

August 2022

Sawer: Melampaui Ruang dan Meluaskan Jangkauan Interaksi pada Pertunjukan Dangdut

Michael H.B Raditya

Asia Institute, Faculty of Arts, The University of Melbourne, mraditya@student.unimelb.edu.au

Follow this and additional works at: <https://scholarhub.ui.ac.id/paradigma>



Part of the [Archaeological Anthropology Commons](#), [Art and Design Commons](#), [Fine Arts Commons](#), [History Commons](#), [Library and Information Science Commons](#), [Linguistics Commons](#), and the [Philosophy Commons](#)

Recommended Citation

Raditya, Michael H. 2022. Sawer: Melampaui Ruang dan Meluaskan Jangkauan Interaksi pada Pertunjukan Dangdut. *Paradigma: Jurnal Kajian Budaya* 12, no. 2 (August). 10.17510/paradigma.v12i2.776.

This Article is brought to you for free and open access by the Faculty of Humanities at UI Scholars Hub. It has been accepted for inclusion in *Paradigma: Jurnal Kajian Budaya* by an authorized editor of UI Scholars Hub.

SAWER: MELAMPAUI RUANG DAN MELUASKAN JANGKAUAN INTERAKSI PADA PERTUNJUKAN DANGDUT

Michael H. B. Raditya

Asia Institute, Faculty of Arts, The University of Melbourne; mraditya@student.unimelb.edu.au

DOI: 10.17510/paradigma.v12i2.776

ABSTRACT

This article deals with the issues of *sawer* that have appeared over time, both in live and online performances. This topic is interesting because *sawer* is intertwined in the interaction and participation of two active subjects, namely the singer and her audience. In live performances, the exchange between singers and their audiences happens in the same space and time. On the other hand, accommodating *sawer* in online dangdut performances is a challenge. However, in 2020 there was a lot of interaction and participation—and even *sawer*—in online shows. I believe this is not the first glimpse of this phenomenon because online *sawer* places dangdut beyond its physical space and expands the range of interaction between the performer and the audience. In the wider context, this phenomenon is proof of cosmopolitanism and globalization in the online world. According to that hypothesis, this article attempts to articulate the many varieties and complexities of the *sawer* phenomenon. Although there is an issue about globalization and its impact (read: reduction of diversity), through dangdut—and *sawer*—the issue can be negotiated freely and easily. In this research, literature studies and digital ethnography will be used to investigate the phenomenon. There are two findings in this research, first, the patterns and process of digital *sawer*; and second, how society responds to the global world using local ways and logic. It can be concluded that through Dangdut, the global platform is used locally and will remain local, especially looking at the quantity and activeness of Indonesian netizens.

KEYWORDS

Cosmopolitanism; Dangdut; globalisation; online performance; *sawer*.

ABSTRAK

Tulisan ini membahas isu tentang *sawer* dangdut dari masa ke masa, baik pada pertunjukan luring maupun daring. Topik ini menarik karena *sawer* terjalin melalui interaksi dan partisipasi dari dua subjek aktif, yaitu biduanita dan *penyawer*. Pada pertunjukan *live*, *sawer* menjalin pertukaran pada ruang dan waktu yang sama, sedangkan dangdut daring sulit mengakomodasi *sawer*. Namun, pada 2020, terjadi banyak interaksi dan partisipasi—bahkan *sawer*—pada pertunjukan daring. Lebih lanjut, *sawer* daring justru membuat dangdut melampaui ruang fisik dan meluaskan jangkauan interaksi dan melipatgandakan

penonton. Pada konteks yang lebih luas, gejala itu bertautan dengan globalisasi pada dunia maya. Bertolak dari hipotesis itu, tulisan ini mengartikulasikan kompleksitas fenomena *sawer* dalam pelbagai purwarupa. Sementara itu, pada persoalan globalisasi yang berpotensi mereduksi keberagaman, melalui dangdut dan *sawer*-lah persoalan itu dapat dinegosiasikan. Untuk mengejawantahkan keberagaman, studi literatur dan etnografi digital menjadi piranti dalam menyelidik fenomena itu. Ada dua temuan dari penelitian ini, yakni pola dan cara kerja *sawer* digital dan bagaimana masyarakat menyikapi dunia global dengan cara dan logika lokal. Dapat disimpulkan bahwa melalui Dangdut, platform global digunakan secara lokal dan akan tetap menjadi lokal, apalagi melihat kuantitas dan keaktifan warganet Indonesia.

KATA KUNCI

Dangdut; globalisasi; kosmopolitanisme; *sawer* ; pertunjukan daring.

1. PENDAHULUAN

Di atas panggung dangdut, interaksi antara orkes Melayu, biduanita, dan penonton terjalin secara fisik. Orkes Melayu memainkan musik¹, biduanita bernyanyi sambil bergoyang, dan penonton menikmati pertunjukan dengan beragam respons. Salah satu biduanita dangdut turut berekspresi juga dengan tampilan, goyang, celoteh, atau energinya yang dapat mengubah seluruh dinamika sebuah pertunjukan (Bader 2011, 352). Keadaan itu memperlihatkan skema interaktivitas dari ketiga agen dangdut. Dalam penelitian dangdut di Purawisata, Yogyakarta, Raditya memperlihatkan interaksi antara orkes Melayu, biduanita, dan penonton. Ia menyebutkan tiga jenis penonton dangdut, yakni penonton rekam, penonton joged di tempat yang lazimnya berada di bibir panggung, dan penonton diam lazimnya berada di tengah arena panggung dangdut. Penonton yang berjoged dengan lepas berada di belakang arena panggung (2013,151).² Tipe penonton terakhir itu muncul karena energi pertukaran yang terjalin dalam dangdut.

Dalam fenomena tersebut di atas, penting dicatat bahwa interaksi di antara para agen menjadi salah satu kekuatan pertunjukan dangdut. Dalam kajian pertunjukan atau *performance studies*, keterjalinan antaragen itu menciptakan *liveness* pada dangdut. *Liveness* itulah yang tercipta dari interaksi langsung, suasana, keterjalinan, intimasi, interaktivitas, dan keperistiwaan. Suasana meriah itu pun makin acap dibicarakan semenjak Covid-19 menjadi pandemi di Indonesia dalam dua tahun belakangan ini. Apalagi, pertunjukan virtual sempat menjadi moda tontonan dangdut yang menjanjikan beragam percobaan, mulai dengan *live streaming* hingga berbagi layar antara penampil dan penonton. Namun, sebelum kita menautkan keduanya, terdapat aktivitas partikular pada dangdut yang justru penting untuk ditatap. Dengan aktivitas itu, tarik ulur keterjalinan dan partisipasi terwakili. Itulah yang disebut *sawer* .

Sawer, pada dangdut, lazimnya terjadi antara biduanita dan penonton. Bentuk *sawer* adalah kegiatan penonton membagikan uang kepada biduanita di panggung secara langsung. Acap kali *sawer* tersemat ketika lagu-lagu tertentu dibawakan atau ketika seorang biduanita mendapat permintaan untuk menyanyikan lagu tertentu. Pemberian uang dari penonton kepada biduanita terjadi di depan penonton lain. Kemudian, penonton lain yang tidak melakukan *sawer* menjadi penonton pasif yang hanya melihat aktivitas itu berlangsung. Tidak semua penonton dapat menjadi penonton *sawer*. Status sosial dan status ekonomi kerap menjadi tolok ukur dalam aktivitas. Alih-alih aktivitas bersifat temporer dan semu, *sawer* terjadi tidak hanya

1 Peran orkes Melayu kerap digantikan oleh organ tunggal, *disk jockey*, dan sejenisnya.

2 Reaksi penonton berbeda dengan tipe penonton terkini, terutama penonton yang menyaksikan dangdut virtual melalui layar kaca atau ponsel pintar.

sesekali, melainkan terjadi hampir di setiap kegiatan dangdut. Dalam beberapa penelitian sebelumnya, *sawer* diinterpretasikan sebagai berikut. Pertama, *sawer* sebagai aksi pamer maskulinitas sekaligus ruang negosiasi gender; kedua, *sawer* sebagai praktik komodifikasi tubuh; ketiga, *sawer* sebagai afirmasi diri atas status sosial atau status ekonomi tertentu; keempat, *sawer* sebagai ucapan syukur, apresiasi, dan bentuk hormat baik kepada penyelenggara maupun orkes Melayu atau pemain organ tunggal.

Namun, tidak dipungkiri bahwa realitas dan temuan di atas menjadi buram ketika *sawer* dipertemukan dengan interaksi yang termediasi. Pada 2020, beberapa percobaan *sawer* dilakukan. Pada mulanya, *sawer* dilakukan secara manual dengan mengirimkan sejumlah uang ke rekening. Cara itu lazim dilakukan di televisi, bahkan sebelum pandemi Covid-19. Setahun kemudian, pada 2021, saya melihat *sawer* dalam pertunjukan dangdut atau aktivitas para biduanita yang disiarkan dari dua platform di ponsel pintar, yakni TikTok Live dan Bigo Live. Pada dua platform itu, tidak hanya terjadi interaksi, tetapi juga terbentuk pola transaksi yang berbeda dari sebelumnya. Dari berbagai aktivitas itu, tentu secara mudah dapat dikatakan bahwa *sawer* akan berbeda sesuai dengan konteks yang mengikat, tetapi saya tidak ingin berhenti pada jawaban itu. Saya justru tertarik untuk membahas interaksi dalam *sawer* dangdut, khususnya daring. Dalam menjawab masalah itu, saya menerapkan studi literatur dan etnografi digital. Observasi partisipasi menjadi salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian ini. Dengan demikian, saya dapat membongkar pola masyarakat dari waktu ke waktu. Apalagi, saya percaya bahwa *sawer* bukan transaksi uang semata, tetapi menyimpan isu yang lebih kompleks. Sebagai catatan, jelajah ini tidak mengakomodasi kerangka moralitas dan feminis sehingga pembahasan dan perdebatan mengenai posisi perempuan sebagai biduanita tidak saya elaborasi secara khusus. Dalam artikel ini, saya menyoroti fakta yang muncul dari praktik *sawer* dalam konteks dan logika digital yang konon lintas batas lokasi dan waktu tertentu.

2. PEMBAHASAN

Dalam memecahkan masalah dan menjawab pertanyaan, terdapat empat subbagian untuk mengelaborasinya, yakni mendudukan *sawer*, *sawer* dangdut, *sawer* digital, dan *sawer* tak lekang waktu. Dalam subbab pertama, pembahasan mendudukan praktik *sawer* yang terkait dengan muasalanya. Pembahasan ini diperlukan untuk memberikan pemetaan bahwa *sawer* itu tidak bermakna tunggal dan istilah itu tidak berlaku surut. Pemahaman tentang *sawer* memberikan gambaran mengenai latar dan bingkai yang jelas sebelum proses elaborasi *sawer* pada masa kini. Subbab kedua membahas cara *sawer* bekerja, khususnya *sawer* pada dangdut. Hal-hal apa saja yang muncul dari praktik *sawer*, baik mengenai fungsi maupun sirkulasi. Sub bagian ketiga memaparkan isu tertentu yang muncul karena *sawer-menyawer* digital, seperti isu globalisasi dan kosmopolitanisme. Sementara itu, pada subbab keempat, saya mengartikulasikan benang merah *sawer* dari masa ke masa yang menunjukkan cara masyarakat menyiasati *sawer* pada era globalisasi.

2.1 Mendudukan *Sawer* pada Kesenian

Dalam perkembangan seni dan budaya Indonesia, *sawer* tidak bermakna tunggal dan tidak berbentuk satu jenis kesenian. Dari penelusuran, diperoleh beberapa pengertian *sawer* yang muncul, tumbuh, dan hidup bersama masyarakat. Kenyataannya, *sawer* bukanlah sesuatu yang baru tercipta bersamaan dengan munculnya musik dangdut, *sawer* pada dangdut adalah konversi dari pola yang sudah ada sebelumnya. *Sawer* justru terkait erat dengan tradisi masyarakat tertentu di beberapa tempat di Pulau Jawa. Ada dua tafsir atas *sawer*, yakni *sawer* pada ritual pernikahan dan *sawer* pada seni pertunjukan. Keduanya memiliki makna yang berbeda. Istilah *sawer* pada kegiatan ritual merujuk pada *sawer* pengantin pada upacara perkawinan

adat Sunda. *Sawer* pada ritus pernikahan dimaknai sebagai sarana nasihat (Agoes 2003, 70). Pengantin ditebari dengan uang logam dan beras kuning dengan maksud agar mereka hidup sejahtera dalam rumah tangganya yang segera mereka bina (Muhadjir dan Hakim 1991, 108).

Sementara itu, *sawer* pada seni pertunjukan, menurut literatur, kerap berlangsung pada seni pertunjukan yang mengakomodasi joget, goyang, atau tari. Beberapa literatur memerikan praktik *sawer*. Kebiasaan *sawer* itu berlangsung pada kesenian rakyat yang hidup dan tumbuh bersama masyarakat, seperti Sintren, Tandha', Jarang Bodhag, Bajidor, Lengger, Ledek, Jaipong, dan Ronggeng. Melihat berbagai tipe kesenian itu, tampak bahwa pola *sawer* tersebar tidak hanya dilakukan di satu lokasi, melainkan merata di Pulau Jawa—mulai dari Banten dan Betawi hingga Pulau Madura. Singkat kata, *sawer* menjadi kelaziman pada kesenian yang beroperasi di tingkat lokal dengan menggunakan seni pertunjukan tradisional yang bermuara pada rakyat. Melihat lanskap seni pertunjukan, *sawer* memiliki pengertian dan pergelaran yang berbeda pada setiap kesenian. Contohnya, dalam novel *Ronggeng Dukuh Paruk* (Ahmad Tohari 1982), diceritakan interaksi penari ronggeng dalam kesehariannya. Pada beberapa bagian, Tohari menggambarkan bagaimana *sawer an* berlangsung dalam kesenian Ronggeng. Senada dengan Tohari, etnomusikolog, Andrew N. Weintraub turut mengamini pernyataan ini, “setelah joget, laki-laki memberikan penari ronggeng uang sebagai bagian dari praktik kultural bernama *sawer*” (2010, 207). Cara itu saya buktikan langsung dengan pengalaman personal melihat kesenian Ronggeng di Petungkriyono, Pekalongan, Jawa Tengah pada 2007. Ketika itu, penari ronggeng menerima *sawer an* dari penonton. Setelah itu, penonton mendapat keuntungan: menari di atas panggung bersama sang penari ronggeng dalam jangka waktu tertentu.

Tidak jauh berbeda dengan Ronggeng, *sawer* juga terjadi dalam kesenian Jaipong. Caturwati (2011, 282) mencatat sebagai berikut.

Saweran merupakan kegiatan yang sudah lazim pada sebuah acara, pada kasus Jaipongan, *saweran* merupakan hal yang pasti dari para tamu. Mereka yang orang penting akan ikut berjoged juga diikuti dengan *saweran*. Para sinden tak segan-segan memuji serta merayu dengan kata mesra untuk mengeruk uang pengemarnya hingga habis.

Penjelasannya membenarkan bahwa *sawer* memang merupakan kelaziman dari para tamu. Ada kesadaran sebagai tamu untuk *nyawer* kepada penampil. Tidak bisa tidak. Para *penyawer* adalah orang penting atau terpandang di sebuah daerah. Misi sinden pun jelas, yakni mendapatkan uang *sawer* sebanyak-banyaknya. Namun, *saweran* tidak hanya terjadi pada Ronggeng, *sawer* pun terjadi pada kesenian Tayub atau Tayuban. Majalah *Tempo* mencatat interaksi Tayub, termasuk aktivitas *sawernya*, demikian, “sekali tampil, Tumi mendapat honor sekitar Rp. 500 ribu. Itu belum termasuk *sawer an* pengibing (para lelaki yang ikut menari), yang rata-rata mencapai Rp. 200 ribu. Pada waktu sebulan, ia bisa mengumpulkan Rp. 12 Juta. Jangan heran jika Tumi sudah bisa membangun rumah lumayan mentereng di kampungnya, Desa Tengger, Blora” (Tempo 2019, 50). Dalam penjelasan *Tempo* itu, terlihat bahwa kesenian Tayub telah menjadi ekspresi kesenian dari masyarakat sehingga pelaksanaannya dilakukan pada acara publik. Selain itu, para pemain tayub memiliki sumber penghasilan yang jelas. Bahkan, mereka dapat membedakan honor dan *saweran*. Selain itu, *sawer* pada Tayub telah terpolakan. Tradisi itu diejawantahkan dengan penyebutan spesifik pada kesenian itu, yakni *pengibing* atau para lelaki yang ikut menari bersama para penari tayub. Tidak jauh berbeda dengan Ronggeng atau Jaipong—Tayub memiliki kedekatan dengan kesenian Jawa Barat itu—, *sawer* menjadi aktivitas lazim ketika pertunjukan digelar. Hal itu juga terjadi pada kesenian Betawi, Bajidoran yang mempergelarkan *sawer*. Bahkan *saweran* di Bajidoran kerap diartikan sebagai uang nambal (Caturwati dan Sudarsono 2003, 47).

Sementara itu, di Madura, kesenian *Tandha'* merupakan salah satu yang juga memiliki tradisi *sawer* yang dimaknai sebagai uang yang diberikan oleh laki-laki yang menari bersama *sindhen* atau *tandha'*. Sering kali terdapat kesalahpahaman bahwa uang *saweran* harus diselipkan ke dalam pakaian *tandha'*, padahal *sawer an* biasanya diselipkan ke dalam ikatan *penjhung* atau *sampur* (Noer 2016). Pada kajian mengenai kesenian di Madura itu, *sawer* pada kesenian *Tandha'* mendapat citra buruk, yakni pelacuran terselubung. Seorang perempuan dikelilingi oleh beberapa orang laki-laki untuk menari bersama dan kemudian menyerahkan sejumlah uang sebagai *saweran* (Noer 2016, 24). Padahal, seorang laki-laki yang ingin menari bersama *tandha'* seyogianya bersikap pasif sebesar apa pun keinginannya untuk menari bersama *tandha'* (Srinthil 2007, 21).

Contoh lain adalah kesenian *Sintren* yang berasal dari kata *sin* (sindir) dan *tetaren* (dalam bahasa Jawa Cirebon, artinya 'pertanyaan melalui syair yang perlu dipikirkan dan dicari jawabannya'). Ada juga yang menuturkan bahwa asal usul *Sintren* adalah upacara pemanggilan ruh (Atmadibrata, dkk. 2006, 46). Kesenian itu tersebar di pesisir utara Jawa Barat dan Jawa Tengah, seperti Cirebon, Majalengka, Indramayu, dan beberapa kota lain di pesisir utara Jawa. Praktik *sawer* kerap terjadi dalam kesenian itu. *Saweran* biasanya berupa uang kertas atau logam yang dilemparkan penonton ke arah pemain *sintren* yang sedang menari (Atmadibrata, dkk. 2006, 46). Berbeda dengan kesenian yang dibahas sebelumnya, *sawer* pada *Sintren* agak berbeda. *Saweran* diberikan dengan cara dilemparkan oleh penonton ke arah pemain *sintren* yang tengah menari. Dengan demikian, cara melakukan *sawer* tidak tunggal, tetapi berdasarkan kesenian itu sendiri. Ada pola *sawer* yang berinteraksi langsung dengan penari sehingga *saweran* diberikan langsung oleh penonton, tetapi ada pola lain, yakni dengan melemparkan *sawer an* dari jarak tertentu.

Praktik *sawer* tidak hanya berlangsung dalam kesenian rakyat seperti tersebut di atas, tetapi juga dalam kesenian terkini. Lebih lanjut, *sawer* telah masuk pada sendi-sendi atau konteks kehidupan bermasyarakat yang lebih erat, yakni acara *rites of passage*, seperti sunatan, naik jabatan, atau pernikahan. Hidayah dkk. (2012, 83) mencatat bahwa *saweran* terjadi pada acara pernikahan dan cara seorang penampil mendapat *saweran*. Menurut Nuning, yang menyenangkan dari undangan hajatan adalah *sawerannya*. Pernah dari hasil *saweran* saja setiap anggota mendapat Rp200.000. Tidak hanya itu, saya juga melihat secara langsung *sawer* di panggung hiburan pada acara pernikahan pada tahun 2022 di Bale Redelong, Aceh, provinsi paling barat di Indonesia. Dua penyanyi kembar menyanyikan lagu pop dengan suara melengking dan seorang laki-laki memberikan *saweran* sebagai ungkapan kagum. Dari refleksi itu, jenis kesenian yang mereka sajikan juga mengakomodasi *saweran*. Peristiwa itu penting karena, ternyata, *sawer* tidak hanya terjalin dan berhenti pada kesenian terdahulu, tetapi juga terjadi pada kesenian modern. Hal itu sebenarnya juga terjalin pada kesenian modern dan populer, salah satunya adalah dangdut.

Ada beberapa dugaan tentang relasi dangdut dan *sawer*, tetapi saya sepakat dengan asumsi bahwa pertunjukan dangdut menjadi perpanjangan tangan dari kesenian rakyat terdahulu. Apalagi, dangdut turut mengakomodasi pola kesenian rakyat terdahulu, yakni terdapat ruang apresiasi bernama joget. Joget itulah yang merupakan peluang lebih besar untuk interaksi antara penampil dan penonton. Tidak hanya itu, kesenian rakyat menjadi kata kunci yang membuat relasi itu berjalan sebagaimana mestinya. Dangdut sebagai musik populer juga mendapat porsinya sebagai musik rakyat. Rakyat di sini dapat diartikan sebagai entitas yang terkumpul karena memiliki perasaan terwakili baik dalam hal narasi, referensi, maupun ekspresi. Praktik itu yang membuat dangdut makin lekat dengan kesenian rakyat, salah satunya *sawer*.

2.2 *Sawer* Dangdut: Logika, Cara Kerja, Implikasi, dan Kontestasi

Pada umumnya, pengertian *sawer* pada dangdut serupa dengan pengertian *sawer* pada seni pertunjukan lain yang telah dibahas di atas. Terdapat kesamaan pola *sawer*, yaitu kecenderungan aktivitas, fungsi, serta kedekatan pada wacana rakyat. Aktivitas itu bukan sesuatu yang asing dalam praktik dangdut. Dengan kata lain, *sawer* telah mengikat di pelbagai pertunjukan dangdut non televisi dan kompetisi. Para sarjana telah mengelaborasi topik dangdut dan *sawer*: Simatupang (1996), Browne (2000), Wallach (2008), Weintraub (2010), Bader (2011), Raditya (2013), dan Ritcher (2014). Para penulis itu mendekati *sawer* dari beragam cara pandang dan fokus kajian. Bader dan Ritcher menjadikan *sawer* sebagai objek materiel dari kajian mereka. Lalu bagaimana *sawer* pada Dangdut?

Merujuk kepada para pendahulu, secara garis besar, *sawer* pada dangdut adalah tindakan pemberian uang *sawer* dari penonton kepada biduanita. Etnomusikolog, Andrew N. Weintraub mengatakan, “Penonton setia menggunakan terma “*saweran*” (dari akar kata *sawer*) untuk menjelaskan praktik pemberian uang dari penonton ke biduanita selama pertunjukan dangdut” (2013,178). Tentu terdapat kata kunci dalam pernyataan itu, yakni *pemberian uang selama pertunjukan dangdut*. Jadi, konteks pemberian uang dari penonton kepada biduanita jelas. Dengan demikian, pemberian uang di luar konteks pertunjukan bukanlah *saweran*. Untuk memahami secara mudah definisi *pertunjukan*, Richard Bauman mengatakan, “*Performance is always performance for someone, some audience that recognizes and validates it as performance even when, as is occasionally the case, that audience is the self*” (dalam Carlson 1996, 15). Penjelasan Bauman dapat menjadi pijakan sebagai definisi *pertunjukan*. Tentu, Dangdut yang dimaksudkan dipertontonkan kepada penonton adalah sebuah pertunjukan.

Tidak hanya itu, Sandra Bader (Bader 2011, 339) turut menyematkan logika sebab akibat mengenai hal itu. Pemberian uang memiliki konsekuensi interaksi hingga kontak fisik antara biduanita dan *penyawer*. “Pertunjukan dangdut dan dangdut tarling juga sering kali melibatkan transaksi uang (*saweran*), meskipun intensitas interaksi seksual dan kontak fisik antara pelaku dan *penyawer* berbeda-beda”. Kata kunci dari pernyataan Bader adalah *perjumpaan biduanita dan penyawer*, khususnya pada kontak fisik yang berbeda-beda dari satu panggung ke panggung lain. Lebih lanjut, pengungkapan kontak fisik menjadi sangat beragam. Dalam tulisannya, Bader (2011) juga menjelaskan kontak fisik antara dua biduanita, Yaya dan Ayu yang *disawer* secara berbeda. Ayu mengizinkan kontak fisik, sedangkan Yaya tidak bersentuhan dengan *penyawer*. Sebagai refleksi dari interaksi itu, Bader dan Ritcher (2014,168) menambahkan sebagai berikut.

Nyawer menunjukkan jenis interkorporealitas. Bagaimanapun juga, pertemuan nyawer adalah hubungan antar tubuh yang dibangun di atas panggung antara biduanita dan penonton yang menari serta acap kali melibatkan transfer uang secara langsung dan terlihat di depan umum. Dalam pertunjukan semacam itu, hubungan antar-tubuh ini memainkan peran mendasar dalam pembentukan ruang kreatif di mana para penampil dangdut mengevaluasi perjumpaan nyawer.

Dari pernyataan tersebut di atas, hubungan antara tubuh –baik yang menyawer dan yang *disawer*– menjadi landasan *sawer*. Lebih lanjut, pemahaman tentang interkorporealitas (*intercorporeality*) yang diungkap oleh Bader dan Ritcher menunjukkan resiprositas dari relasi antarsubjek itu.

Bagi ahli fenomenologi, Merleau-Ponty, interkorporealitas adalah timbal balik tubuh seseorang dan tubuh orang lain. Tubuh pihak lain tampak bagi diri bukan sebagai objek belaka (*körper*), tetapi juga sebagai tubuh yang hidup dalam tindakan (*Leib*) (dalam Tanaka 2015, 470). Alhasil, *sawer* adalah tindakan aktif dari satu subjek ke subjek lain atau lebih sering disebut oleh Bader dan Ritcher *timbal balik*. Kesadaran akan timbal balik itu menjelaskan bahwa *sawer* adalah pertemuan dua subjek aktif dalam satu momen tertentu

ketika panggung dangdut berlangsung. Subjek aktif itu terejawantahkan dalam lagu *Goyang Dombret* berikut ini.

*Ayo dong Kang bergoyang biar saya temenin//
Jangan lupa sawer nya buat tambahan sayall
Makin banyak sawer annyall
Makin asyik goyangannyall.*

Dalam lirik itu, hal yang menarik adalah *Makin banyak sawer an* dan *Makin asyik goyangannya*. Namun, seperti yang dikatakan oleh P.M. Laksono, “orkes dan biduan dapat menuruti dan menolak permintaan penonton, konon untuk mengendalikan massa dangdut (1997, 220)” dan penonton juga berhak memberi atau tidak memberi.

Terlepas dari sikap menerima atau menolak, kesadaran akan timbal balik itu menunjukkan bahwa *sawer* adalah tindakan partisipatif dalam pertunjukan dangdut. Sikap itulah yang kemudian diadopsi pada acara pernikahan, khitanan, hari ulang tahun, dan lain sebagainya yang mengakomodasi dangdut dalam perayaannya. Bader dan Ritcher (2014, 165) mencatat, “Ketika dangdut ditampilkan pada perayaan siklus hidup, penonton kerap menaiki panggung untuk menari bersama anggota keluarga, teman, dan biduanita. Dengan demikian, penonton diharapkan menyerahkan uang (*nyawer*) kepada pemain di beberapa titik selama lagu berlangsung”.

Dari keterangan yang diungkap oleh Bader dan Ritcher itu, dapat kita lihat bahwa *penyawer* adalah subjek aktif yang dalam pelaksanaannya dapat dikategorikan. Bahkan, di panggung dangdut reguler, *penyawer* dapat melakukan secara terang-terangan dan setiap orang dengan sejumlah uang bisa melakukan *sawer*. Dari catatan di atas, ada satu hal lain yang juga tidak kalah penting, yakni *sawer* terjalin dalam waktu tertentu. Hal itu penting untuk menjelaskan bahwa *sawer* tidak terjalin di sepanjang waktu berlangsungnya penyelenggaraan Dangdut. Lebih lanjut, *sawer* menunjukkan bahwa biduanita tetap dimiliki bersama. Pada panggung dangdut reguler yang diselenggarakan di Taman Hiburan Purawisata, Yogyakarta, Raditya (2013) mencatat bahwa *sawer* terjadi dengan beberapa pola, yakni *penyawer* menari bersama beberapa saat ketika lagu berlangsung dan *penyawer* menyanyi utuh satu lagu bersama biduanita. Kedua hal itu dapat dilakukan dan masih terbukti hingga artikel ini ditulis. Dalam catatan etnografis saya tertanggal 27 Desember 2021, saya menyaksikan kedua pola *sawer* di panggung dangdut di Panggung Alpha Bravo, Jalan Parangtritis, Yogyakarta.

Sawer juga memiliki pola dan dapat dilakukan dengan berbagai cara, yakni *disawer* di bibir panggung dan di atas panggung. “Perbedaannya adalah jika *sawer* di bibir panggung, biduanita akan mengambil *saweran* dari bibir panggung sementara *penyawer* di luar panggung; sedangkan di atas panggung, *penyawer* akan bernyanyi bersama penyanyi” (Raditya 2013, 144). Alasan lain dari perbedaan itu adalah jumlah nominal *saweran*. *Penyawer* di atas panggung memiliki banyak uang untuk diberikan, sedangkan *penyawer* di bibir panggung hanya memiliki satu hingga tiga lembar uang saja.



Gambar 1: Foto penyawer memberikan uang yang telah dirangkai menjadi kalung (Dokumentasi pribadi).

Gambar 1 memperlihatkan seorang *penyawer* akan mengalungkan lembaran uang Rp50.000,00 yang dirangkai menjadi kalung. Diperkirakan jumlah totalnya adalah Rp300.000,00 sampai Rp500.000,00. Tidak hanya dengan cara seperti itu, *penyawer* lain juga memberikan *sawerannya* satu per satu sembari menemani biduanita bernyanyi. Keuntungan dari *penyawer* di atas panggung adalah akses langsung pada biduanita. *Penyawer* dapat berjoget dan bernyanyi bersama biduanita. Tidak hanya nama yang disebutkan, tetapi *penyawer* juga mendapat keuntungan untuk berjoget langsung dengan biduanita. Terjalin perbedaan signifikan antara *penyawer* dan penonton biasa. *Penyawer* bersama biduanita berjoget, sedangkan penonton *nonsawer* hanya dapat menonton. *Penyawer* menjadi pusat perhatian penonton yang menginginkan hal serupa. Itulah keuntungan utama bagi *penyawer*.

Sementara itu, *penyawer* di bibir panggung tidak mendapat keuntungan sebanyak *penyawer* di atas panggung. Saya menyebutnya keuntungan yang berbeda. *Penyawer* di bibir panggung memang hanya mendapat perhatian dari biduanita yang menghampirinya dari tengah panggung ke tempat ia berdiri. Namun, cara itu tidak kalah menyenangkan karena dengan sejumlah uang yang lebih sedikit mendapat perhatian dari biduanita meskipun terdapat jarak antara biduanita di panggung dan *penyawer* di arena penonton. Lazimnya ada perbedaan tinggi panggung dengan arena penonton untuk meminimalisir hal-hal yang tidak diinginkan. Selain itu, yang tidak kalah asyik adalah *penyawer* di bibir panggung juga menjadi pusat perhatian penonton walaupun sosoknya tidak akan terlihat sejelas di atas panggung. Kendati demikian, terdapat interaksi menarik beberapa tahun terakhir ini. *Penyawer* di bawah panggung dapat meminta biduanita untuk berswafoto bersamanya. Bertolak dari situasi itu, menurut hemat saya, *penyawer* di bibir panggung melakukan siasat partisipasi yang konon memiliki dana lebih sedikit, tetapi ingin mendapat perhatian, baik untuk dirinya maupun untuk sekelilingnya.

Jika ada perbedaan jumlah *saweran*, pertanyaan selanjutnya adalah berapa batas nominal yang lazim. Sebenarnya, tidak ada batas nominal dari *saweran*, tetapi, lazimnya, *sawer* dimulai dari angka Rp20.000,00, Rp50.000,00, dan Rp100.000,00. Pada praktiknya, Rp50.000,00 dan Rp100.000,00 adalah jumlah yang paling kerap diberikan. Raditya (2013) memiliki catatan ketika para penonton lain mencemooh *penyawer* yang memberikan uang sedikit, “*Halah rongpuluh ewu nggo opo, juragan odong-odong po*”, (‘Halah, Rp20.000,00 untuk apa? Pemilik odong-odong ya?’) dan cemoohan lain. Singkat kata, ada persaingan ketat antarpemonton

dalam melakukan *sawer* sehingga jumlah tertentu seakan menjadi haram untuk diberikan. Namun, tetap saja, antara satu dan lain panggung lain berbeda dan nominal Rp20.000,00, bahkan Rp10.000,00 atau Rp5.000,00 mungkin saja diberikan di panggung lain, misalnya di panggung warga RT/RW tertentu. Hal penting dalam ilustrasi di atas adalah adanya persaingan antar*penyawer* yang menyimpan kompleksitas tersendiri.

Terkait dengan persaingan antar*penyawer*, banyak kasus yang terungkap ketika mereka bertanding jumlah *sawer* an ataupun mencuri perhatian biduan dari *penyawer* di panggung. Aksi mencuri perhatian biduan dari satu dan lain *penyawer* terjadi dengan cara melemparkan sejumlah uang dari bawah panggung sehingga perhatian biduan ke *penyawer* di atas panggung teralihkan. Dari catatan Bader dan Ritcher (2014, 171), peristiwa itu kerap menimbulkan pertengkaran bahkan perkelahian antar*penyawer*. Lebih lanjut, kejadian semacam itu meningkat, bukan pelepasan, seperti yang dikatakan Wallach bahwa “*saweran* sebagai pelepasan ketegangan yang menumpuk bagi *penyawer* laki-laki” karena persaingan perhatian juga bersifat erotis (Bader dan Ritcher 2014, 170). Dalam sebuah acara, ada banyak *penyawer* karena *sawer* adalah cara untuk menunjukkan maskulinitas dan status (Spiller, 2010). Tidak hanya itu, perasaan bangga juga dirasakan ketika nama mereka dipanggil melalui mikrofon setiap kali biduan menerima uang (2014, 171) atau sekadar dapat mencuri perhatian, bersalaman, bertatap muka hingga berswafoto. Pertunjukan itu menstimulasi penonton untuk melakukan hal serupa. Mereka berlomba untuk mendapatkan perhatian biduanita dan sorotan dari sesama penonton.

Penjelasan di atas adalah sudut pandang *penyawer*. Para biduanita memiliki sikapnya sendiri. Tentu kita dapat melihat biduanita menikmati panggung dan senang mendapat *saweran*, tetapi kenyataannya tidak sesederhana itu. Nara, seorang penyanyi dangdut menghadapi dilema dalam merespons uang *saweran*. Putra (2021, 54) menjelaskan, “Jika goyangnya erotis dan memicu nafsu laki-laki, akan mendapatkan uang *saweran* yang banyak, tetapi mudah dilecehkan atau, jika bergoyang biasa saja, nanti penonton yang mayoritas laki-laki tidak mau menyawer”. Kenyataan itu tentu dapat dibaca sebagai kesempatan sekaligus kerentanan. Bader (2011, 338) membahasakan biduanita sebagai korban tertindas dan tereksplorasi atau perempuan jahat yang menggoda dan eksploitatif, atau keduanya. Tentu saja, pilihan sikap itu bagi biduanita merupakan dilema, apalagi biduanita mendapat stigma buruk dibandingkan penyanyi genre musik lain. Putra (2021, 54) mencatat, “penyanyi dangdut identik dilihat remeh, murahan, kampungan, “bisa dipakai”, dapat dicolek-colek”. Stigma buruk itu membuat biduanita semakin rentan mengalami pelecehan seksual. Bahkan, stigma itu semakin mengasumsikan bahwa pemberian uang kepada joget dan kemolekan penari diterjemahkan sebagai praktik jual diri. Padahal, kenyataannya tidak sesederhana itu. Bader (2011) menjelaskan bahwa biduanita bukanlah pelacur karena, lazimnya, tidak ada sentuhan antara penyanyi perempuan dan laki-laki pemberi uang ketika di atas panggung (2011).³ Jika ada sentuhan, tentu atas arahan dari biduanita atau tim orkes. Sentuhan yang di luar jangkauan atau tanpa izin adalah perilaku yang tidak dibenarkan dan dilarang. Karena biduanita di atas panggung adalah milik bersama, bukan pribadi, juga bukan milik *penyawer*. *Penyawer* hanya mendapat waktu terbatas dengan prasyaratnya. *Penyawer* hanya mendapat kesempatan lebih dekat ketimbang penonton lain dalam jangka waktu tertentu. Setelah itu, biduanita kembali menjadi milik publik. Jadi, lihat boleh, pegang jangan!

³ Pendapat Bader itu berdasarkan penelitiannya tentang panggung dangdut dan tarling di Kepolisian dan perayaan warga di salah satu daerah. Di Kepolisian, Ayu mengizinkan dan mengarahkan kontak fisik. Namun, hal yang perlu dicatat adalah bahwa kontak itu semuanya diatur, bukan di luar kendali. Sementara itu, Yaya, di acara warga, tidak menghendaki kontak fisik. Kendati Yaya satu panggung dengan *penyawer*, tetap ada jarak, baik yang dilakukan oleh Yaya, pihak orkes, maupun oleh para penonton. Bahkan, Yaya berjoget bersama tanpa memandang wajah *penyawer*.

2.3 *Sawer* Digital: Melampaui Batas, Meluaskan Jangkauan

Artikulasi mengenai *sawer* tersebut di atas jelas menunjukkan posisi *sawer* dalam dangdut. Pada kenyataannya, praktik *sawer* pada dangdut memang tidak terhindarkan. Namun, perlu digarisbawahi bahwa praktik itu melekat pada dangdut, khususnya pada pertunjukan dangdut reguler di suatu lokasi atau acara warga yang dikenal dengan sebutan *tanggapan*. *Sawer* pada dangdut sulit terealisasi jika dimediasi televisi, khususnya pada acara kompetisi dan acara musik yang digelar di studio televisi. Jika ada *sawer* pun, lazimnya, diubah. Misalnya berupa pemberian hadiah dari juri kepada peserta yang diminta untuk melakukan sesuatu, seperti melatih teknik vokal, menurunkan tensi joget, menggunakan busana tertentu, menyanyikan lagu tertentu, atau tampil memukau. Tidak ada akses masyarakat pada televisi untuk melakukan *sawer*. Menurut hemat saya, *sawer* di televisi hanya satu arah dan menonaktifkan partisipasi penonton. Tentu terdapat seribu alasan untuk memakluminya, salah satunya adalah karena pertunjukan di televisi lazimnya dimediasi, direkam. Untuk siaran langsung, ada ketentuan dan regulasi yang ketat dari pihak televisi, misalnya peraturan bagi penonton bayaran yang telah ditentukan, mulai dari cara berdiri, berjoget, hingga mendukung salah satu peserta. Atas dasar itu, akan banyak kompleksitas yang perlu diurai untuk mendapatkan penonton alami yang ingin melakukan *sawer*, laiknya pertunjukan dangdut di tempat hiburan atau acara warga. Alhasil, pertunjukan dangdut di televisi yang termediasi oleh teknologi menjadi kendala untuk acara *sawer* dari penonton. Kondisi itulah yang kerap dituduh sebagai biang keladi *liveness* pada pertunjukan dangdut.

Namun, tidak berarti *sawer* tidak dapat dilakukan di studio televisi. Dalam format yang berbeda, beberapa konser amal yang diselenggarakan oleh stasiun televisi membuka kesempatan kepada penonton untuk memberikan donasi. Biasanya, tercantum nomor rekening yang menampung sumbangan dari para penonton. Teknik timbal baliknya juga tidak jauh berbeda dengan *sawer*, mulai dengan membacakan nama pemberi, penyertaan nama di *running text* pada layar kaca hingga dibicarakan oleh pembawa acara. Cara itu telah dilakukan pada acara televisi sejak tahun 1990-an. Tentu *saweran* dan donasi tidaklah sama walaupun keduanya mengakomodasi interaksi antara pemberi donasi dan penyelenggara. Hal yang membedakan *saweran* dari donasi adalah ihwal maksud dan tujuan pemberian uang. Bertolak dari kenyataan itu, kita telah diberi tahu perihal skema pemberian uang dalam pentas dangdut yang termediasi jauh hari sebelum acara. Alih-alih usang, pada dua tahun belakangan ini, pola itu kerap dilakukan, bahkan tidak hanya dilakukan oleh televisi, tetapi juga YouTube atau siaran pada *platform online* lain, seperti Shopee Live, YouTube Live, Instagram Live, TikTok Live, dan Facebook Live. Secara umum, semua itu berkaitan dengan konteks globalisasi. Sementara itu, secara partikular itu terjadi karena konteks zaman, yakni teknologi digital dan Covid-19 yang relevan untuk membaca keadaan terkini. Berikut ini uraian mengenai peran kedua konteks itu.

Pertama, teknologi digital. Indonesia mengusung Industri 4.0 yang memiliki konsekuensi logis pada teknologi digital, maka perkembangan teknologi digital mengalami lonjakan besar. Pelbagai aktivitas kini terdigitalisasi, mulai dari memesan kendaraan, memesan makanan, berbelanja, hingga cara mengakses hiburan. Alih-alih televisi menjadi rujukan tunggal bagi generasi *Baby Boomer* dan Generasi X (mereka yang lahir sebelum tahun 1986), internet justru menjadi jalan keluar. Pelbagai situs media sosial, seperti YouTube, Instagram, Facebook, Twitter, dan TikTok bahkan *streaming film* menjadi acuan warganet. Menurut catatan Simon Kemp dalam laporannya yang bertajuk *Digital 2021: The Latest Insights into The State of Digital*⁴ pada [www.wearesocial.com](https://wearesocial.com) (27/1/2021), Indonesia termasuk dalam 10 negara pengguna internet terbesar di dunia dan pengguna internet berjumlah 202,6 juta dari 274,9 juta penduduk Indonesia. Itu berarti 73,7% rakyat Indonesia menggunakan internet; sedangkan pengguna media sosial aktif sebesar 170 juta

⁴ <https://wearesocial.com/uk/blog/2021/01/digital-2021-the-latest-insights-into-the-state-of-digital/> diakses 12 Februari 2022.

(61,8% dari jumlah populasi di Indonesia). Data itu, jelas menunjukkan banyaknya penduduk Indonesia yang menggunakan internet dalam keseharian mereka. Lebih dari setengah masyarakat Indonesia sudah menggunakan teknologi, khususnya internet.

Kedua, Covid-19. Penyebaran virus Covid-19 di Indonesia pada Maret 2020 membuat pertunjukan dangdut dan kesenian lain di pelbagai tempat tidak terlaksana. Selama pandemi, Covid-19 menyebar dengan cepat dalam interaksi dan kerumunan sehingga Pemerintah menetapkan pelbagai peraturan, seperti PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) pada masyarakat, izin acara yang dibatasi. Bahkan hingga artikel ini ditulis, Maret 2022, pandemi belum juga usai. Aktivitas masyarakat terbatas selama lebih dari dua tahun. Sebagai gantinya, internet dianggap sebagai jalan keluar untuk mengatasi persoalan interaksi yang dianggap hilang selama pandemi. Dampaknya, pelbagai aktivitas manusia yang sebelumnya didominasi oleh pertemuan fisik berubah menjadi daring. Aplikasi daring digunakan secara masif, mulai dari Skype, Zoom, Webex, dan Google Meet hingga media sosial, seperti: YouTube, Whatsapp, Instagram, Facebook, Twitter, TikTok, dan Line.

Simon Kemp⁵ turut mencatat bahwa jumlah pengguna Internet di Indonesia meningkat 27 juta (+16%) antara tahun 2020 dan 2021. Jumlah pengguna media sosial di Indonesia meningkat 10 juta (+6,3%) antara tahun 2020 dan 2021. Sementara itu jumlah koneksi seluler di Indonesia meningkat sebesar 4,0 juta (+1,2%) antara Januari 2020 dan Januari 2021. Aktivitas masyarakat di rumah membuat penggunaan internet di Indonesia mengalami lonjakan besar. Singkat kata, dalam satu tahun pandemi Covid-19, terjadi lonjakan besar pada pengguna internet, khususnya media sosial. Situasi itu tidak dapat ditampik, apalagi Covid-19 memang membuat masyarakat bertumpu pada penggunaan internet agar terhubung satu sama lain. Bahkan, ada juga panggung dangdut yang diselenggarakan secara daring. Dalam tulisan Raditya (2022), beberapa pedangdut dari kalangan milenial mencoba untuk menampilkan pertunjukan dangdut daring, seperti Denny Caknan, Ndarboy Genk, Guyon Waton, OM Wawes. Walaupun demikian, belum ada praktik *sawer* dalam pertunjukan secara daring itu.

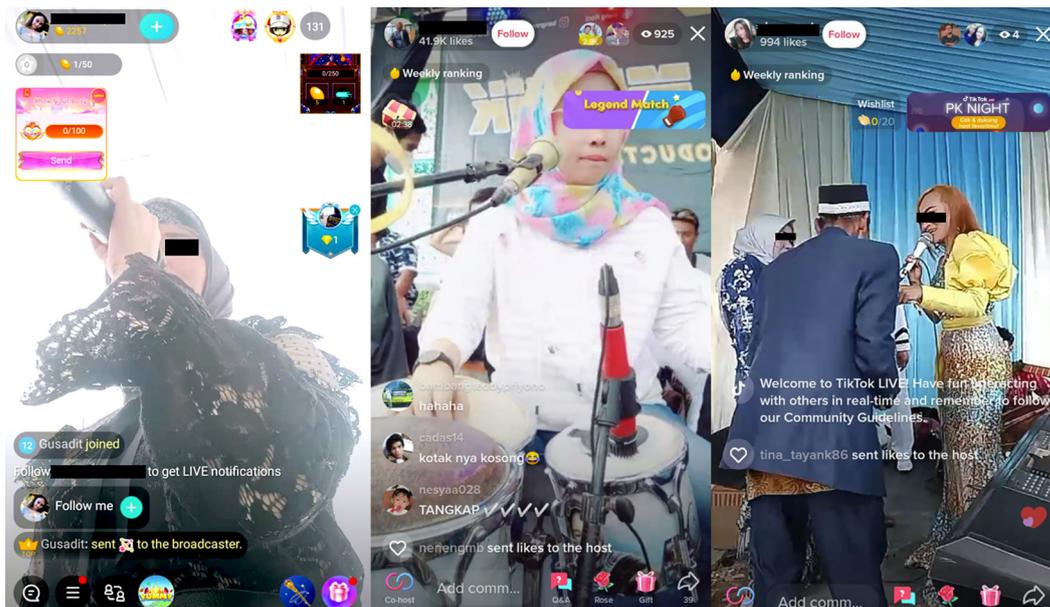
Hal yang membuat saya mengernyitkan dahi terjadi pada Oktober 2021. Saya melihat *sawer* pada pertunjukan dangdut yang disiarkan *live* secara daring. Tidak seperti sebelumnya, tayangan justru terasa intim. Penonton dapat berinteraksi secara langsung dengan biduanita, tanpa terkecuali. Semua penonton dapat melakukan *sawer* kepada biduanita. Tidak dengan rupiah, tetapi dengan nilai tukar lain. Tidak hanya itu, penonton tidak hanya berasal dari satu kelurahan, kecamatan, atau kabupaten, tetapi juga berasal dari luar kota, bahkan luar negeri. Semuanya dapat mengakses tayangan yang sama, tepat pada waktu yang sama hanya dengan menggunakan *platform* di telepon genggam. Saya memberi perhatian lebih besar pada dua dari sekian banyak *platform*, yaitu TikTok Live dan Bigo Live. Interaksi *sawer* yang sebelumnya buntu, pada pertunjukan daring seakan terbayar. Pada siaran langsung pertunjukan dangdut di TikTok Live dan Bigo Live, biduanita kembali mendapatkan *saweran*.

Dari sudut bentuk tayangan, terdapat dua jenis siaran. Format pertama paling banyak digunakan oleh pembuat konten TikTok atau Bigo. Pembuat konten tampil sendiri di depan layar ponsel dan berinteraksi langsung dengan penontonya. Penonton dapat mengomentari dan juga melakukan *sawer*. Saya menemukan beberapa biduanita yang bergabung di salah satu *platform* itu. Lazimnya, para biduanita juga akan melakukan percakapan dengan penonton, mendengarkan lagu yang diminta *penyawer*, menyanyikan lagu dangdut tertentu, hingga berjoget merespons lagu. Beberapa biduanita juga melontarkan tantangan kepada para *penyawer* yang memberikan sejumlah koin atau berlian dari *platform* itu. Para *penyawer* akan diberi hak khusus, mulai dari bercakap langsung dengan biduanita, dipanggil dan dipuji oleh biduanita,

⁵ <https://wearesocial.com/uk/blog/2021/01/digital-2021-the-latest-insights-into-the-state-of-digital/> diakses pada 12 Februari 2022.

hingga diberikan joget tertentu. Tentu hal itu merupakan kesempatan bagi para biduanita untuk mendapatkan *saweran* di luar panggung walaupun isu seksual, mulai dari ekspresi, eksploitasi tubuh perempuan, hingga yang dianggap pornografi, kemungkinan besar juga terjadi. Merujuk pada asumsi Richard Bauman tentang pertunjukan, tentu format pertama itu patut diperdebatkan. Format pertama dapat dianggap bukan pertunjukan karena alasan ketiadaannya format dangdut yang lazim, tetapi format itu dapat dianggap pertunjukan karena disajikan untuk dipertontonkan. Namun, untuk menengahi perdebatan itu, saya akan memosisikan format pertama itu bukan sebagai panggung dangdut. Karena panggung dangdut memerlukan kesinambungan dengan pemusik, baik dalam bentuk orkes Melayu, organ tunggal ataupun *disc jockey*. Apalagi, biduanita juga tidak menyiapkan penampilan mereka seperti di tengah pentas.

Siaran format kedua membuat saya tercengang karena di dua *platform* itu, saya menyaksikan siaran yang tengah dipertunjukkan secara *live*. Tadinya saya hanya melihatnya sebagai pertunjukan yang didokumentasikan. Namun, saya justru melihat hal lain terjadi. Pertunjukan yang disajikan adalah siaran langsung dari sebuah tempat. Format kedua itu menjadi penting karena dapat dibaca sebagai siasat atas keterbatasan penonton luring dan interaksi yang kandas karena daring. Tidak jauh berbeda dengan format pertama, interaksi yang muncul juga mengaktifkan penonton untuk mengomentari, melakukan *sawer*, dan meminta lagu untuk dimainkan. Sementara itu, biduanita tampil membagi konsentrasinya, baik di lokasi luring maupun daring. Biduanita harus tampil dengan baik karena akun yang menyebarkan siaran ulang adalah akun pribadi atas namanya. Sebagai ilustrasi, lihatlah ketiga gambar di bawah ini.

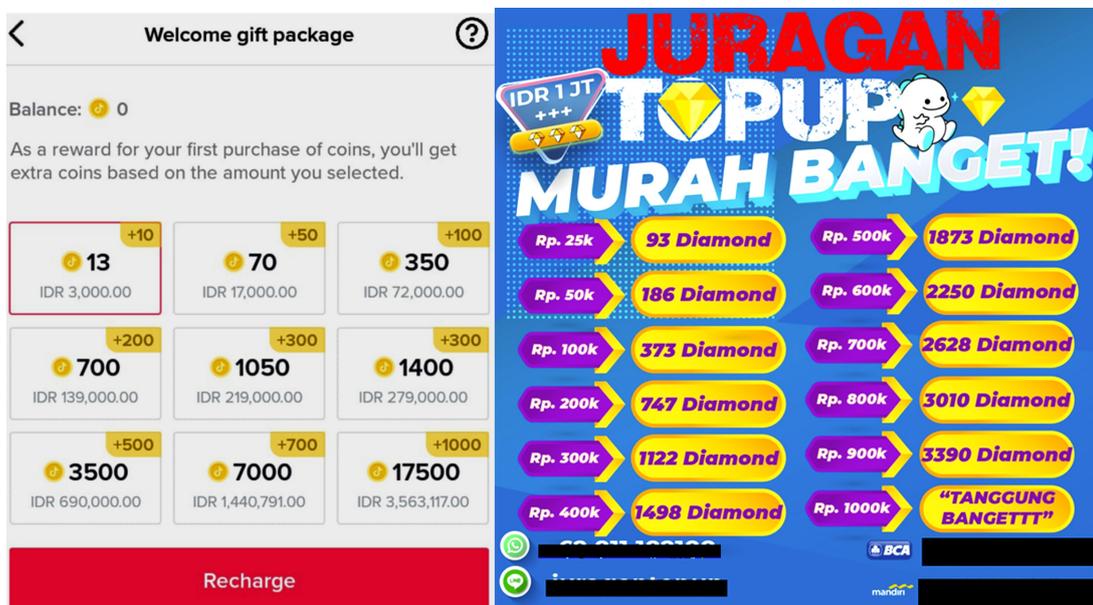


Gambar 2: Foto biduanita di Bigo Live (gambar kiri) dan TikTok Live (gambar tengah dan kanan).
(Sumber gambar dari tangkapan layar di TikTok Live dan Bigo Live)

Dari gambar di atas, banyak hal dapat dibicarakan, mulai dari akun, tampilan biduanita, peletakan kamera, hingga jumlah penonton. Namun, di samping itu semua, hal yang menarik adalah *sawer*. *Sawer* dalam format kedua itu terjadi dua kali (lihat kotak sebelah kanan pada gambar 2). Biduanita tengah menerima *saweran* dari seorang laki-laki paruh baya. Alih-alih *saweran* hanya didapat secara fisik, ia juga mendapat *saweran* secara daring melalui TikTok Live. Penonton dapat memberi *saweran* dalam bentuk koin atau berlian berdasarkan jumlah rupiah tertentu. Selesai melakukan siaran langsung, biduanita dapat memproses *saweran* virtual itu sesuai dengan ketentuan *platform*. Hal yang terpenting adalah format kedua

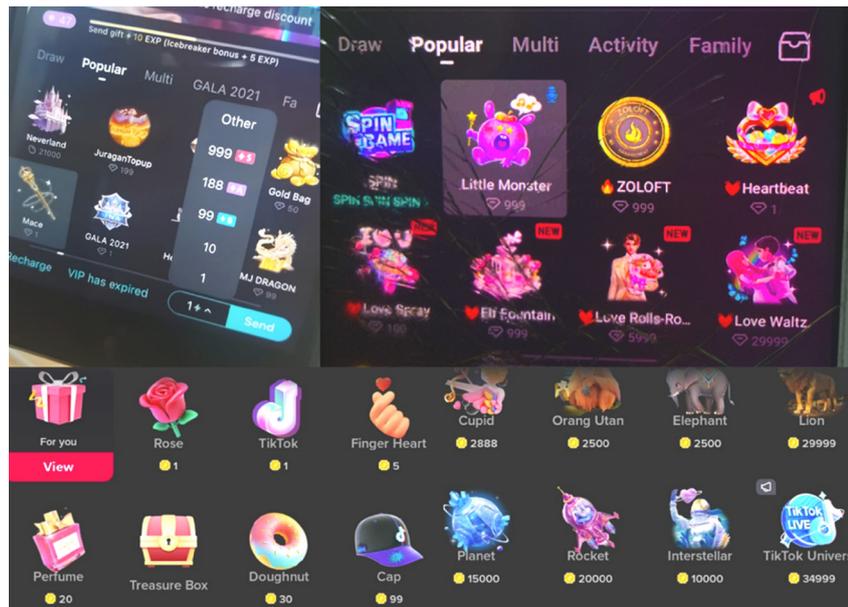
itu memungkinkan biduanita untuk mendapat dua sumber *sawer*, yakni secara luring dan daring. Lebih lanjut, *saweran* dapat dilakukan dengan dua cara sekaligus pada satu acara. Tidak hanya itu, keuntungan lain adalah jumlah penonton yang berlipat ganda. Mengenai gambar 2 sisi kanan dan kiri, saya mengabadikan tangkapan layar pada awal mereka melakukan siaran langsung. Jadi, penonton belum banyak. Gambar 2 bagian tengah memberikan gambaran tentang penonton yang berada di lapangan fisik bersanding dengan penonton daring yang berjumlah 925 pengguna *smartphone*. Atas dasar itu, siaran di TikTok Live dan Bigo Live, bagi saya, telah melampaui batas, membebaskan ruang tunggal, dan melipatgandakan penonton baik secara luring maupun daring.

Melihat dari sisi penonton, TikTok Live dan Bigo Live menjadi *platform* yang dapat melakukan transaksi secara virtual. Tidak hanya dibayarkan dengan rupiah, kedua *platform* itu memiliki mata uang atau nilai tukarnya sendiri. Di TikTok Live, mata uangnya disebut *koin*, sedangkan di Bigo Live, mata uangnya disebut *berlian* (*diamond*). Demikianlah, para penonton akan menukarkan uang rupiah mereka ke bentuk koin atau berlian untuk memberikan *saweran*. Sebagai perbandingan, di bawah adalah daftar harga dari koin atau berlian dari setiap *platform*.



Gambar 3. Nilai tukar antara rupiah ke koin (kiri) dan berlian (kanan).
(Sumber gambar dari tangkapan layar di TikTok (kiri) dan penjual berlian di Bigo Live)

Setelah penonton menentukan salah satu jumlah koin atau berlian yang akan dibeli, penonton membayar sejumlah uang sesuai dengan koin atau berlian melalui bank, kartu debit, kartu kredit, E-Wallet, dan fitur sejenis, terkadang juga melibatkan toko, seperti Alfamart. Ketika pembayaran sudah dilakukan, koin atau berlian yang dipilih akan terintegrasi pada akun penonton baik di TikTok Live atau di Bigo Live. Lalu, penonton dapat mulai membagikan *saweran* ke biduanita. Besaran *saweran* pun beragam di kedua *platform*. Namun, semua dimulai dengan satu koin atau berlian hingga 34.999 (TikTok Live) dan 39.999 (Bigo Live). Tentang besaran jumlah koin atau berlian untuk *sawer* bergantung pada *penyawer*. Setelah diberi *sawer*, biduanita akan membacakan nama *penyawer*, memuji *penyawer*, merespons *sawer* dengan senyum, tawa, lambaian tangan, hingga berjoget. *Saweran* di kedua *platform* diilustrasikan sebagai berikut.



Gambar 4. Bentuk berlian pada *platform* Bigo Live (di atas) dan bentuk koin pada *platform* TikTok Live (di bawah) (Sumber: Hasil tangkap layar dari beberapa jenis saweran –masih banyak jenis sawer di kedua *platform* dengan jumlah dan bentuk yang beragam–.)

Dari cara kerja *sawer* tersebut di atas, hal yang menarik adalah isu melintas batas. Peralnya, penonton dan *penyawer* tidak hanya berasal dari Indonesia. Kedua *platform* itu bukan milik Indonesia, maka keduanya milik semua orang yang mengunduhnya. Alhasil, tontonan tidak lagi dikhususkan pada entitas tertentu saja, melainkan diberikan keleluasaan kepada entitas lain dalam menikmati sajian apa pun di dalam *platform* itu. Misalnya, pentas dangdut tradisional hanya didatangi oleh mereka yang tinggal di daerah acara, tetapi dengan *platform*, penonton dari daerah terjauh sekalipun dapat hadir. Oleh karena itu, kerap ditemukan komentar berbahasa Thailand, Melayu, India, Vietnam, Inggris, Spanyol, Portugal, Prancis, Rusia, Turki, Arab, dan sebagainya di kolom komentar, atau dari nama *user* penonton yang masuk ke dalam siaran. Bagi saya, tentu TikTok dan Bigo Live telah meluaskan jangkauan siar dan biduanita dapat mempunyai penonton baru, bahkan mereka yang tidak mengenal dangdut sebelumnya. Selain penonton yang beragam, menarik juga mengetahui bahwa para pelaku *sawer* tidak hanya berasal dari Indonesia, melainkan juga dari penonton mancanegara. Sebagaimana koin atau berlian ditukar dengan mata uang, orang di luar negeri dapat menukarkan mata uang mereka dan memberikan *sawer* koin atau berlian untuk apa yang mereka saksikan. TikTok Live dan Bigo Live telah membuat satu standar pembayaran yang sama. Tidak ada lagi rupiah, dolar, ringgit, euro, yen, dan lain-lain karena semua nilai tukar hanya sejenis, yakni koin di TikTok serta berlian di Bigo Live.

Tentu cara kerja di atas adalah kefanan yang diciptakan oleh kapitalisme pada tingkat global. Jika kita menggunakan telaah Adorno dan Horkheimer (1972), sudah barang tentu tindakan *sawer* digital hanya omong kosong atau yang mereka sebut *mass deception*. Alasannya, pada dasarnya, segala inovasi yang terjalin hanya untuk satu tujuan, yakni bisnis. Bagi Adorno dan Horkheimer, jika bisnis menjadi pertimbangan dalam budaya, akan berakhir pada pencerahan palsu atau penipuan massal. Namun, telaah Adorno dan Horkheimer yang pesimistis membuat kita menihilkan kreativitas dan upaya lain. Lebih lanjut, saya sepakat dengan Rahel Jaeggi (2014) yang mengkritisi alienasi Karl Marx dan memperbaruinya dengan telaah terbaru dan studi kasus terkini. Jaeggi memperlihatkan lanskap alienasi pada dunia kontemporer dan perubahan subtil di dalamnya, misalnya ihwal *leisure time*, alienasi ganda, dan subjektivitas. Atas dasar itu, melihat

bahwa *sawer* digital bekerja melampaui batas ruang dan meluaskan jangkauan, saya mendekati praktik itu dengan kosmopolitanisme. Sebagai catatan, kosmopolitanisme dan globalisasi berbeda. Hasil akhir globalisasi adalah sistem yang kembali menguasai masyarakat, sedangkan kosmopolitanisme adalah *equality* dan perasaan bersama yang menghapus hierarki di dalamnya.

Saya mendekati praktik *sawer* digital bertolak dari kosmopolitanisme karena pelaku dunia digital mengangankan *equality* dalam ruang yang sama. Dalam TikTok dan BigoLive, ruang itu mengakomodasi pelbagai kewarganegaraan. Bahkan pada tingkat penonton, kewarganegaraan tidak ditampilkan secara gamblang sehingga pada amatan pertama semua orang tampak sama. Dengan demikian, seorang Indonesia sebagai penyedia tayangan dapat ditonton dan dikomentari oleh penonton dari luar negaranya. Bahkan, di antara itu semua alat transaksi mereka sama, yakni koin atau berlian. Kesamaan itulah yang saya coba dekati dengan kosmopolitanisme. Filsuf, Bambang Sugiharto (2019) mengatakan bahwa kosmopolis adalah semacam jejaring. Sistem yang terbentuk adalah jejaring melalui transaksi masyarakat yang bertaut, berkomunikasi, serta membentuk kerumunan atau kelompok temporer pada ruang nyata ataupun maya.

Pernyataan itu tentu terkait dengan praktik biduanita dan penontonnya di *platform* TikTok dan Bigo Live yang mengakomodasi transaksi, komunikasi, dan kerumunan dalam ruang maya. Alih-alih terpisah, mereka terkait satu sama lain dan *sawer an* adalah ejawantahnya. Merujuk pada pemahaman tentang kosmopolitanisme, Rahul Rao (2007, 18) membedakan dua hal,

(1) kosmopolitanisme [secara] normatif dan (2) kosmopolitanisme [secara] empiris-analitis. Kosmopolitanisme normatif merupakan pandangan moral mengenai hubungan sesama manusia **yang harus diatur**, sedangkan kosmopolitanisme empiris-analitis mengarah pada realitas lintas batas yang terjalin dalam segala macam aktivitas, seperti melalui *kolonisasi, perdagangan, dan [tentu] praktik konsumsi*. (cetak tebal dari penulis)

Merujuk pada telaah kosmopolitanisme, Kant juga memerikan cara kerja kosmopolitanisme. Kant mengaitkan skema pengatur yang paham akan *equality* dan *hospitality*. Kant bahkan memberikan beberapa tawaran, di antaranya konstitusi kosmopolit, asosiasi, dan federasi. Singkat kata, skema kesadaran akan *equality* tetap membutuhkan aturan yang berasas *cosmos* dan *polit*, khususnya pada kelompok. Itulah yang kiranya tidak dapat membuat TikTok dan BigoLive seutuhnya sebagai kosmopolit. Namun, pada poin kedua, praktik kosmopolit terjalin dalam pelbagai aktivitas. Maka, TikTok dan BigoLive, khususnya *sawer* digital, mengakomodasi lintas batas ruang melalui praktik konsumsi. Hal yang menarik dari praktik itu adalah keharusan berulang dan dapat dilakukan oleh siapa saja. Portes (1999) menjelaskan sebagai berikut.

Aktivitas kosmopolitanisme terjadi secara berulang melintasi batas nasional yang memerlukan komitmen waktu dan peran signifikan dari para peserta. Aktivitas semacam itu dapat dilakukan oleh para aktor yang relatif kuat, seperti perwakilan pemerintah dan perusahaan multinasional, juga dapat diprakarsai oleh individu, seperti imigran, dan kerabat di negara asalnya. Aktivitas ini tidak terbatas pada bab ekonomi, tetapi juga termasuk pada inisiatif politik, budaya, dan agama.

Penjelasan Portes di atas tentu memperkuat asumsi bahwa kosmopolitanisme bukan milik satu golongan, dapat diinisiasi oleh individu. Dalam studi kasus *saweran* digital, konsumen dengan beragam latar belakang yang juga penonton dangdut di TikTok Live atau Bigo Live memiliki akses yang sama. Dengan logika itu, melainkan biduanita dan penonton adalah bagian dari aktivitas kosmopolit. Kosmopolitanisme lahir dan membentuk jaringan transnasional serta menjangkau institusi global yang juga membentuk jaringan

global (Cheah 2006, 4). Selanjutnya hal itu membuat Dangdut ditampilkan di TikTok Live atau Bigo Live, ditonton, dan disawer oleh masyarakat dalam dan luar negeri.

Namun, isu integrasi itu mengarah pada pembicaraan batas antarnegara yang kabur, seperti iklan MTV pada tahun 2000-an *One Planet, One Music* yang tidak jauh berbeda dengan aktivitas pada TikTok dan Bigo Live. Alat pembayaran di dua *platform* itu bukan lagi mata uang dari negara penonton, tetapi koin atau berlian. Tidak hanya itu, komentar penonton di dalam siaran sangat beragam. Dengan demikian, diharapkan bahwa tidak ada lagi entitas terpisah, melainkan terintegrasi satu sama lain. Saya tidak ingin membawanya ke arah baik atau buruknya realitas itu, melainkan memperlihatkan sesuatu yang lain. Saya merasa bahwa dampak globalisasi, yakni batas negara yang dianggap kabur tidak sepenuhnya betul karena para biduanita yang disawer di *platform* global itu tetap lokal. Biduanita tidak disawer karena tubuh yang bergoyang acak, tetapi mereka disawer karena apa yang dipertunjukkan, mulai dari usaha, musik, suara, bahasa, lirik, hingga joget ala dangdut. Belum lagi pelbagai sikap biduanita yang justru sangat lokal, yakni menyapa dengan bahasa Indonesia atau Jawa kepada semua penontonnya. Dalam beberapa kesempatan, biduanita justru memaksa orang luar negeri yang berkomentar atau nyawer untuk berbahasa Indonesia.

Dari praktik itu, kita dapat melihat bahwa globalisasi memang telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari kita pada masa kini. Seorang biduanita dapat ditonton oleh mereka yang berada di belahan dunia lain. Akan tetapi, ada kecemasan bahwa platform global akan melahap dan menggilas keindonesiaan kita atau sesuatu yang lokal mungkin dipertanyakan. Pasalnya, platform global tidak serta-merta mengubah, bahkan menyulap, cara, logika, sikap, dan perlakuan dari seorang biduanita menjadi global. Biduanita tetap menggunakan platform global dengan cara dan kebiasaan lokal. Jadi, platform global itu justru digunakan secara lokal. G.R. Lono Lastoro Simatupang menyebutnya global yang dilokalisasi (2000,14). Hal itu tentu merupakan langkah yang baik. Namun, selama *equality* tidak mendasari segala sesuatu, itu semua akan berakhir dengan ketertundukan pada globalisasi. Satu hal yang dapat ditempuh adalah mendasari aktivitas dengan kosmopolitanisme sehingga kita dapat menciptakan dunia digital yang *equal* dan penuh keragaman.

3. KESIMPULAN

Salah satu kecemasan terbesar penonton dangdut adalah hilangnya interaksi dan partisipasi. Hal itu kerap dipersoalkan pada panggung dangdut yang dimediasi. Bagi banyak kalangan dangdut, interaksi dan partisipasi tetaplah harus berbentuk fisik. Sesuatu yang digital tetap dianggap fana dan tidak nyata karena tidak dirasakan secara langsung. Namun, tidak demikian halnya dalam studi kasus *sawer*. Perjalanan *sawer* dari panggung fisik, televisi, hingga *live streaming* seperti TikTok Live dan Bigo Live, tetap berupaya mengafirmasi pengaktifan warga untuk berpartisipasi di panggung dangdut. Hal itulah yang saya percaya sebagai benang merah praktik *sawer* karena interaksi yang terjalin dalam *sawer* dalam bentuk apa pun, tetaplah ihwal pertukaran antara dua subjek aktif. *Penyawer* memberikan uang atau koin atau berlian, sedangkan biduanita memberikan imbalan khusus kepada *penyawer* dengan pelbagai perlakuannya, dan penonton lain hanya menjadi saksi atas terlaksananya timbal balik itu. Atas dasar itu, *sawer* tak lekang oleh waktu, ruang, dan bentuk. Ia tetap terlaksana seiring dengan perkembangan teknologi. Apalagi teknologi membantu dangdut untuk melampaui ruang dan melipatgandakan jangkauan. Dengan demikian, masyarakat dapat berpartisipasi secara aktif dan mandiri dengan apa yang mereka punyai, tidak lagi menunggu instansi besar atau lembaga tertentu untuk mewujudkannya.

Kendati demikian, perlu dipahami bahwa maraknya penggunaan teknologi berbanding lurus dengan globalisasi dalam keseharian. Kecemasan yang ditimbulkan adalah kandasnya keragaman, kaburnya batas negara, dan terjadinya integrasi dalam berbagai hal. Penggunaan platform global, seperti TikTok dan Bigo

Live, untuk nyawer tentu memberikan pengalaman kosmopolit kepada biduanita dan penonton. Apalagi penonton, *penyawer*, dan komentar di dalam siaran *live* sangat beragam. TikTok Live dan Bigo Live menjadi simulasi bagi pengguna untuk masuk ke dalam ruang yang terintegrasi. Namun, dari praktik *sawer* pada pentas dangdut di TikTok dan Bigo Live, saya justru merasakan terintegrasi sekaligus terdistorsi. Pasalnya, biduanita dan penonton dangdut bergabung pada platform global dengan cara lokal dan untuk mencari sesuatu yang lokal. Tidak hanya itu, penonton asal Indonesia makin mudah terhubung dalam jejaring berkat platform global dan membuat mereka memiliki *sense of belonging* atas Dangdut. Hal itu terlihat dari kolom komentar yang selalu diramalkan oleh orang yang berbahasa Indonesia; biduanita yang membalas sapaan dari bahasa asing dengan canda dengan bahasa atau salah satu logat daerah di Indonesia. Bertolak dari realitas itu, saya percaya bahwa teknologi tidak hanya soal penggunaan dan kesenangan yang ada di dalamnya, tetapi juga dapat menjadi ruang reflektif atas isu tertentu—yang dalam hal ini adalah kosmopolitanisme. Dengan begitu, kosmopolitanisme dapat mulai digalakkan sebagai kesadaran kesetaraan yang non hierarkis dari dunia yang beragam. Tentu masih panjang untuk menggenapkan asa kosmopolitanisme di Indonesia, tetapi aktivitas yang merasuk ke keseharian warga membuat wacana itu bukan lagi impian atau bualan, melainkan cara untuk membuka obrolan, juga renungan.

DAFTAR REFERENSI

- Adorno, Theodor dan Max Horkheimer. 1972. *Dialectic of Enlightenment*. New York: Herder and Herder.
- Agoes, Artati. 2003. *Perkawinan Adat Sunda*. Jakarta: Penerbit Gramedia Pustaka Utama.
- Atmadibrata, Enoch, dkk. 2006. *Khazanah Seni Pertunjukan Jawa Barat*. Bandung: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Barat.
- Bader, Sandra dan Max M. Ritcher. 2014. Dangdut Beyond the Sex: Creating Intercorporeal Space through Nyawer Encounters in West Java, Indonesia. *Ethnomusicology Forum* 23, no 2: 163–183.
- _____. 2011. Dancing Bodies on Stage. *Indonesia and The Malay World* 39, no. 115: 333–355.
- Carlson, Marvin. 1996. *Performance: Critical Introduction*. New York: Routledge.
- Caturwati, Endang dan Sudarsono. 2003. *Lokalitas, Gender, dan Seni Pertunjukan di Jawa Barat*. Jakarta: Aksara Indonesia.
- _____. 2011. *Sinden-Penari di Atas dan di Luar Panggung*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Cheah, Peng. 2006. *Cosmopolitanism: Theory, Culture, and Society*. Sage: Nottingham Trent University.
- Hidayah M.A., Sita. 2012. *Sanggar Seni sebagai Wahana Pewarisan Budaya Lokal: Studi Kasus Sanggar Seni Jarang Bodhag "Sri Manis" Kota Probolinggo*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan, RI.
- Jaeggi, Rahel. 2014. *Alienation*, diterjemahkan oleh Frederick Neuhouser dan Alan E. Smith. New York: Columbia University Press.
- Kajian Perempuan Desantara. 2007. Tandha Jungkir Balik Kekuasaan Laki-laki Madura. *Srinthil: Media Perempuan Multikultural* 13, (Juni): 1–184.
- Kant, Immanuel dan Reiss, H.S. 1991. *Kant: Political Writings*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kemp, Simon. 2021. Digital 2021: The Latest Insights into The State of Digital. <https://wearesocial.com/uk/blog/2021/01/digital-2021-the-latest-insights-into-the-state-of-digital/> [diakses pada 1 April 2022].
- Laksono. P.M. 1997. Budaya Yogyakarta Dulu dan Kini. Dalam *Koentjaraningrat dan Antropologi di Indonesia*, 213–224, ed. EKM Masinambow. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Muhadjir dan Lukman Hakim. 1991. Topeng Betawi. Dalam *Seni dalam Masyarakat Indonesia*, 90–110, ed. Edi Sedyawati dan Sapardi Djoko Damono. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Noer, Khaerul Umam. 2016. *Tubuh yang terbang: Perempuan, Keterusiran, dan Perebutan Hak atas Tanean*. Jakarta: Pusat Kajian Wanita dan Gender Universitas Indonesia.
- Portes, A. 1999. Conclusion: Towards a New World – The Origins and Effects of Transnational Activities. *Ethnic and Racial Studies* 22, no 2: 463–477.
- Pusat Data dan Analisa Tempo. 2019. *Asal-Usul dan Perkembangan Tari Tayub*. Jakarta: Tempo Publishing.
- Putra, Yudha Adi. 2021. Dangdut dan Kekerasan: Upaya Melihat Kekerasan terhadap Perempuan dalam Hiburan Musik Dangdut. Dalam *Power Perempuan dalam Mencegah Kekerasan Seksual*, 41–63, ed. Izza Himawanti dkk. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Raditya, Michael Haryo Bagus. 2013. Esensi Senggakan pada Dangdut Koplo sebagai Identitas Musikal. Tesis, Universitas Gadjah Mada.
- . (forthcoming). Can We Dance While Seeing the Screen? Liveness in Three Dangdut Performances during the Covid-19. *SPAFA Journal*, 6.
- Rao, Rahul. 2007. Postcolonial Cosmopolitanism: Between Home and The World. D.Phil Thesis, University of Oxford.
- Satjadibrata, R. 2005. *Kamus Basa Sunda*. Jakarta: Dunia Pustaka.
- Simatupang, Gabriel Roosmargo Lono Lastoro. 1996. The Development of Dangdut and Its Meanings A Study of Popular Music in Indonesia. Thesis, Monash University. Victoria: Monash University.
- . 2000. Budaya sebagai Strategi dan Strategi Budaya. *Global/Lokal Jurnal Seni Pertunjukan Indonesia*, 1–19. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- Spiller, Henry. 2010. *Erotic Triangles: Sundanese Dance and Masculinity in West Java*. Chicago: University of Chicago Press.
- Sugiharto, I. Bambang. 2019. *Kebudayaan dan Kondisi Post-Tradisi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tanaka, Shogo. 2015. Intercorporeality as a Theory of Social Cognition. *Theory and Psychology* 25, no 4: 455–472.
- Tohari, Ahmad. 1982. *Ronggeng Dukuh Paruk*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Wallach, Jeremy. 2008. *Modern Noise, Fluid Genres: Popular Music in Indonesia, 1997–2001*. Madison, WI: University of Wisconsin Press.
- Weintraub, Andrew N. 2010. *Dangdut Stories: A Social and Musical History of Indonesia's Most Popular Music*. Oxford: Oxford University Press.
- . 2013. The Sound and Spectacle of Dangdut Koplo: Genre and Counter-Genre in East Java, Indonesia. *Asian Music* 44, no 2 (Summer/Fall): 160–194.