* dimaknai sebagai cara seseorang dalam menjalankan kemampuan yang dimiliki. Pemaknaan tersebut berkaitan dengan gagasan karya yang menampilkan aktivitas *hacker* sebagai tindakan membaca, menelusuri, dan menembus sistem digital melalui cara kerja tertentu.

Karya ini mengangkat tema kehidupan sosial yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Figur *hacker* dipilih karena selama ini sering dipahami secara negatif sebagai pelaku perusakan, pencurian data, dan pembobolan sistem. Melalui karya *My Way*, citra tersebut dibaca ulang dengan menampilkan sisi etis *hacker* yang bekerja untuk menemukan kerentanan sistem, melaporkan celah keamanan, dan membantu memperkuat perlindungan data. Dengan demikian, karya ini tidak hanya menampilkan persoalan teknologi, tetapi juga menyampaikan pesan sosial tentang pentingnya kewaspadaan dalam menjaga identitas digital.

Tari *My Way* dibawakan secara berkelompok oleh tujuh penari, terdiri atas empat penari perempuan dan tiga penari laki-laki. Jumlah tujuh penari dipilih karena berhubungan dengan tujuh lapisan *Open System Interconnection (OSI)*, yaitu lapisan fisik, tautan data, jaringan, transportasi, sesi, presentasi, dan aplikasi. Tujuh lapisan tersebut menjadi rujukan simbolik dalam membangun pola gerak, pola lantai, dan struktur dramatik karya. Kehadiran penari laki-laki dan perempuan juga dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa kemampuan dalam bidang teknologi dan aktivitas *hacking* tidak hanya melekat pada satu jenis kelamin.

Secara dramatik, karya ini menggambarkan proses seorang *hacker* dalam meretas sistem jaringan. Tahapan tersebut meliputi pemindaian jaringan, analisis *coding*, dan uji penetrasi. Pemindaian jaringan diolah sebagai proses mencari target dan membaca kemungkinan celah sistem. Analisis *coding* divisualisasikan melalui

permainan gestur tangan yang menyerupai aktivitas mengetik, membaca kode, dan mengolah data. Uji penetrasi ditampilkan sebagai usaha menembus sistem dan mengendalikan jaringan yang telah berhasil dibaca. Seluruh proses tersebut tidak ditampilkan secara verbal, tetapi ditransformasikan ke dalam simbol gerak, komposisi kelompok, tata cahaya, dan permainan ruang.

Unsur gerak, tata rias, tata busana, laser, tata lampu, dan musik disusun sebagai satu kesatuan artistik. Gerak penari tidak hanya berfungsi sebagai bentuk koreografi, tetapi juga sebagai representasi proses kerja teknologi. Tata rias minimalis dengan tambahan simbol *coding* memperkuat karakter visual penari sebagai bagian dari dunia digital. Tata busana menggunakan warna hijau, putih, abu-abu, dan hitam yang masing-masing merepresentasikan pemrograman, sisi baik *hacker*, kesan misterius, dan sisi gelap aktivitas peretasan. Musik berbasis *Musical Instrument Digital Interface (MIDI)* dipilih untuk menghadirkan nuansa teknologi, misterius, dan tegang sesuai dengan karakter karya.

Laser menjadi unsur penting dalam karya *My Way*. Laser tidak ditempatkan sebagai pemanis visual, tetapi sebagai bagian dari konsep pertunjukan. Penggunaan laser dengan teknik *vector mapping* menggambarkan batas ruang, sistem keamanan, dan jaringan digital yang harus dibaca serta ditembus oleh seorang *hacker*. Dalam beberapa bagian, laser divisualisasikan sebagai *trip wire*, sistem jaringan, dan pembatas antara dunia digital dengan dunia nyata. Kehadiran laser memperkuat karakter teknologi dalam karya sekaligus menjadi pembeda utama dalam pengolahan visual pertunjukan.



Gambar 1. Visualisasi penggunaan laser sebagai simbol sistem keamanan digital dalam karya tari *My Way*. Laser tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi juga sebagai representasi *trip wire*, jaringan, dan batas ruang digital.

Sumber: Dokumentasi Komang Jana Arta Suputra, 2024.

Struktur karya *My Way* terdiri atas intro dan empat bagian utama dengan durasi pertunjukan sekitar 12 menit. Intro menampilkan satu penari di tengah panggung sebagai representasi *hacker* yang sedang memulai proses peretasan. Bagian I menggambarkan tujuh lapisan *OSI* melalui pola kesinambungan antarsistem dengan suasana tegang dan misterius. Bagian II menampilkan proses peretasan melalui

tahapan pemindaian jaringan, analisis *coding*, dan uji penetrasi. Bagian III menggambarkan keberhasilan *hacker* dalam mengendalikan sistem jaringan melalui pola lantai yang lebih energik. Bagian IV menjadi bagian penutup yang memuat pesan tentang sisi etis *hacker* serta pentingnya menjaga identitas pribadi di dunia maya.

Melalui susunan tersebut, *My Way* menjadi karya tari kontemporer yang menghubungkan isu teknologi, keamanan digital, dan bahasa tubuh. Aktivitas *hacker* yang biasanya berlangsung di ruang digital diterjemahkan menjadi pengalaman panggung melalui gerak, pola lantai, cahaya, laser, musik digital, rias, dan busana. Karya ini menegaskan bahwa teknologi dapat dibaca sebagai sumber gagasan koreografis, sekaligus sebagai medium untuk menyampaikan pesan sosial mengenai etika penggunaan kemampuan digital.

Estetika Karya

Estetika karya tari *My Way* dapat dibaca melalui unsur wujud, bobot, dan penampilan sebagaimana dijelaskan Djelantik bahwa estetika berkaitan dengan aspek keindahan dalam karya seni (Djelantik, 1999). Wujud karya tampak melalui bentuk tari kontemporer yang disusun dari gerak, musik iringan, tata panggung, tata rias, tata busana, pola lantai, serta struktur dramatik yang terbagi ke dalam empat bagian. Bobot karya hadir melalui gagasan tentang sisi etis seorang *hacker*, mulai dari penggambaran sistem jaringan, proses peretasan berupa pemindaian jaringan, analisis *coding*, uji penetrasi, keberhasilan mengendalikan sistem, hingga pesan bahwa tidak semua *hacker* bertujuan merusak. Penampilan karya didukung oleh tujuh penari, komposer, penata busana, penata rias, serta penggunaan media panggung seperti gerak, musik, *sound system*, tata cahaya, dan laser berbasis *vector mapping*. Keotentikan karya terletak pada pengolahan aktivitas *hacker* sebagai sumber kreatif koreografi, eksplorasi motif gerak khas seperti jegjeg, miteh rage, numpuk lime, ngalih selah, nyujuh telapak, nyikut, ngelut, dan nusuk, serta penggunaan laser yang menyatu dengan konsep pertunjukan. Laser tidak hanya menjadi penghias visual, tetapi berfungsi sebagai simbol sistem keamanan digital, jaringan, batas ruang, dan titik fokus dramatik. Ciri khas lain tampak pada gerak nyurat sebagai representasi proses meretas, nyikut sebagai simbol *coding*, dan miteh rage sebagai penggambaran pemindaian jaringan.

4. Simpulan

Karya tari *My Way* merupakan tari kontemporer yang mengangkat sisi etis seorang *hacker* yang kerap dipersepsikan negatif sebagai perusak, pencuri data, atau penerobos sistem. Judul *My Way* dimaknai sebagai “cara yang aku miliki”, merujuk pada cara seorang *hacker* bekerja melalui pemindaian jaringan, analisis *coding*, dan uji penetrasi yang kemudian ditransformasikan ke dalam gerak tari, struktur koreografi, serta tata visual pencahayaan. Karya bertema kehidupan sosial ini dibawakan secara berkelompok oleh tujuh penari, terdiri atas tiga laki-laki dan empat perempuan, dengan metode penciptaan Alma M. Hawkins yang meliputi eksplorasi, improvisasi, dan komposisi sebagaimana disadur oleh Hadi (2003). Unsur artistik karya didukung oleh tata busana berwarna hijau, putih, abu-abu, dan hitam, tata rias minimalis dengan ornamen yang berhubungan dengan *coding*, serta musik berbasis *Musical Instrument Digital Interface (MIDI)* bernuansa teknologi berdurasi sekitar 12 menit. Kebaruan karya terletak pada penggunaan laser yang tidak hanya menjadi elemen visual, tetapi menyatu dengan konsep sebagai simbol sistem jaringan, keamanan digital, dan batas

ruang peretasan. Melalui karya ini, pesan yang disampaikan adalah pentingnya memahami *hacker* secara lebih proporsional serta perlunya kehati-hatian dalam menjaga identitas pribadi di dunia maya, karena kemampuan teknologi dapat digunakan untuk tujuan etis maupun tindakan kejahatan. Proses penciptaan karya juga menunjukkan bahwa koreografer perlu memiliki kesiapan mental, ketekunan, keterbukaan terhadap kritik, serta dukungan ruang promosi agar karya tugas akhir tidak berhenti sebagai pementasan akademik, tetapi dapat memberi manfaat lebih luas bagi masyarakat dan perkembangan seni pertunjukan.

5. Daftar Pustaka

- Cerita, I. N. (2020). *Tari kontemporer dalam Pesta Kesenian Bali*. PT Japa Widya Duta.
- Djelantik, A. A. M. (1999). *Estetika: Sebuah pengantar*. Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar.
- Hadi, Y. S. (2003). *Mencipta lewat tari*. Manthili.
- Hadi, Y. S. (2017). *Koreografi: Bentuk-teknik-isi*. Cipta Media.
- Hutapea, B. (2023). *Wawasan keilmuan, teknologi, dan lingkungan*. Get Press Indonesia.
- Institut Seni Indonesia Denpasar. (2021). *Pedoman penulisan skripsi/tugas akhir Program MBKM ISI Denpasar*. Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Kurniawan, D. (2019). *Kitab hacker*. PT Elex Media Komputindo.
- Murgiyanto, S. (1992). *Koreografi*. PT Ikrar Mandiri Abadi.
- Suroso. (2015). *Drama: Teori dan praktik pementasan*. Elmaterra.