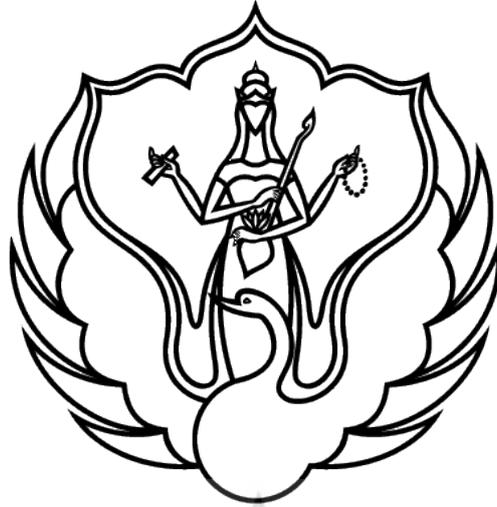


PUTREFACTION



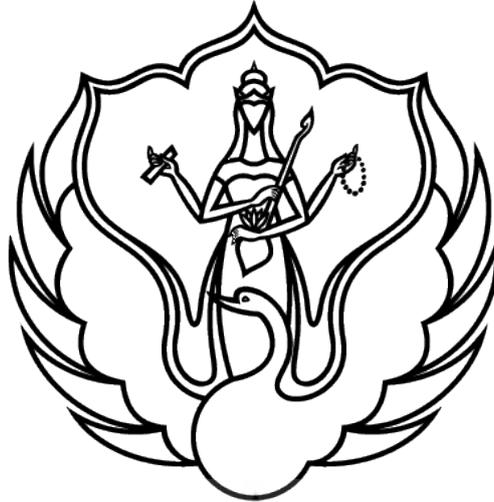
Oleh :

Violeta Wosi Permata

0911248011

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 SENI TARI
JURUSAN TARI FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2013/2014**

PUTREFACTION



Oleh :

Violeta Wosi Permata

0911248011

**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Dewan Penguji
Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Mengakhiri Jenjang Studi Sarjana S-1
Dalam Bidang Seni Tari
Genap 2013/2014**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas akhir ini telah diterima
dan disetujui Dewan Penguji
Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Yogyakarta, 6 Juni 2014

Dr. Hendro Martono, M.Sn

Ketua / Anggota



Dra. Setyastuti, M.Sn

Pembimbing I / Anggota

Dra. M Heni Winahyuningsih, M.Hum

Pembimbing II / Anggota

Dr. Mardijjo, S.S.T., M.Sn

Penguji Ahli / Anggota

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Prof. Dr. I Wayan Dana, S.S.T. M.Hum

NIP. 195603081979031001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 6 Juni 2014



Violeta Wosi Permata
0911248011

RINGKASAN

Judul: “*Putrefaction*”

Oleh: Violeta Wosi Permata

NIM: 0911248011

Ketertarikan penata untuk memvisualisasikan karakter gerak *zombie* menjadi sebuah bentuk karya tari membuat penata mencari tahu lebih dalam tentang *zombie* melalui berbagai macam media. Mengacu pada karakter *zombie* yang terdapat dalam film-film yang telah ditonton, penata mengambil kandungan dari munculnya *zombie* yang kemudian menularkan virus melalui gigitannya. Penyajian tarian ini menggunakan iringan yang berfungsi sebagai ilustrasi pendukung suasana tari dan sebagai iringan ritmis gerak dalam karya tari tersebut. Aliran musik yang digunakan adalah kontemporer masa kini (modern). Dalam karya tari ini, musik pengiring yang digunakan adalah kombinasi dari iringan ritmis gerak tari dan ilustrasi pendukung suasana tari. Musik yang penata inginkan adalah musik MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) atau musik dari hasil *editing* komputer yang disesuaikan dengan tema dan konsep garap tari. Karya tari ini divisualisasikan ke dalam bentuk tari kelompok, karena adanya tata hubungan fungsional dan emosional antara penari satu dengan penari lainnya. Rumusan ide penciptaan tari dalam garapan karya tari ini adalah menuangkan bentuk ketertarikan penata terhadap karakter dan gerak *zombie* dipadukan dengan *lighting*, *make up* karakter dan musik dalam penyajiannya sehingga menjadi sebuah bentuk karya tari. Karya tari ini disajikan secara simbolis representasional. Simbolis mempunyai arti setiap gerak yang muncul kadang tidak dapat dikenali makna geraknya, sedangkan representasional mempunyai arti penggambaran suatu kenyataan yang sesuai dengan gerak sebenarnya. *Putrefaction* memiliki konsep garapan dramatik. Dramatik mempunyai arti bahwa di dalam karya tersebut mempunyai tokoh, alur cerita dan klimaks. Konsep garapan dramatik dipakai oleh penata karena karya yang disampaikan oleh penata mempunyai alur cerita dan klimaks. Karya *Putrefaction* ini disajikan dalam empat adegan yaitu, introduksi, adegan satu, adegan dua, adegan tiga. Gerak yang muncul dalam karya *Putrefaction* lebih sering terlihat gerak yang memiliki volume ruang yang besar. Harapan dengan adanya karya cipta tari yang dilaksanakan di *proscenium stage* ini, masyarakat dan penonton dapat mengambil nilai bahwa kita sebagai manusia jangan mau dikuasai oleh sisi buruk kita seperti halnya *zombie* yang mempunyai obsesi berlebih dan sikap rakus sehingga dapat mencerminkan sifat yang negatif pada diri manusia.

Kata kunci: *Putrefaction, Zombie, Pembusukan*

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan anugerah-NYA karya tari yang berjudul *PUTREFACTION* beserta laporan penulisannya dapat terselesaikan dengan lancar, baik, dan sukses sesuai dengan target yang diinginkan. Karya tari ini merupakan salah satu syarat Tugas Akhir untuk memperoleh S-1 Seni Tari, minat utama Penciptaan Tari, Jurusan Seni Tari Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Proses yang panjang dalam penciptaan karya tari ini, telah penata lalui dengan baik. Segala hambatan dan tantangan yang menghadang justru telah memberikan pengalaman dan pelajaran yang sangat berharga bagi penata untuk terus semangat dalam berkarya, hambatan itu juga membuat penata jadi lebih sabar dan rendah hati. Karya ini tentunya tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari pihak-pihak lain. Untuk itu, dengan pengantar ini penata ingin mengucapkan beribu terima kasih dan sedalam-dalamnya kepada:

1. Dosen pembimbing I Ibu Dra. Setyastuti, M.Sn dan dosen pembimbing II Ibu Dra. M Heni Winahyuningsih, M.Hum yang telah membimbing dan memberikan masukan atas karya dan tulisan.
2. Mama, Papa, dan kakak tercinta, terima kasih atas doa, semangat, nasehat, dan dukungannya yang begitu tulus untuk saya dalam melalui segala hal sampai penciptaan karya Tugas Akhir ini.
3. Bapak AA Putra Negara S.ST.M.Hum selaku dosen wali yang selalu memberikan semangat dan dukungan yang positif dalam setiap menempuh mata kuliah yang akan diambil.

4. Bapak Drs. Gandung Djatmiko, M.Pd., Ibu Dra, Setyastuti, M.Sn., dan Bapak Prof. Dr. Y. Sumandiyo Hadi, S.S.T.,S.U selaku dosen pengampu mata kuliah Koreografi yang selalu memberikan ilmu dan sabar dalam membimbing, selalu memberikan saran serta kritik demi kemajuan dan kelancaran baik dalam proses penggarapan maupun dalam penulisan karya ini.
5. Para penari Firman, Alvin, Tian, Fatimah, Fierly, Putri, Melisa, Megumi, Jalu, Jona, Dian, Indres, dan Rara yang telah membantu penata dalam penciptaan karya ini, terimakasih untuk tenaga, waktu dan pikirannya untuk mewujudkan karya tari ini. Ari Ersandi (bang Gedex) sebagai komposer yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk meluangkan ide dalam musiknya, memberi masukan dan saran pada pengkaryaan tari, dan demi kelancaran proses karya Tugas Akhir ini. Para pendukung karya tari Tri Anggoro selaku *Stage Manager*, uncle Joe selaku fotografer, Aziz selaku videografer, Rere selaku *lighting designer*, bang Fandi Core selaku perias, Yudha selaku artistik, Dhanana selaku *costume designer*, dan seluruh team yang terlibat dalam penciptaan karya ini, terima kasih untuk waktu dan tenaganya dalam mewujudkan karya tari ini.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuannya.

Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dari saudara semua Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna dan tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu bila terdapat banyak kekurangan dalam penulisan ini mohon dimaafkan. Tidak lupa dalam proses ini saya mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak.

Yogyakarta, 6 Juni 2014

Violeta Wosi Permata

0911248011

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
RINGKASAN	iv
PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Ide PenciptaanTari	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Tinjauan Sumber	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	
A. Kerangka Dasar Penciptaan	9
B. Konsep Dasar Tari	11
1. Rangsang Tari	11
2. Tema Tari	12
3 Judul Tari	12
4. Tipe Tari	13
5. Mode Penyajian	14
C. Konsep Garap Tari	16
1. Gerak	17

2. Penari	18
3. Rias dan Busana	19
4. Ruang	20
5. Tata Cahaya	21
6. Musik	22
D. Jadwal Kegiatan Program	24

BAB III METODE DAN PROSES PENCIPTAAN

A. Metode dan Prosedur	25
1. Prosedur	25
2. Metode	27
B. Realisasi Proses Penciptaan	31
1. Proses Penciptaan	31
a. Penentuan Ide dan Tema Penciptaan	31
b. Penetapan Gerak Melalui Kerja Studio	32
c. Pemilihan dan Penetapan Penari	32
d. Penggarapan Koreografi di Studio	34
1) Proses Studio Penata Tari	34
2) Proses Studio dengan Penari	35
e. Penetapan Komposer	41
f. Pemilihan Rias dan Busana	42
2. Realisasi Proses dan Hasil Penciptaan	43
a. Realisasi Tema Tari	43
b. Realisasi Gerak Tari	44
c. Realisasi Rias dan Busana	45
d. Realisasi Musik Tari	46

BAB IV LAPORAN HASIL PENCIPTAAN

A. Struktur Tari	48
1. Adegan introduksi	48
2. Adegan I	50
3. Adegan II	52
4. Adegan III	54
B. Deskripsi Gerak Tari	59

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	61
B. Saran	62

DAFTAR PUSTAKA

A. Sumber Tertulis	64
B. Webtografi	66
C. Videografi	66



DAFTAR GAMBAR

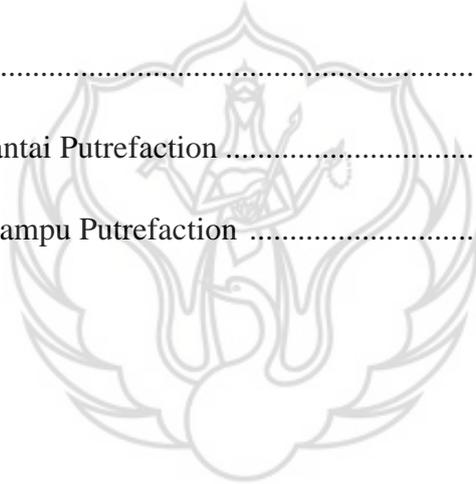
Gambar 1	Penggambaran <i>zombie</i> suster seksi pada karya <i>Ghastly Pale</i>	8
Gambar 2	Kostum karya <i>Ghastly Pale</i> pada mata kuliah koreografi III.....	19
Gambar 3	Kostum <i>Putrefaction</i> pada karya Tugas Akhir	20
Gambar 4	Proses latihan adegan introduksi menunjukkan seorang yang tersesat di suatu tempat dan sedang merasakan ketakutan	49
Gambar 5	Proses latihan adegan introduksi menggambarkan ekspresi seorang yang sedang ketakutan mendapatkan teror dari <i>zombie</i> ...	49
Gambar 6	Proses latihan adegan <i>siluet</i> yang dimaknai sebagai sebab akibat permulaan <i>zombie</i>	50
Gambar 7	Proses latihan adegan satu menggambarkan orang yang kesakitan dampak cairan yang telah disuntikkan	51
Gambar 8	Proses latihan adegan satu, enam penari dengan posisi <i>focus on two point</i> melakukan gerakan kesakitan	51
Gambar 9	Proses latihan adegan satu menunjukkan gerakan manusia yang telah disuntik dan mulai merasakan virus yang mulai menyebar keseluruh tubuhnya.....	52
Gambar 10	Proses latihan adegan dua menggambarkan aktivitas manusia di luar ruangan	53
Gambar 11	Proses latihan adegan dua menunjukkan ekspresi manusia yang sedang ketakutan karena muncul seorang yang sudah terinfeksi virus	53

Gambar 12	Proses latihan adegan dua menggambarkan tentang manusia yang telah terinfeksi virus dan mulai memperlihatkan sifat-sifat <i>zombie</i>	54
Gambar 13	Proses latihan adegan tiga, empat penari berjalan dengan motivasi mencari mangsa	55
Gambar 14	Proses latihan adegan tiga, lima penari dengan sikap motif gerak waspada	55
Gambar 15	Proses latihan adegan tiga, tujuh penari melakukan pose yang tidak beraturan	56
Gambar 16	Proses latihan adegan tiga menggambarkan <i>zombie</i> yang mulai bergerombol mencari mangsa bersama-sama	56
Gambar 17	Proses latihan adegan tiga menggambarkan <i>zombie</i> yang sedang mencari mangsa untuk diburu.....	57
Gambar 18	Proses latihan adegan tiga menggambarkan <i>zombie</i> yang telah mendapatkan mangsa.....	57
Gambar 19	Proses latihan adegan tiga menunjukkan korban yang telah dimangsa oleh <i>zombie</i>	58
Gambar 20	Proses latihan adegan tiga menggambarkan kota mati yang dipenuhi oleh <i>zombie</i>	58
Gambar 21	Busana adegan introduksi.....	68
Gambar 22	Busana adegan satu dan adegan tiga.....	68
Gambar 23	Busana adegan dua, adegan masyarakat.....	69
Gambar 24	Sikap adegan introduksi.....	69

Gambar 25	Sikap adegan satu <i>siluet</i>	70
Gambar 26	Sikap adegan satu <i>zombie</i> kesakitan karena terjangkit virus	70
Gambar 27	Sikap adegan dua pada adegan masyarakat.....	71
Gambar 28	Sikap adegan dua pada saat manusia bertemu <i>zombie</i>	71
Gambar 29	Sikap adegan dua pada saat manusia mengalami proses menjadi <i>zombie</i>	72
Gambar 30	Sikap adegan tiga pada saat <i>zombie</i> sedang mencari mangsa.....	72
Gambar 31	Sikap adegan tiga pada saat <i>zombie</i> mendapatkan mangsa	73
Gambar 32	Sikap adegan tiga pada saat semua manusia sudah berubah menjadi <i>zombie</i>	73
Gambar 33	Mastering pengaturan musik	83
Gambar 34	Mastering musik pada adegan introduksi	83
Gambar 35	Mastering musik pada adegan I dan II	84
Gambar 36	Mastering musik pada adegan III sampai <i>ending</i>	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Sinopsis	67
Lampiran 2 : Foto Pementasan Putrefaction	68
Lampiran 3 :Jadwal Program Kegiatan Putrefaction.....	74
Lampiran 4 :Nama Para Pendukung Putrefaction	75
Lampiran 5 : Notasi Musik Putrefaction	77
Lampiran 6 : Pamflet	85
Lampiran 7 : Booklet	86
Lampiran 8 :Tiket	88
Lampiran 9 : Pola Lantai Putrefaction	89
Lampiran 10 : Plot Lampu Putrefaction	93



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berawal dari kegemaran penata menonton film-film horor, film *zombie* merupakan salah satu film horor yang menarik perhatian, penata mendapat rangsang visual untuk penggarapan sebuah karya tari. Menurut pengamatan penata dari berbagai film *zombie* yang pernah dilihat, *zombie* memberi kesan yang seram, aneh, linglung, dan menjijikkan. Gerak sempoyongan dan patah-patah merupakan karakter gerak *zombie*.

Ketertarikan penata untuk memvisualisasikan karakter gerak *zombie* menjadi sebuah bentuk karya tari membuat penata mencari tahu lebih dalam tentang *zombie* melalui berbagai macam media. Berdasarkan pencarian tersebut didapatkan informasi bahwa dalam kehidupan nyata, *zombie* adalah sebutan untuk mayat hidup dalam sistem kepercayaan *Voodoo* (ilmu supranatural atau perdukunan) di Afrika. *Zombie* pada dasarnya manusia yang dijadikan budak untuk dipekerjakan dengan cara menyuntikkan virus yang terbuat dari campuran kulit katak beracun yang disebut *bufo bufo bufo* dan ikan *puffer*.¹ Virus tersebut tidak mematikan hanya saja berfungsi untuk melemahkan nafas dan detak jantung. Proses tersebut dilanjutkan dengan penambahan makanan sejenis pasta yang terbuat dari *datura* (rumput jimsons) yang berfungsi untuk merusak system saraf otak yang membuat manusia menjadi gila. Rumput jimsons mengandung bahan

¹ Wade Davis, *Passage of Darkness: The Ethnobiology of the Haitian Zombie*, USA: UNC Press Book, 1988. p. 102.

kimia *Atropin*, *Hyoskiamin*, dan *Skopolamin* yang apabila dikonsumsi akan menyebabkan hilang ingatan.² Dalam jangka waktu yang lama, organ tubuh manusia tersebut akan membusuk karena virus yang telah menyebar ke segala sistem syaraf tubuh manusia yang membuat fisik *zombie* menjadi rusak dan hancur sehingga memberi kesan menyeramkan dan menjijikkan.

Virus ini dalam dunia perfilm-an dapat merubah manusia menjadi mesin pembunuh yang gesit. *Zombie* selalu muncul secara tiba-tiba dengan karakter gerakannya yang sempoyongan, patah-patah, dan tidak wajar tanpa menceritakan asal-usul bagaimana terciptanya *zombie* pada awalnya. Tidak wajar yang dimaksud di sini adalah seperti halnya gerakan manusia ketika ingin berdiri tentunya menggunakan kaki sebagai menopang tubuh, akan tetapi dalam hal ini bisa saja kepala yang digunakan penopang untuk berdiri. Contohnya seperti yang ada pada film *Silent Hill* yang menjadi sumber acuan penata. Pada film-film, *zombie* selalu muncul untuk mencari mangsa yang akan digigitnya. Gigitan *zombie* mengandung virus yang menular kepada manusia, sehingga siapa saja yang digigit akan berubah menjadi *zombie*. Hal itu yang akan dituangkan oleh penata dalam bentuk karya tari.

Mengacu pada karakter *zombie* yang terdapat dalam film-film yang telah ditonton, penata mengambil kandungan dari munculnya *zombie* yang kemudian menularkan virus melalui gigitannya.

Cerita pada karya tari ini diawali dengan tersesatnya seorang manusia di suatu tempat. Teror *zombie* muncul ketika orang tersebut sedang mencari jalan

² *Ibid*

keluar. Rasa takut menjadi-jadi ketika beberapa *zombie* muncul dihadapannya, yang kemudian orang tersebut berlari untuk menghindari dari ancaman *zombie* yang mengejarnya hingga ke pemukiman masyarakat. *Zombie-zombie* tersebut membaur diantara masyarakat perkotaan, akan tetapi masyarakat tidak menyadari akan keberadaan *zombie* di sekitarnya. Sampai pada akhirnya salah satu *zombie* muncul ditengah-tengah keramaian kota yang membuat masyarakat histeris dan ketakutan. *Zombie* tersebut masih memiliki sisi manusiawi dikarenakan virus *zombie* belum sepenuhnya menguasai tubuh yang membuat sifat memangsa masih belum sepenuhnya sempurna. Lambat laun sifat pemangsanya akan semakin besar dimiliki oleh *zombie* setelah virus tersebut sudah menyebar keseluruh tubuh. *Zombie-zombie* yang membaur di pemukiman masyarakat telah memangsa manusia-manusia yang berada di pemukiman tersebut, yang menjadikan kota tersebut layaknya kota mati dan tidak menyisakan seorangpun manusia.

Karya tari ini divisualisasikan ke dalam bentuk tari kelompok, karena adanya tata hubungan fungsional dan emosional antara penari satu dengan penari lainnya. Penari dalam tarian ini berjumlah lima orang penari putri dan tiga penari putra. Penyajian tarian ini menggunakan mode penyajian simbolik representasional, simbolik yaitu menghadirkan gerak sebagai simbol-simbol demi terciptanya suasana akan dibangun, sedangkan representasional mempunyai arti penggambaran suatu kenyataan yang sesuai dengan gerak sebenarnya.

Penyajian tarian ini menggunakan iringan yang berfungsi sebagai ilustrasi pendukung suasana tari dan sebagai iringan ritmis gerak dalam karya tari tersebut. Aliran musik yang digunakan adalah kontemporer masa kini (modern).

Dalam karya tari ini, musik pengiring yang digunakan adalah kombinasi dari iringan ritmis gerak tari dan ilustrasi pendukung suasana tari. Musik yang penata inginkan adalah musik MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) atau musik dari hasil *editing* komputer yang disesuaikan dengan tema dan konsep garap tari. Hadirnya musik pada karya tari ini setelah gerak-gerak yang sudah terkomposisi sudah dinyatakan *fix*.

B. Rumusan Ide Penciptaan Tari

Rumusan ide penciptaan tari dalam garapan karya tari ini adalah menuangkan bentuk ketertarikan penata terhadap karakter dan gerak *zombie* dipadukan dengan *lighting*, *make up* karakter dan musik dalam penyajiannya sehingga menjadi sebuah bentuk karya tari.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan dari penggarapan karya tari ini adalah:
 - a. Menyatakan sebuah pemahaman bahwa *zombie* itu bukan mayat hidup namun *zombie* itu adalah istilah dari korban percobaan-percobaan kimia yang menyebabkan sistem syaraf otak dan syara-syaraf lainnya tidak berfungsi. Di Negara Kongoo *zombi* merupakan nama untuk dewa ular Voodoo yang bernama Damballah Wedo.
 - b. Sebuah karya tari tidak hanya durasi atau hanya bentuk gerak yang menjadi pencapaian akhir, akan tetapi pada karya yang berjudul *Putrefaction* ini memiliki tujuan *education* menyatakan sebuah kenyataan dari apa yang ada tidak lagi menggambarkan sebuah peristiwa.

- c. Untuk menegaskan gerak yang sebenarnya bisa diadopsi dari gerak naturalis. Gerak natural yang dimaksud adalah kejang dan gemetar yang merupakan gerak dari orang sakit pada umumnya dan kini masuk pada gerak tari yang mengalami stilisasi dan distorsi gerak.

2. Manfaat dari penggarapan karya tari ini adalah:

- a. Memberikan pengalaman baru kepada teman-teman yang dalam segi tata rias dan busana sebagai elemen pendukung tari.
- b. Mengembangkan kreativitas penata dalam menciptakan karya berdasarkan pengalaman yang telah ada.
- c. Dengan karya ini orang awam mendapatkan sebuah pemahaman baru bahwa dunia rias dan busana tidak hanya sebatas rias busana klasik.

D. Tinjauan Sumber

Untuk menciptakan sebuah karya, penata sangat membutuhkan sumber acuan yang memberikan kontribusi untuk terciptanya karya tari ini baik sumber acuan berupa video maupun buku sebagai data tertulis. Sumber acuan tersebut sangat diperlukan untuk memperkuat konsep atau sebagai pedoman selama proses dalam mewujudkan ide dan gagasan ke dalam sebuah karya.

1. Sumber Tertulis

Hal-hal yang sangat mendasar untuk membuat sebuah koreografi kelompok dengan segala aspek-aspeknya, di antaranya bagaimana mempertimbangkan jumlah penari, jenis kelamin, postur tubuh, aspek

keruangan, wujud rasa kesatuan kelompok dalam aspek ruang, waktu, serta proses pembentukan melalui eksplorasi dan improvisasi. Dalam menentukan penari yang sesuai dengan harapan dan pembagian fokus pada komposisi yang dapat menggambarkan tema garapan, penata menggunakan buku Y. Sumandiyo Hadi yang berjudul *Aspek-aspek Dasar Koreografi Kelompok*. Esensi buku ini menyinggung segala aspek koreografi yang diterapkan penata tari dalam berproses untuk menuju keutuhan karya tari yang hendak diciptakan. Dalam buku ini penata mengambil teknik proses penggarapan karya atau koreografi, melalui tahap eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan.

Upaya pencarian gerak lewat rangsang melihat perilaku, kondisi sosial, lingkungan, dan fenomena yang berkaitan dengan tema rancangan karya tari ini memberikan inspirasi dalam berkarya dan melakukan improvisasi gerak. Penata menggunakan buku dari Alma M. Hawkins yang berjudul *Bergerak Menurut Kata hati, Metode Baru dalam Menciptakan Tari* terjemahan I Wayan Dibia, untuk membantu dalam proses penggarapan rancangan Tugas Akhir penciptaan koreografi ini, mengenai pembelajaran serta pengetahuan tentang bagaimana proses mencipta mulai dari merasakan, berimajinasi, mewujudkan ide hingga pembentukan komposisi gerak dan motif dalam koreografi tari.

Modal dasar penata adalah kreativitas yaitu kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik baru dalam pengertian sesuatu yang belum ada atau dapat pula sesuatu yang baru tetapi berpijak pada hal yang

sudah ada dengan pengolahan unsur-unsur yang ada dalam suatu karya tari. Penata mencoba untuk menghadirkan bentuk baru dari pengembangan esensi gerak *zombie* sehingga menjadi sebuah pertunjukan tari yang menarik. Penata menggunakan buku karya Jacqueline Smith dengan judul *Komposisi Tari : Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru*”, terjemahan Ben Soeharto, untuk menjadi acuan penata dalam proses penggarapan rancangan karya tari ini, sehingga memunculkan rangsang untuk membuat ide-ide baru dalam sebuah koreografi. Buku ini menjadi pemicu penata dalam berkreaitivitas.

2. Webtografi

<http://zonaingintahu.blogspot.com/2011/06/5-penyebab-yang-akan-membuat-manusia.html> dan <http://www.anehdidunia.com/2012/05/asal-usul-sejarah-legenda-zombie.html>, di sini penata mengetahui asal mula adanya *zombie* dalam kehidupan yang nyata.

3. Videografi

Sumber acuan film yang memberikan kontribusi pada penata untuk terciptanya karya tari ini adalah film ber-*genre horror-thriller* yang berjudul *Silent Hill, Resident Evil, Zombie Land, Warm Bodies*, dan *Walking Dead*. Film tersebut membantu untuk mengetahui bagaimana gerak, tingkahlaku, dan sifat *zombie*.

Video tari “*Ghastly Pale*” karya Violeta Wosi Permata yang pernah dipresentasikan di *Proscenium Stage* Tari Institut Seni Indonesia

Yogyakarta. Video tersebut menjadi acuan penata sebagai landasan untuk menciptakan koreografi Tugas Akhir dengan ide garapan yang sama. Karya tari *Ghastly Pale* mengambil esensi dari film *Silent Hill* yang memvisualisasikan *zombie-zombie* suster seksi. Melalui video *Ghastly Pale*, penata mendapat inspirasi kembali dalam pengemasan komposisi tari dan gerakannya.



Gambar 1: Penggambaran *zombie* suster seksi pada karya *Ghastly Pale* (Foto: Dede. 2014)

Di buku, artikel, dan video tersebut menjelaskan tentang beberapa penjelasan bagaimana cara mengkomposisikan sebuah tarian kedalam bentuk pertunjukan atau koreografi kelompok dan juga dari mana asal mula *zombie* tersebut muncul. Membantu penata untuk menyusun sebuah karya tari mulai dari cara mengkomposisikan sebuah gerak, mengekspresikan sebuah gerak, cara mengeksplor, bagaimana ketubuhan *zombie*, dan lain sebagainya. Maka dari itu buku, artikel, dan video ini sangat membantu penata untuk mengkomposisikan karya yang akan digarap.