

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Inspirasi atas dunia seni rupa yang kemudian menjadi ide dalam konsep penggarapan dan wujud karya adalah hal yang sangat menarik. Bermain-main komposisi lewat warna, artistik panggung, komposisi dan aneka bentuk unik merupakan kekayaan tersendiri yang diperoleh koreografer melalui prosesnya. Upaya mencapai Rupa sebagai suatu bentuk dan wujud dunia konsumerisme mempunyai banyak tantangan tersendiri bagi koreografer dalam perwujudannya menjadi suatu karya. Proses penemuan simbol dan ikon budaya konsumtif juga menarik sebagai bahan referensi. Upaya koreografer dalam menafsirkan pemahamannya atas budaya konsumtif juga melalui proses yang dapat dijadikan bahan pembicaraan serta pengalaman dalam berkarya tari.

Perihal kondisi sosial yang kontras antara kaum wanita modern yang hiper konsumtif dengan anak-anak jalanan yang hidup apa adanya di lingkup jalanan adalah hal yang disajikan dalam karya ini. Kehidupan mereka yang kontras satu sama lain namun masing-masing nyaman atas pola hidup mereka masing-masing adalah hal yang unik untuk diamati. Sehingga terciptanya karya ini tak lain sebagai penggambaran koreografer atas dunia zaman sekarang dengan kehidupan yang kontras di dalamnya.

Lewat karya Serupa Rupa ini, kembali koreografer dapat bermain-main lewat dunia warna (seni rupa). Berbeda dengan dua koreografi sebelumnya,

koreografi kali ini lebih menuntut koreografer untuk berpikir pemilihan simbol dan ikon atas warna. Pemilihan ide penggarapan atas budaya konsumerisme menjadikan koreografer harus berpikir untuk menemukan pemikiran serta pemilihan ikon yang tepat untuk mencapai *image* yang ingin disampaikan.

Eksplorasi koreografer tampaknya masih kurang, perihal konsumerisme. Hal ini dikarenakan proses yang relative singkat. Persiapan akan tema yang diusung juga terlalu luas sehingga koreografer merasa belum seutuhnya dapat berekspresi perihal konsumerisme tersebut. Eksplorasi yang telah dilakukan selama ini adalah perihal mural, sehingga yang tampak dalam garapan tersebut adalah upaya pengayaan warna, komposisi, pola lantai dan lain sebagainya. Koreografer menyimpulkan, garapan ini masih terlalu mentah karena tidak dibarengi dengan eksplorasi dan observasi yang cukup seperti saat koreografer bereksplorasi terhadap mural.

Penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa apabila kita akan mengangkat suatu objek harus benar-benar dikuasai. Medan yang akan kita geluti haruslah benar-benar tulus dari keinginan serta tujuan awal kita. Apa yang menjadi aspirasi kita haruslah apa yang tulus dari awal ingin kita garap dan kita kerjakan bukan mendadak berganti objek. Hal itu nantinya akan menyebabkan kita sendiri buntu dan kesusahan di jalan karena kurangnya observasi, pengalaman dan data-data yang menjadi dasar atau konsep garapan..

Proses koreografi memang membutuhkan waktu, tenaga dan pikiran yang besar. Untuk mengatasi sebuah konsep pertunjukan seorang koreografer memang

membutuhkan strategi dan koordinasi yang bagus. Pengalaman koreografi kali ini benar-benar rumit bagi penata. Penata tidak dapat mengoptimalkan kerja para pendukung, yang akhirnya menghambat proses koreografer sendiri. berbagai macam hal termasuk kurangnya Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat meringankan kerja koreografer juga sangat menghambat.

Kesibukan masing-masing *person* menyebabkan memperoleh orang yang membantu selama proses menjadi tidak terlaksana. Seperti untuk urusan konsumsi dan lain sebagainya. Lebih baik memang diserahkan pada orang lain. Koreografer memegang seluruh kendali namun apabila tim yang dipegang tidak solid, hal itu juga jadi sangat menghambat.

Proses yang sebentar dan relative singkat, dengan jumlah penempuh Tugas Akhir yang juga banyak, sangat menghambat dan membatasi ruang gerak. Dari pengalaman tersebut akhirnya koreografer menyimpulkan memang dibutuhkan kerjasama yang solid, kuat dan sejalan agar semua berjalan lancar. Melihat begitu rumitnya proses TA, memang sebagai koreografer seharusnya tidak ikut menari dalam komposisinya.

Koordinasi dan sikap tegas pada semua tim pendukung juga sangat berpengaruh demi kelancaran proses, karena ternyata mengikuti arus juga akan membuat target menjadi terhambat dan kurang tercapai dengan sempurna.

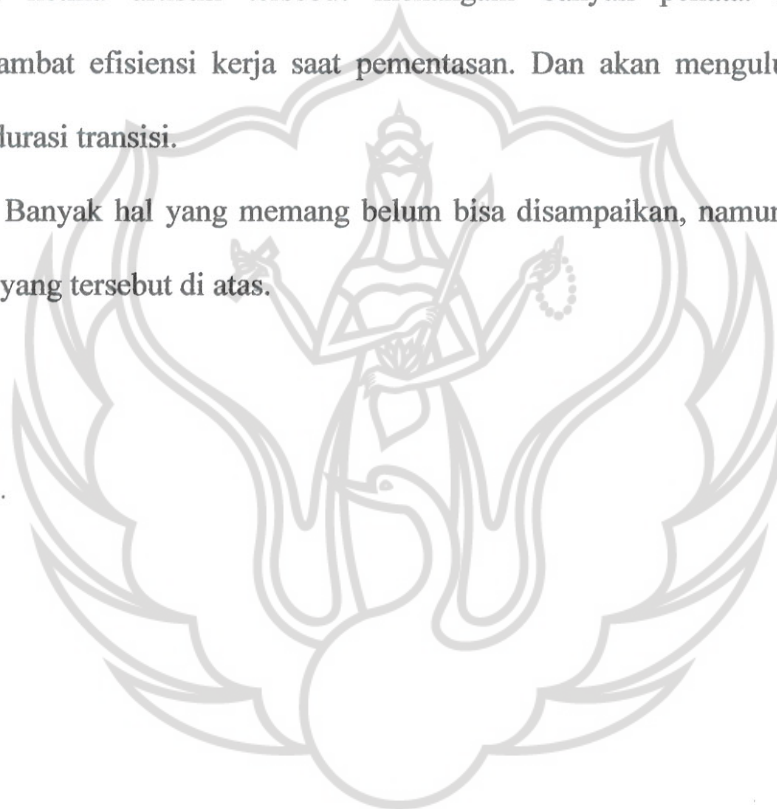
B. Saran Penciptaan Tari

Melihat kondisi serta pengalaman menempuh Tugas Akhir semester ini nampaknya banyak sekali saran yang ingin disampaikan. Beberapa hal tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Harapan dan saran selanjutnya agar para penari lebih selektif dalam membantu ujian mahasiswa lain, baik Tugas Akhir maupun koreografi. Hal ini dikarenakan banyaknya mahasiswa yang dibantu menjadi tidak optimal sama sekali. Setidaknya untuk permasalahan kesamaan penari dapat hilang ketika penyusunan jadwal pementasan dan urutannya. Hal-hal tersebut seperti sepele, namun ternyata dapat menjadi fatal, apalagi stamina penari yang kian menurun.

2. penyusunan urutan penampil seharusnya memang juga sangat dipertimbangkan, apalagi ketika artistik tersebut menangani banyak penata. Hal ini akan menghambat efisiensi kerja saat pementasan. Dan akan mengulur waktu lama untuk durasi transisi.

Banyak hal yang memang belum bisa disampaikan, namun secara global adalah yang tersebut di atas.



DAFTAR SUMBER ACUAN

A. Sumber Tercetak

- Abdullah, Irwan., 2006, *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Gorys, Keraf., 1994, *Komposisi*, Nusa Indah, Flores
- Hadi, Y. Sumandiyo., 2003, *Aspek-aspek Dasar Koreografi Kelompok*, Yogyakarta, Elkaphi.
- Hawkins, Alma. 2006, *Mencipta Lewat Tari*, Terj. Y. Sumandiyo Hadi, Yogyakarta, Manthili.
- Hawkins, Alma. 2003, *Bergerak Menurut Kata Hati*, Terj.I Wayan Dibia., Jakarta, MSPI.
- Jogja Mural Forum., 2008, *Mural Rasa Jogja*, Yogyakarta
- Joja Mural Forum., 2008, *Kode Pos Art Project*, Yogyakarta
- Jogja Mural Forum., 2005, *Step By Step Membuat Mural Di Jogjakarta cov 2*, Yogyakarta.
- Jogja Mural Forum., 2008, *Urban Visual Media edisi 2*, Yogyakarta.
- Jogja Mural Forum., 2008, *Urban Visual Media edisi 3*, Yogyakarta.
- Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta., 1998, *Buku Panduan “ Pengelolaan Penelitian/ Penciptaan/ Perancangan Karya Seni edisi kesatu*, Yogyakarta.
- Lury, Celia., 1998, *Budaya Konsumen*, Jakarta, Yayasan Obor Indonesia.
- Sachari, Agus., 2002, *Estetika*, Bandung, ITB.
- Soedarso Sp., 2006, *Trilogi Seni, “ Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni”* , Yogyakarta, Badan Penerbit Institut Seni Indonesia.

B. Sumber Visual Gambar

Kawasan gambar Mural Stadion Kridosono

Kawasan gambar mural daerah jembatan Lempuyangan

Kawasan mural daerah Pertokoan Progo

Gambar mural di berbagai sudut kota

C. Sumber Video

Video film Step Up 2, “The Street”

Video Stomp Out Loud

Video karya terdahulu lewat Transformasi Rupa I dan Transformasi Rupa II

Video tari “Warrior Lanling”

