

SELOKA

Hanin Dhiya

Gandeng Ahmad Dhani, Aransemen Ulang "Roman Picisan"

Penyanyi pop Hanin Dhiya merilis single aransemen ulang "Roman Picisan" dengan menggandeng musisi Ahmad Dhani, Jumat (3/12). "Roman Picisan" versi Hanin dibawakan dengan full orchestra sehingga aransementnya terdengar lebih segar dan megah. Lagu tersebut merupakan single pertama dari EP terbaru Hanin yang akan dirilis dalam waktu dekat.

Menurut Hanin, lagu tersebut merepresentasikan dirinya dengan sempurna, mulai dari notasi, aransemen, hingga makna lagu yang terkandung di

dalamnya dengan nuansa gelap namun indah.

"Tiap kali aku dengerin lagu ini rasanya kayak lagi dibawa ke satu ruang yang ramai. Aku bernyanyi, aku menari tanpa orang lain peduli, ungkapkan harap dan sedih yang aku rasa tapi dikemas dalam melodi yang cantik. Banyak sisi gelap dari dalam diri aku, tapi aku lebih suka menyuarakan sedih dan gelap itu melalui hal-hal yang bermakna," kata Hanin melalui siaran pers pada Jumat.

Hanin pertama kali bertemu dengan vokalis Dewa 19 itu saat mengikuti ajang pencarian bakat pada 2014. Pada saat itu, Ahmad Dhani menjadi salah satu juri di acara tersebut.

Sementara itu, Dhani mengaku kolaborasi kali ini menjadi salah satu karya favoritnya. Aransemen dan penggunaan instrumen, katanya, membuat hasil akhir lagu "Roman Picisan" melebihi ekspektasi yang ia duga. "Pengalaman serunya saya dan Hanin saat proses rekaman di lagu ini tidak ketemu. Tetapi hasilnya luar biasa," ujarnya.

(Ant)



Hanin Dhiya dan Ahmad Dhani.

Grafis : Arko

Mr Jarwo

Mengenang Naif di Mini Konser

MR JARWO memperkenalkan lagu-lagu dari album baru "Anti Rebahan" sekaligus mengingat kembali Naif dalam sebuah mini pertunjukan di Hardrock Cafe, Jakarta, Kamis (2/12) malam.

Dibuka dengan lagu "Bebas" dan "Dia Dimana Dia Disana" yang diambil dari album "Anti Rebahan", Mr. Jarwo menguak isi proyek solonya. Kedua lagu tersebut, memiliki nuansa retro dan melodi Jarwo yang khas.

Di hadapan para penonton, Jarwo menjelaskan bahwa saat ini rekan bandnya sedang memiliki kesibukan masing-masing dan belum akan kembali sampai batas waktu tertentu. "Eenggak apa-apa lah mereka lagi ada urusan sebentar. Gue jadi vokalis baru aja gimana," kata Jarwo.

Pertunjukan ini merupakan konser perdana Jarwo sebagai penyanyi solo sekaligus merupakan tatap muka pertama dengan penonton setelah absen selama lebih dari setahun.

Jarwo melanjutkan pertunjukan dengan

membawakan "Rama dan Shinta", yang merupakan lagu tunggal keduanya dari album "Anti Rebahan". Lagu ini disebut-sebut akan menjadi soundtrack selanjutnya untuk acara resepsi pernikahan.

Dalam kesempatan ini, Jarwo juga membawakan beberapa lagu Naif yang langsung disambut meriah

oleh penonton. "Piknik 72" langsung dikumandangkan dan penonton bersorak. Bersama-sama lagu tersebut dinyanyikan dengan meriah oleh Jarwo serta penonton.

"Enak juga ya bawain lagunya Naif. Kalau gue mah enggak apa-apa, orang gue masih Naif," kata Jarwo diiringi tawa penonton. (Ant)



Mr. Jarwo dalam pertunjukan mini album "Anti Rebahan" di Hardrock Cafe Jakarta.

GAYA HIDUP

AIRA FASHION ON THE SPOT 2021

Obor Penyemangat di Masa Pandemi

SEBANYAK 40 perancang busana dari Pulau Jawa: Yogyakarta, Surakarta, Klaten, Salatiga, Grobogan, Semarang, Tulungagung, Sukoharjo, Cilacap dan Bekasi, menampilkan karya pada ajang AIRA Fashion on The Spot 2021 di Atrium Hartono Mall Yogyakarta, Kamis hingga Minggu (2-5/12) pukul 19.30 WIB.

AIRA Fashion on The Spot 2021 diselenggarakan Aira Mitra Media, digarap Rumah Pentas Yogyakarta. Peragaan busana di pengujung 2021 ini merupakan rangkaian acara Pameran dan Temu Bisnis Seni Kriya 2021. Menjadi obor penyemangat insan mode di masa pandemi Covid-19 yang kini mulai melandai. Realitas itu terlihat di acara yang dikoreograferi Uiyik Budi Lestari, Umu Fikram dan Anto Samurai. Sejumlah desainer melakukan inovasi bahan dan pola. Tidak melulu dengan ciri khasnya selama ini.

Hari pertama, Kamis (2/12), tampil Aluna by Putri Shabrina x Essy Masita, Bemberg TM Textiles by Fitriani Kuroda & Essy Masita, Hardware, Shafna by Shafira Hasna, Margaria Batik by Devie Fransisca, Batik Enom by Devie Fransisca, Kenes Batik, dan Cicik Mulyaningtyas.

Jumat (3/12): Astrid Edianti, Anteng Hadyati, Srihanna by Ambarwati, Lhemarikoe by Dhani Budidarma, Anunk Aqeela, Zamira Griya Cantik by eRJe, Dwi Warna by Nurhasanah, Owens Joe x Bemberg TM Indonesia, Akeyla Naraya (Bekasi).

Sabtu (4/12): Bemberg TM Designers, Ferry Setiawan, Adewani Lubis, Dadang Koesdarto, Manggar Natural by Yovie Asdi, Rok Lukis Yose Art by Ani Seto, Cupumanik by Ryani Utami, Prasajo by Rani, Uzy Fauziah, Majalengka Ti Payun by Brahm Italia, Sugeng Waskito.

Hari terakhir, Minggu (5/12): Megawarni, Kusuma TA by lin Kusumawati, Mimi Kebaya, Meeri Christian, Louis Ang, Aldion Soeprijono, Tari Made, Indria Aryanto, Essy

Masita, Pico Ecoprint, De'Youl Batik by Juli Hardjanto, dan Rereziq Karim.

Dalam event ini, pertama kali Essy Masita berkolaborasi dengan putrinya, Putri Shabrina, mengungsi label Aluna. Aluna merupakan produk berbasis mass product siap pakai bersegmen berbagai usia, dari 15-60 tahun.

"Dengan semangat ikut melestarikan budaya warisan leluhur, kami selalu mengangkat kain wastra serta kebudayaan Nusantara dalam setiap koleksi kami. Ciri khas Aluna, detail <I>hand mase<P> sulam <I>sashiko<P>," terang Essy yang mengungsi tema 'Romansa Nusantara'.

Perancang busana pemilik Batik Nakula Sadewa Sleman, Cicik Mulyaningtyas, menampilkan karya bertema 'Timeless Javanese Heritage'. Menyajikan batik kasual bernuansa biru.

Devie Fransisca menampilkan batik kombinasi lurik, bernuansa Keraton

Yogyakarta. Koleksi dua warna, coklat dan biru. "Cokelat warna klasik sedang biru mewakili anak muda. Batik akan tetap menjadi tren di kalangan anak muda," papar Devie.

Dhani Budidarma menampilkan tema Snazzy. Mengedepankan bahan katun dan shibori handmate. "Saya terinspirasi cotton candy. Menggambarkan kondisi masyarakat akhir-akhir ini. Ada rok yang bisa dibolak-balik sehingga konsumen bisa mengubah gaya rok sesuai keinginan," papar perancang busana yang tinggal di Laweyan Solo.

AIRA Fashion on The Spot 2021 baru pertama kali digelar. Mengacu apresiasi manis banyak kalangan, tak menutup kemungkinan acara ini akan digelar rutin tiap tahun. "Satu kebanggaan bagi Rumah Pentas Yogya bisa mempersembahkan event yang melayani karya perancang busana Indonesia," kata Tosa Santosa, pimpinan Rumah Pentas. (Lis)



Karya Cicik Mulyaningtyas.

KR-Istimewa



Karya Devie Fransisca.

KR-Istimewa



Model memperagakan busana rancangan Essy Masita.

KR-Istimewa



Dony Ariyus, M.Kom
Praktisi Sosial Media Marketing
Kaprod Teknik Komputer
Universitas Amikom Yogyakarta

Dideklarasikannya Meta sebagai nama baru perusahaan Facebook menggemparkan dunia maya akhir-akhir ini. Bahkan orang awam pun ikut bertanya-tanya dan penasaran, apa sih yang dimaksud dengan metaverse itu? Definisi metaverse yang sudah disederhanakan Facebook adalah seperangkat ruang virtual yang anda

Metaverse, Menguasai atau Dikuasai?

dapat diciptakan dan jelajahi dengan orang lain yang tidak berada di ruang fisik yang sama dengan anda. Istilah metaverse pertama kali digunakan dalam novel yang berjudul Snow Crash yang ditulis oleh Neal Stephenson pada tahun 1992. Novel itu menggambarkan bahwa manusia dapat merasakan berada di dimensi lain yaitu dunia virtual yang tentu berbeda dari dunia nyata.

Sebenarnya konsep metaverse harusnya sudah tidak asing lagi bagi pengguna aktif internet. Visualisasi dari metaverse bisa anda lihat dari film Ready Player One, game Fortnite, Zepeto, The Sims, dan yang paling terkenal adalah Roblox. Game-game tadi mempunyai persamaan konsep dengan metaverse, dimana anda bisa membuat avatar/karakter sesuai keinginan anda lalu bermain dan berinteraksi dengan avatar/karakter lainnya di ruangan virtual secara online.

Hebatnya, metaverse lebih kompleks dari itu. Pandangan kita yang terbatas oleh layar gadget, menjadi tidak terbatas dengan menggunakan perangkat virtual reality. Perangkat virtual reality itulah portal yang menghubungkan anda dengan metaverse. Tidak bisa diremehkan layaknya permainan biasa, cepat atau lambat metaverse akan masuk ke kehidupan kita sebagaimana sosial media menguasai manusia saat ini.

Dimanapun ada interaksi antar manusia, maka akan ada pergerakan ekonomi di dalamnya. Contoh mudahnya seperti jual beli item langka, diamond, koin, dan kartu dalam game yang memungkinkan orang-orang bisa bersosialisasi di dalamnya secara real time. Facebook melihat peluang besar ini karena situasi pandemi saat ini menghalangi orang-orang dengan beragam kepentingan untuk berinteraksi

secara langsung. Selain itu manusia juga mempunyai keterbatasan dalam merealisasi imajinasinya yang tak terbatas, tetapi metaverse memungkinkan kita untuk mewujudkan.

Dalam metaverse kita dapat membeli tanah, membangun apapun di atasnya, menyewakannya, dan pastinya mendapatkan uang dari itu. Aset tanah yang kita miliki akan bisa dijual dengan harga mahal ketika suatu hari metaverse sudah dihuni oleh jutaan hingga milyaran orang. Tidak perlu diragukan lagi bahwa peluang pekerjaan semakin banyak dengan besarnya kebutuhan virtual kelak. Seperti arsitek yang membuat desain kamar/ruang virtual, penyewaan tempat untuk iklan, dan masih banyak lagi peluang yang akan terbuka nantinya. Siapapun yang bisa menguasai ruang virtual lebih banyak maka dia akan mendapatkan

keuntungan lebih banyak bahkan tanpa batas.

Nah apakah kita hanya sebagai penonton dan penonton saja? Atau ikut mengambil bagian di dalamnya? Coba bayangkan 10 tahun yang lalu orang yang berinvestasi dengan bitcoin, sekarang pasti mendapatkan keuntungan 1000 x lipat. Begitu juga nantinya di dunia virtual yang kemungkinan tidak akan lama lagi akan mengambil alih pola hidup kita.

Dibalik segala kemudahan yang ditawarkan metaverse tersebut, pernahkah anda berpikir akan jadi apa dunia nantinya? Sejauh mata memandang, kita hanya bisa melihat orang-orang yang sibuk dengan perangkat virtual reality dan dirinya sendiri. Dampak negatif yang dapat dirasakan dengan jelas tentu saja dari segi kesehatan. Bagaimanapun juga perangkat virtual reality adalah teknologi



yang mempunyai batasan untuk digunakan, yang jika berlebihan akan memberikan efek samping seperti sakit kepala, mata lelah, dan lainnya.

Hal-hal negatif ini akan sulit dihindari. Karena sebagaimana media sosial, metaverse adalah mesin kapitalis yang dirancang agar orang-orang menghabiskan waktu jauh lebih lama didalamnya. Metaverse akan menghilangkan kehangatan sosial yang seharusnya dapat dirasakan ketika manusia berinteraksi dengan manusia lainnya secara luring.

Bagaimanapun juga dunia virtual tidak akan pernah sama dengan dunia nyata. Bisa saja nanti orang tua dan anak jarang berinteraksi di dunia nyata, semua pada sibuk dengan realita virtual mereka masing-masing, sehingga interaksi dunia nyata bukan suatu yang menarik lagi, gejala ini sudah bisa kita lihat dalam kehidupan sehari-hari pada saat ini. (*)