

JURNAL
DHEK JAMANE



oleh:

Niken Larasati

1511562011

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S1 TARI
JURUSAN TARI FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2018/2019

RINGKASAN

Dhek Jamane

Oleh : Niken Larasati

1511562011

Dhek Jamane merupakan judul karya tari yang terinspirasi dari pengalaman empiris yang dirasakan seseorang pada masa kecilnya. *Dhek Jamane* merupakan bahasa Jawa yang artinya sewaktu itu.

Karya ini merupakan tipe tari dramatik. Karya tari ini mempresentasikan dari eksplorasi gerak keseharian dengan tetap menggunakan ekspresi untuk membantu mewujudkan suasana dramatik. Berkaitan dengan konsep, tema yang dipilih ialah Perubahan Sosial Individu. Perubahan sosial individu terjadi akibat pengaruh adanya teknologi (*handphone*) yang dianggap dapat merubah sikap anak jaman sekarang, yang menjadikan kurang berinteraksi secara langsung terhadap orang sekitar.

Karya tari dengan durasi kurang lebih 17.48 menit ini, menampilkan wujud dari pengalaman empiris yang di alami penata. Karya ini diwujudkan dengan menghadirkan anak-anak sebagai pusat atau inti dari cerita. Namun juga ditunjang oleh lima penari dewasa sebagai penggambaran anak yang sudah tumbuh dan berkembang. Musik dalam karya ini menggunakan musik yang disusun melalui teknologi komputer, yang biasa disebut musik MIDI. Musik bernuansa diatonis dengan kombinasi gamelan ini diharapkan dapat membangun suasana dramatik yang akan ditampilkan.

Karya tari yang disajikan dalam bentuk koreografi kelompok ini disajikan menggunakan dramaturgi klasik, yang terdiri dari introduksi, adegan 1, 2, 3, dan *ending*. Introduksi menampilkan realisasi anak-anak pada saat bermain, adegan 1 adalah saat mereka tumbuh remaja, adegan 2 ialah permainan *handphone*, adegan 3 menampilkan pencerminan dan mewujudkan rasa rindu dan yang terakhir adalah *ending*.

Kata kunci: *Dhek Jamane, Perubahan, Perkembangan, Empiris*

ABSTRAC

Dhek Jamane is a dance work title inspired by an empirical experience that a person feels in his childhood. Dhek Jamane is a Javanese language which means at that time. This work is a dramatic type of dance. This dance work presents the expiration of daily motion while still using expressions to help create a dramatic atmosphere. Regarding the concept, the theme chosen was individual social change. Individual social changes occur due to the influence of technology (handphone) which is considered to be able to change the attitudes of children today, which makes it less interacting directly with people around. This dance with a duration of approximately 17.48 minutes, displays the form of empirical experience experienced by stylists. This work is realized by presenting children as the center or core of the story. But it is also supported by five adult dancers as portrayals of children who have grown and developed.

Music in this work uses music compiled through computer technology, commonly called MIDI music. This diatonic nuanced music with a combination of gamelan is expected to build a dramatic atmosphere that will be displayed. The dance works presented in the choreography form of this group are presented using classical dramaturgy, which consists of introduction, scene 1, 2, 3, and ending. The introduction shows the realization of children while playing, scene 1 is when they grow up teenagers, scene 2 is a mobile game, scene 3 displays reflection and

manifests a longing and the last is the ending. Keywords: Dhek Jamane, Change, Development, Empirical

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Dalam diri manusia terkadang merasakan perasaan rindu terhadap masa lalu. Perasaan ada karena rangsangan yang mempengaruhi sehingga menimbulkan perilaku yang mengingatkan masa lalunya. Rangsang yang dimaksud ialah rangsang visual yang berawal dari pengelihatian terhadap keadaan sekitar. Keadaan di mana dahulu sekelompok anak-anak yang bermain di lingkungan masyarakat memainkan permainan yang membuat mereka senantiasa berkumpul dan memberikan respon yang baik satu sama lain dan terlihat riang gembira. Namun yang terlihat saat ini adalah anak-anak yang selalu sibuk dengan permainan barunya yaitu *handphone* dan membuat mereka tidak peduli dengan keadaan sekitar, bahkan tidak menghiraukan apapun yang ada di dekatnya. Situasi inilah yang membuat seseorang merasa ada yang hilang dari kondisi anak-anak jaman sekarang dan membuat seseorang merasakan rindu akan keadaan masa kecilnya.

Saat seseorang sudah tumbuh dewasa, pasti mengalami adanya perubahan. Perubahan terjadi karena adanya kemauan dari dalam diri manusia ataupun dipicu karena pengaruh lingkungan sekitar. Pengaruh yang masuk salah satunya adalah teknologi atau *handphone*. *Handphone* membuat seseorang menjadi kurang

bersosialisasi sehingga mengalami perubahan sosial. Kurang bersosialisasi yang dimaksud mengacu pada anak-anak, yakni mereka jadi lebih sering menyendiri di kamar karena merasa sudah senang dengan bermain *handphone*, ataupun keadaan waktu mereka sedang berkumpul namun tetap sibuk sendiri dengan *handphone* nya.

Perubahan sosial terjadi karena faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang mempengaruhi tentang kepribadian seseorang, komunikasi, cara dan pola pikir terhadap masyarakat. Sedangkan faktor eksternal seperti bencana alam perubahan iklim, peperangan, dan pengaruh kebudayaan masyarakat lain.

Menurut Morris Ginsberg dalam buku yang di tulis oleh M. Chairul Basrun Umanilo yang berjudul *Perubahan Sosial Di Indonesia*, perubahan sosial dalam masyarakat antara lain dipengaruhi oleh:

- a. Kebutuhan dan kesadaran individu untuk berubah
- b. Tindakan individu yang dipengaruhi oleh perubahan kondisi. Kondisi yang dimaksud adalah keadaan di sekitar yang bisa mempengaruhi tindakan seseorang, seperti kemajuan teknologi.

Perubahan akan menjadikan diri manusia lebih berkembang. Dalam proses perkembangan, jelas adanya perubahan-perubahan yang meliputi aspek fisik, intelektual, sosial, moral, bahasa, emosi dan perasaan, minat, motivasi, sikap,

kepribadian, bakat dan kreativitas, di mana dalam sikap aspek tersebut pada dasarnya yang berbeda antara manusia yang satu dengan yang lainnya.¹

Setiap orang memiliki karakter yang berbeda. Dari karakter tersebut, muncul berbagai reaksi perasaan (emosi) yang berbeda pula. Reaksi muncul ketika seseorang mendapat rangsangan sehingga timbul sebuah perasaan tertentu. Perasaan ialah suatu keadaan kerohanian atau peristiwa kejiwaan yang kita alami dengan senang atau tidak senang dalam hubungan dengan peristiwa mengenal dan bersifat subyektif.²

Misalnya perasaan yang berhubungan dengan waktu-waktu yang telah lalu, atau melihat ke belakang yang telah terjadi. Misalnya merasa rindu, karena teringat pada masa kanak-kanak yang menyenangkan bisa bermain dengan riang gembira.

Perasaan lebih erat hubungannya dengan pribadi seseorang dan berhubungan pula dengan gejala-gejala jiwa yang lain. Oleh sebab itu, tanggapan perasaan seseorang terhadap hal tersebut tidaklah sama dengan tanggapan orang lain dengan hal yang sama.

Perasaan emosional muncul dalam diri manusia ketika manusia terangsang atau tersentuh terhadap sesuatu, yang kemudian masuk ke dalam pikiran dan tersalur ke dalam hati atau perasaan lalu fisik atau tubuhnya menyertai, sehingga

¹ Yudrik Jahja, 2011, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Prenada Media, 1

² H. Abu Ahmadi, 2003, *Psikologi Umum*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 101

emosi bisa mempengaruhi tubuh manusia. Perasaan seseorang berkembang sejak ia mengalami sesuatu, misalnya keadaan keluarga, jabatan, pergaulan sehari-hari, cita-cita hidup dan sebagainya. Dalam kehidupan yang modern banyak alat yang digunakan untuk memperkaya rangsang emosi, seperti : alat telekomunikasi (handphone), televisi, radio, film, gambar, majalah, dan sebagainya.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Dari latar belakang di atas, muncul pertanyaan kreatif ide penciptaan karya tari ini sebagai berikut :

- a. Bagaimana mewujudkan perubahan perilaku sosial individu di lingkup pertemanan dalam sebuah karya tari ?
- b. Bagaimana memunculkan suasana dramatik dalam karya tari dengan tema perubahan perilaku sosial individu ?

Dalam karya ini akan merealisasikan perasaan rindu yang dirasakan oleh seseorang akan kehidupan masa kecilnya. Di mana seseorang mempunyai teman yang secara alami terbentuk akibat tali persaudaraan. Bermain permainan tradisional banyak mereka lakukan untuk mengisi waktu luang. Permainan yang dimaksud adalah seperti : layang-layang, lompat tali, *gobag sodor*, dan *bal-balan*.

Dewasa ini berbagai permainan tradisional banyak yang hanya tinggal nama. Padahal, di masa lalu dapat dikatakan anak-anak sangat akrab dengan berbagai permainan tradisional yang ada dalam masyarakatnya. Malahan, peralatan yang

diperlukan untuk bermain tidak diperoleh dari membeli, tetapi dibuat sendiri atau memanfaatkan benda yang ada di sekitarnya. Namun, kemajuan zaman yang ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada gilirannya membuat permainan tradisional banyak yang tergusur oleh berbagai jenis permainan modern. Untuk itu, tidak berlebihan jika banyak orang yang mengatakan bahwa seiring perkembangan zaman, maka permainan tradisional sudah banyak tergantikan oleh permainan yang relatif baru dan modern³

Waktu berlalu dan menjadikan seseorang itu tumbuh remaja bersama teman-temannya. Namun di samping mereka tumbuh secara fisik, dunia pun kini tumbuh dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat. Akibat perubahan pola hidup, mereka pun ikut larut dalam kecanggihan, yang mengakibatkan anak menjadi kurang bersosialisasi pada saat itu di karenakan teknologi (*HandPhone*) dan menjadi kecanduan *online*, menjadikan anak sibuk bermain tanpa menghiraukan sesuatu atau orang yang ada di sekitarnya. Pertemanan yang dulunya sangat erat kini menjadi kurang berinteraksi akibat kecanduan oleh teknologi. Kejadian tersebut yang kemudian menjadikan seseorang ingin kembali ke masa kecilnya, karena menurutnya suasana jaman dulu lebih *adem ayem*. Dalam karya ini juga berpijak pada perasaan emosional yang terjadi dalam konteks berteman pada lingkungan sekitarnya dan menjadi acuan untuk bisa berekspresi sehingga dapat memunculkan suasana dramatik dalam karya tersebut.

³ Sujarno, dkk, 2013, *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*, Jakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) DIY, 2

C. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan Penciptaan

- 1) Mewujudkan karya tari yang berpijak pada tema perubahan perilaku
- 2) sosial individu
- 3) Mengembangkan kreativitas gerak sesuai konsep

b. Manfaat Penciptaan

1) Manfaat Praktis

- a) Memperoleh pengalaman dalam menata sebuah karya yang didasari oleh sebuah pengalaman.
- b) Memacu kreativitas dalam berkarya.

2) Manfaat Teoritis

- a) Mengaplikasikan landasan konsep-konsep koreografi ke dalam proses kreatif penciptaan tari yang berpijak pada eksplorasi gerak keseharian.
- b) Mengembangkan landasan teori koreografi untuk menciptakan karya tari baru berdasarkan pengalaman empiris.

D. Tinjauan Sumber

Dalam proses kreatif penciptaan karya tari dibutuhkan informasi langsung atau tidak langsung sebagai acuan normatif, baik berupa sumber pustaka maupun

sumber audiovisual atau wawancara untuk menambah pengetahuan dan inspirasi garap tari. Beberapa sumber yang menjadi acuan pada karya ini yaitu :

a. Sumber Tertulis

Buku berjudul *Psikologi Perkembangan* yang ditulis oleh Yudhrik Jahja tahun 2011, menjelaskan pengertian dan konsep dasar perkembangan manusia, buku tersebut juga membahas tentang fase perkembangan individu manusia. Dalam karya ini sangat membutuhkan buku yang membahas tentang fase perkembangan manusia, sebab dalam karya ini merealisasikan fase perkembangan mulai kanak-kanak hingga dewasa.

Buku berjudul *Psikologi Umum* yang ditulis oleh Drs. H.Abu Ahmadi tahun 2003, buku ini membahas tentang ilmu psikologi terutama pada gejala perasaan (emosi). Buku tersebut menjadi sumber acuan dalam karya tari karena dapat membantu dalam mewujudkan perasaan dan suasana hati yang diharapkan dapat membantu mewujudkan dramatik yang akan ditampilkan dalam karya tari tersebut,

Buku berjudul *Trilogi Seni Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni* yang ditulis oleh Soedarso Sp, tahun 2006 yang membahas tentang seni dan ekspresi pada halaman 54-59. Buku tersebut juga membantu mewujudkan ekspresi karena suasana hati yang ingin mereka ungkapkan dalam setiap gerak yang mereka lakukan.

Buku berjudul *Koreografi Bentuk-Teknik-Isi* oleh Y.Sumadiyo Hadi tahun 2014, buku ini membahas tentang pengertian koreografi berdasarkan

bentuk-teknik-isi. Buku ini membantu dalam memahami aspek-aspek koreografi yang akan ditampilkan di dalam pertunjukan.

Buku berjudul *Koreografi Ruang Proscenium* oleh Y.Sumandiyo Hadi tahun 2017, buku ini membahas tentang Pertunjukan Koreografi dengan ruang panggung, dan penontonnya. Buku ini membantu pengetahuan tentang batas-batas panggung yang dipakai sebagai bentuk penyajian di pertunjukan.

Buku berjudul *Ruang Pertunjukan dan Berkesenian* oleh Hendro Martono tahun 2015, yang membahas tentang sejarah dan pengetahuan panggung Barat maupun Tradisional. Buku ini membantu dalam menyusun koreografi di panggung proscenium atau panggung modern.

Buku berjudul *Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Menentukan Karakter Anak* oleh Sujarno dkk tahun 2013, membahas tentang permainan-permainan tradisional anak yang dimainkan jaman dulu. Buku ini menginspirasi dan memberi referensi untuk perwujudan dari permainan tradisional berdasarkan pengalaman empiris yang dimaksud.

b. Sumber Audiovisual

Video tari yang berjudul *Dance Moms* di chanel youtube sangat membantu dalam karya ini untuk membantu memperbanyak referensi gerak.

Lagu berjudul *River Flows in you* dari Yiruma sangat membantu untuk membangun emosi pada saat menari. Lagu tersebut mengingatkan akan sebuah kejadian masa lalu yang membuat pendengar ingin kembali ke masa itu.

c. Sumber Lisan

Sumber lisan juga bisa dikatakan sebagai narasumber. Dalam proses ini dilakukan wawancara dengan beberapa narasumber, antara lain :

Aris Wahyudi, beliau adalah dosen pengampu mata kuliah kajian teori di Fakultas Seni Pertunjukan jurusan Seni Pedalangan ISI Yogyakarta. Dalam proses wawancara pada awalnya membahas tentang siklus kehidupan, dimana tema yang akan diambil adalah siklus kehidupan sebab memvisualisasikan fase anak hingga dewasa. Namun, beliau mengatakan bahwa siklus kehidupan adalah fase manusia dari dalam kandungan hingga meninggal dunia, namun di dalam karya ini hanya mewujudkan fase perkembangan anak hingga dewasa. Kemudian penata mengambil tema yaitu perubahan perilaku individu yang membahas tentang perubahan perilaku tersebut. Di mana ada fase manusia (individu) dimulai dari bayi hingga tua yang mengalami perubahan dan perkembangan dengan banyak faktor yang mempengaruhinya. Dalam karya ini akan menampilkan fase perubahan manusia dari masa anak-anak, remaja, hingga dewasa.

Y. Sumandiyo Hadi, dosen pengampu mata kuliah Koreografi dan Tinjauan sumber di Fakultas Seni Pertunjukan jurusan Seni Tari ISI

Yogyakarta. Dalam proses wawancara membahas tentang kepenarian dan *gender* (jenis kelamin), yang sangat mempengaruhi dalam sebuah cerita, sehingga pemilihan penari sangat penting untuk membantu mewujudkan cerita dalam karya tersebut. Dalam karya ini menampilkan penari dengan *gender* yang sama di karenakan wujud dari pengalaman empiris tersebut.

Martinus Miroto, dosen pengampu mata kuliah Koreografi dan Metode Penelitian Penciptaan Tari di Fakultas Seni Pertunjukan Seni Tari ISI Yogyakarta. Dalam proses wawancara membahas tentang teknik ketubuhan yang baik, seperti melompat, jatuh dan bangun. Ketubuhan manusia berbeda-beda, maka sebagai penari harus memperhatikan Teknik ketubuhan dalam diri masing-masing agar gerak yang dilakukan tersampaikan estetikanya. Dalam karya ini, tidak divisualisasikan dengan gerak-gerak tari klasik, tetapi lebih mengarah pada gerak bebas berekspresi. Oleh sebab itu dipilih penari yang memiliki teknik ketubuhan yang baik yang dapat mengekspresikan perasaan berdasarkan konsep.

2. KONSEP PENCIPTAAN TARI

A. Kerangka Dasar Penciptaan

Karya tari ini berjudul *Dhek Jamane* menggambarkan atau membawa keadaan ke masa lalu yang memiliki arti sewaktu itu. Pada dasarnya karya ini ingin

mewujudkan ide dari pengalaman empiris yang dirasakan, yakni menampilkan sebuah pertemanan yang diawali dari fase anak-anak, remaja, dan tumbuh hingga dewasa. Pertemanan yang secara alami terjalin karena hubungan saudara yang kemudian semakin tumbuh dewasa dan mengenal teknologi yang membuat mereka sibuk sendiri. Dalam karya tari ini menampilkan lima orang penari anak kecil sebagai penggambaran sewaktu kecil dan lima orang penari dewasa yang menggambarkan mereka yang sudah beranjak dewasa. Karya tari ini bersifat realis dengan berpijak pada gerak eksplorasi keseharian.

Musik yang akan disajikan menggunakan musik MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) yang diharapkan bisa membangun suasana di dalam karya tari tersebut. Dalam penampilan atau rias dan busana menampilkan kesederhanaan agar terlihat lebih natural. Kemudian, penata ingin mewujudkan ke dalam koreografi dengan komposisi tari yang sedemikian rupa sehingga menjadi satu karya yang dinamis.

B. Konsep Dasar Tari

a. Rangsang Tari

Dalam karya ini rangsang yang digunakan adalah rangsang visual ketika penata dulu sering melihat anak kecil bermain di lingkungan sekitar dengan riang gembira, memainkan permainan tradisional dengan membentuk sebuah kelompok yang menjadi salah satu tata aturan permainannya, berlari kesana-kemari tanpa terstruktur dan paksaan, kemudian membandingkan dengan

kehidupan dan aktivitas bermain anak-anak jaman sekarang yang berbeda karena sudah terpengaruh dengan *handphone* yang menjadi pegangan tangan sehari-hari mereka dan membuat mereka sibuk dengan dunia teknologi sehingga tidak menghiraukan orang di sekitarnya.

Fenomena tersebut yang kemudian menjadikan tumbuh rasa kerinduan akan masa kecilnya yang belum mengenal *handphone* pada masa itu. Penata juga memperhatikan dan menanyakan hal yang sama kepada teman-teman di sekitarnya ketika melihat hal tersebut dan ternyata mereka merasakan hal yang sama. Kemudian penata ingin mewujudkan dalam sebuah karya garap tari dengan berpijak pada pengalaman pertemanannya dengan saudara-saudaranya.

b. Tema tari

Tema yang diambil dalam karya ini adalah perubahan perilaku sosial individu. Penata memilih tema tersebut karena karya ini akan merealisasikan perubahan perilaku sosial dalam berteman dari fase anak-anak hingga dewasa. Pada masa kanak-kanak yang bermain dengan natural kemudian pertemanan yang sudah tumbuh dewasa namun terhalang oleh kesibukan bermain *handphone*. Sedangkan individu adalah dari pengalaman empiris atau individu penata itu sendiri.

c. Judul Tari

Judul dalam sebuah karya tari sangatlah penting karena merupakan sebuah identitas awal tentang isi karya tari. Karya tari ini mengambil judul

Dhek Jamane. Judul karya tersebut menggunakan bahasa Jawa yang artinya sewaktu itu, mengarah pada masa lalu yang menjelaskan bahwa isi dari karya adalah tentang dirinya sendiri yang rindu akan memori masa kecil bersama teman-temannya. Bahasa yang digunakan dalam memilih judul tari adalah bahasa Jawa sehari-hari.

d. Bentuk dan cara unguap

Bentuk penyajian penciptaan tari ini menggunakan tipe dramatik. Dramatik dalam karya tari ini adalah menceritakan dirinya (penata) dan saudara-saudaranya yang merasakan kerinduan akan masa kecilnya. Rasa emosional tersebut menimbulkan reaksi tubuh yang diwujudkan dalam sebuah gerak. Gerak yang dimaksud ialah eksplorasi gerak sehari-hari yang lebih memperhatikan estetika tubuhnya. Media utama yang digunakan adalah tubuh, dari ujung kaki sampai kepala. Penyampaian gerak-gerak dalam karya tari ini bersifat realis. Dramaturgi yang digunakan dalam karya tari ini adalah klasik, yaitu introduksi-adean 1, 2, 3-*ending*. Intro, menggambarkan anak-anak yang gaduh saat bermain, berlarian, gaduh dan riang akan ditampilkan dalam introduksi, kemudian dilanjut dengan penggambaran suasana riang ketika bermain, serta memvisualisasikan salah satu permainan yang sering dilakukan pada masa kecil yaitu lompat tali.

Adean pertama, menggambarkan keadaan saat beranjak remaja dengan suasana lebih ceria, lincah kemudian memvisualisasikan permainan yang dilakukan sewaktu remaja seperti sepak bola, sepak sekong, dan bermain

layangan. Adegan kedua, penggambaran keadaan yang sudah memasuki era teknologi, di mana anak-anak remaja itu menjadi seorang yang hanya sibuk melihat layar ponselnya. Kemudian adegan ketiga, memvisualisasikan perasaan yang kacau yang mewujudkan perasaan sedih, rindu karena keinginan seseorang yang tidak tersampaikan. Hanya bisa mengenang dan merindukan keadaan dan indahnya masa kecil mereka tanpa bisa kembali ke masa itu. *Ending*, yaitu siluet yang memunculkan batas antara 2 dimensi, dimensi ketika sudah dewasa dan dimensi ketika anak-anak.

C. Konsep Garap Tari

a. Gerak

Karya tari ini bersumber dari eksplorasi gerak keseharian dari reaksi melihat perbedaan anak kecil sedang bermain di lingkungannya yang dulu dengan anak remaja masa kini yang sedang berkumpul dengan teman-temannya. Kemudian disusun, distilisasi, dan dikembangkan melalui variasi ruang, waktu, dan tenaga. Nilai estetik juga akan diperhatikan dalam karya tari tersebut. Karya tari ini akan mewujudkan suasana realis dan natural anak-anak yang gaduh saat bermain. Perbedaan suasana dan interaksi bermain sewaktu anak-anak dengan orang yang sudah tumbuh dewasa akan ditampilkan dengan tetap mewujudkan estetika di panggung. Dalam karya ini selain berpijak pada gerak keseharian juga menyertakan gerak yang sudah dieksplorasi oleh tubuh mereka sebelumnya.

b. Penari

Karya tari ini menampilkan lima orang anak kecil dan lima orang penari perempuan dewasa dengan postur tubuh yang berbeda. Lima orang penari dewasa ini akan menjadi penari utama. Pertimbangan jumlah penari karena memang kebutuhan koreografi. Tidak hanya itu, pertimbangan jumlah dan postur ketubuhan merupakan wujud asli dari pengalaman empiris itu yang akan ditampilkan dalam karya tersebut. Dalam karya ini menggunakan penari perempuan sebab dalam pengalaman empiris tersebut menceritakan si penata dengan saudara-saudara perempuannya. Namun, jika karya ini bisa diterima dan ditampilkan di luar pementasan tugas akhir, penata tidak mengharuskan penari harus berjenis kelamin perempuan, tetapi bisa juga berjenis kelamin laki-laki asalkan dalam konteks yang sama.

c. Musik Tari

Iringan musik dalam karya tari ini menggunakan musik MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*). Musik ini dibuat melalui proses musik digital atau menggunakan media komputer. Musik tersebut diharapkan dapat membangun suasana dramatik dalam karya tersebut. Musik yang akan ditampilkan bernuansa gamelan dikombinasikan dengan alat musik modern seperti alat musik diatonis yang diharapkan dapat lebih membangun suasana yang sedang terjadi. Nuansa musik intro yang ditampilkan lebih mengarah ke suara-suara gemuruh anak-anak yang sedang bermain yakni dengan suara

kaki, kemudian musik berganti nuansa menjadi suasana riang saat bermain permainan lompat tali.

Pada adegan pertama, musik yang ditampilkan memiliki nuansa lebih riang gembira yakni penggambaran anak-anak yang tumbuh remaja dengan sifat mereka yang lebih aktif, lincah, dan riang saat bermain. Adegan kedua musik yang ditampilkan lebih memasuki nuansa digital, yakni akan ada efek-efek suara dari telepon untuk memberi suasana yang akan ditampilkan yaitu suasana digital. Adegan ketiga, musik akan lebih bernuansa ritmis yang diciptakan dari suara musik diatonis. Suasana yang akan ditampilkan yakni suasana sedih karena kerinduan yang dirasakan. Efek ataupun musik yang ditampilkan diharapkan dapat membantu mewujudkan suasana yang diinginkan. Kemudian ending, music lebih banyak menggunakan vokal berbahasa Jawa, yang memiliki maksud agar lebih menjiwai dan mengekspresikan keadaan yang tengah dirasakan.

d. Tata rias dan Busana

Para penari dalam karya tari ini tidak menggunakan *make-up* yang mencolok, melainkan hanya menggunakan rias korektif beralas coklat agar lebih terkesan kulit natural. Ada dua busana yang digunakan dalam karya karya ini. Busana pertama adalah memakai kaos polos berwarna-warni dengan tujuan penggambaran saat jaman yakni anak-anak yang selalu memakai baju yang berwarna-warni. Busana kedua lebih memakai busana yang kekinian yaitu busana yang digunakan untuk bagian atas adalah baju

berwarna hitam berbentuk crop (setengah) dengan potongan lengan pendek dan bagian bawah dalam menggunakan *short pants* berbahan spandek motif berwarna biru. *Short pants* adalah celana pendek di atas lutut dan bersifat *press body*, sedangkan bagian luar menggunakan celana berbahan *organdi* dengan panjang selutut. Agar busana tidak terlihat kosong akan diberi motif lurik berwarna biru, lurik adalah motif yang sederhana namun khas pakaian Jawa. Pada bagian kepala, penata hanya ingin rambut penari diikat satu agar terlihat lebih natural.

e. Pemanggungan

Karya tari ini akan dipentaskan di *proscenium stage* Jurusan Seni Tari Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pemilihan panggung tersebut dikarenakan penata hanya ingin memanfaatkan bentuk panggung yang datar. Penata memakai siluet untuk menghadirkan suasana dramatik anak kecil yang bermain jaman dulu dan dibantu dengan pencahayaan dan komposisi tari yang sedemikian agar karya tari tidak terlihat monoton.

METODE DAN PROSES TAHAPAN PENCIPTAAN

A. Metode Penciptaan

Metode yang di gunakan dalam karya tari ini yaitu metode penciptaan berupa eksplorasi, improvisasi, dan komposisi. Metode tersebut di kutip oleh

Y. Sumandiyo Hadi dalam buku yang berjudul *Koreografi Bentuk-Teknik-Isi*.

Dalam tahapan/ metode penciptaan di lakukan sebagai berikut :

a. Eksplorasi

Tahap eksplorasi sangat dibutuhkan dalam membantu proses penciptaan karya tari. Penata dan penari akan bereksplorasi untuk mendapatkan gerak dan teknik yang dibutuhkan. Penata sangat mempertimbangkan gerak-gerak yang akan diberikan kepada penari yang porsi dan ketubuhannya yang berbeda-beda. Penata akan membebaskan penari untuk mengeksplor tubuhnya dengan berpijak pada gerakan anak kecil pada saat mereka bermain. Kemudian penari juga di minta untuk merasakan reaksi perbedaan antara mereka yang saat ini sudah mengenal dunia teknologi (*handphone*) yang sudah membuat mereka menjadi “autis” terhadap teknologi.

b. Improvisasi

Tahap Improvisasi adalah tahap penata untuk memperkaya gerak dan kreatifitas dalam gerak spontan. Gerak spontan adalah gerak yang tidak direncanakan sebelumnya. Penata ingin memberi kebebasan kepada penari untuk bergerak mengikuti alunan musik untuk mendapatkan inspirasi gerak serta merasakan gejala emosional ketika mereka terangsang oleh sesuatu. Tujuan penata meminta penari untuk melakukan improvisasi adalah selain memperkaya gerak yakni penata berharap tubuh penari menjadi lebih ekspresif.

c. Komposisi

Tahap komposisi adalah tahap terakhir yang dilakukan dalam menciptakan sebuah karya tari, setelah melalui tahap eksplorasi dan improvisasi. Tahap ini adalah proses penyeleksian, penyusunan, dan perangkaian motif-motif gerak yang sudah dicari sebelumnya melalui tahap eksplorasi dan improvisasi tersebut. Tahap komposisi sangat penting dalam menyusun sebuah karya tari, sebab komposisi karya yang utuh akan di tampilkan di atas panggung. Pada awalnya penata kesulitan menyusun komposisi sebab penari belum lengkap pada hari pertama latihan. Kemudian penata mnyusun komposisi berdasarkan adegan dan kehadiran penari agar penari tidak banyak pasif dalam berproses.

d. Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap untuk mengetahui perkembangan selama berproses, serta hambatan-hambatan yang dialami selama proses penciptaan karya berlangsung. Sebagai penata tari, penilaian atau koreksi terhadap proses yang sudah dilakukan para penari, serta semua pendukung yang terlibat di dalam garapan tari ini dilakukan setiap selesai latihan. Demikian sebaliknya, penari dan pendukung karya dapat memberi masukan kepada penata tari. Penyempurnaan dilakukan terusmenerus. Hal-hal baru yang ditemukan selama proses latihan, dipertimbangkan sebagai bahan perbaikan karya hingga mencapai karya yang diinginkan.

3. KESIMPULAN

Dalam karya tari ini menggambarkan keadaan seseorang terhadap masa kecilnya. Ia rindu karena pada saat dewasa ia sudah jarang menemukan bahkan merasakan keadaan masa kecil yang pernah dialami terhadap anak jaman sekarang. Jaman dahulu hanya ada kenyamanan, kebersamaan, dan ketenangan yang ia rasakan bahkan sewaktu bermain dengan teman-temannya ia merasakan hal itu. Namun, pada masa modern anak jaman sekarang disibukkan dengan adanya teknologi *handphone* yang membuatnya tidak peduli dengan keadaan yang terjadi disekitarnya. Kejadian itulah yang membuat penata teringat dan ingin mengulangi masa kecilnya. Namun karena waktu tidak dapat diputar, ia hanya bisa bernostalgia dan mencurahkan isi hatinya ke dalam sebuah karya. Karya dengan durasi +- 18.28 menit ini menampilkan lima orang penari anak-anak perempuan sebagai penggambaran ketika masih kecil, dan lima orang penari dewasa sebagai penggambaran sewaktu remaja hingga dewasa yang kemudian di susun menjadi koreografi kelompok dengan judul karya *Dhek Jamane*. Musik yang digunakan adalah musik pop berkombinasi gamelan untuk membantu membangunkan suasana dramatik.

Musik dalam karya tari ini dominan Jawa, karena penata sendiri berasal dari Jawa. Karya tari ini menggunakan dramaturgi klasik yaitu introduksi, adegan 1, 2, 3, dan *ending*, dengan masing-masing bagian yaitu : Anak-anak, remaja, konflik, dewasa. Karya tari ini nantinya akan ditampilkan di panggung *proscenium stage* jurusan tari Fakultas Seni Pertunjukkan ISI Yogyakarta.

Dalam karya ini tentu masih banyak kekurangan dari segi fisik maupun keseluruhan karya dikarenakan sumber daya manusia dan keterbatasan waktu yang masih di rasa kurang. Maka dari itu, penata sangat membutuhkan semangat, kritik, dan saran untuk karya ini. Penata sangat berharap mendapatkan *feedback* dari siapa saja yang terlibat agar penata bisa lebih baik lagi kedepannya.

