

KHOYAK



Oleh:
Duwi Novrianti
1011311011

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

Khoyak



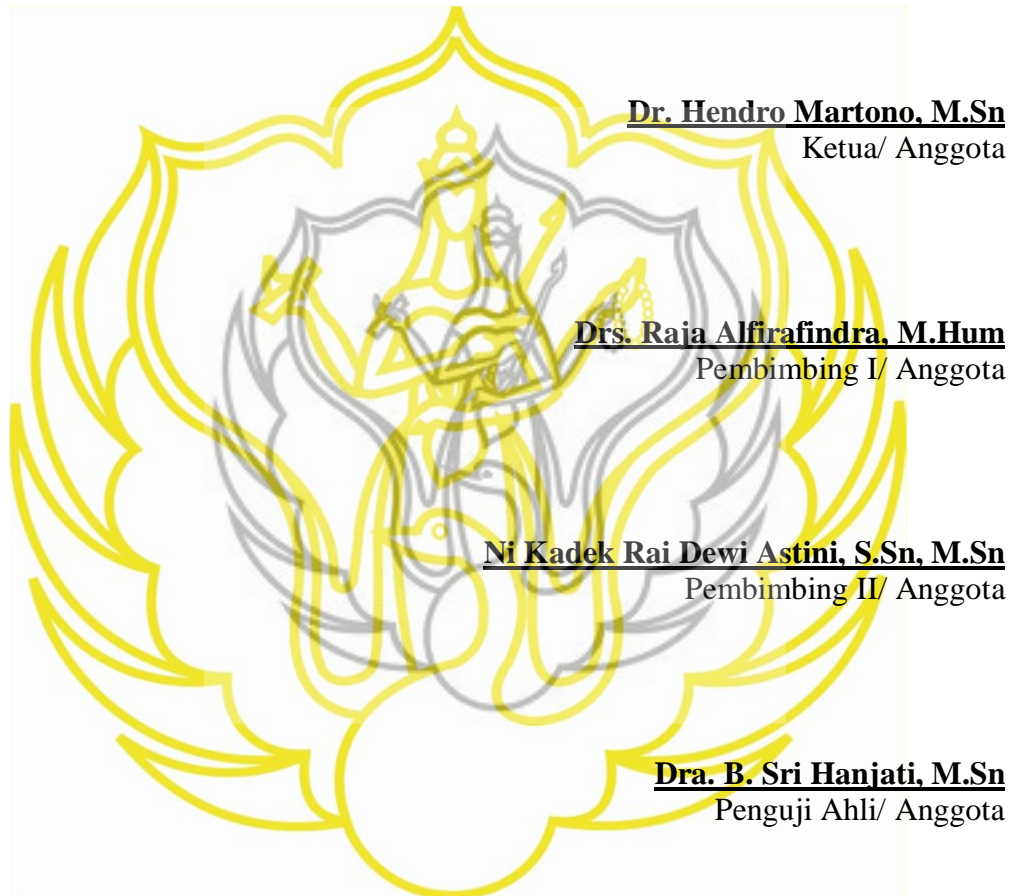
Oleh:

Duwi Novrianti
1011311011

**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, 02 Juli 2014



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan

Prof. Dr. I Wayan Dana S.S.T., M.Hum
NIP. 19560308 197903 1 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam kepustakaan.



Yogyakarta, 02 Juli 2014

Duwi Novrianti
1011311011

Ringkasan

Khoyak

Karya Duwi Novrianti

Karya tari ini berjudul *Khoyak*, yang dalam bahasa melayu berarti mengguncang. Karya tari ini menggambarkan tentang semangat kerjasama, koordinasi dan keseimbangan penari saat berinteraksi dengan *lukah*. Permainan *lukah gilo* ini selalu di mulai dari seorang *bomo* atau dukun yang menggerakkan bambu yang dipegangnya dengan melantunkan mantra sehingga membuat *lukah* yang dipegang oleh *peladen* mengikuti kemana saja gerak bambu yang dipegang *bomo*. Karya ini juga mengembangkan motif dari tari zapin yaitu *meniti batang* yang terdapat kesamaan pola gerak dengan *lukah* ketika dimanterai.

Garapan tari ini tidak mengangkat ritual permainan *lukah gilo*, tetapi lebih dominan memperlihatkan permainan atau pengolahan *lukah* sebagai properti. *Lukah* dalam garapan *Khoyak* dilakukan tidak seperti biasanya yang dimainkan dengan tangan, melainkan bisa menggunakan kaki dan digigit. Permainan tersebut menimbulkan suasana senang dari semangat lima penari saat bergerak memainkan *lukah*, dan ada satu adegan yang menampilkan cerita pada satu kejadian.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim,

Puji dan syukur saya ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatNya karya tari *Khoyak* beserta naskah karya dapat terselesaikan dengan baik sesuai target yang diinginkan. Karya tari dan naskah tari dibuat guna memperoleh gelar Sarjana S-1 Seni Tari Kompetensi PenciptaanTari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta .

Proses yang panjang dalam penciptaan karya tari ini telah dilalui dengan baik. Atas usaha dan kesempatan yang telah diridhoiNya maka senantiasa selalu mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT. Pada kesempatan ini juga dengan segala kerendahan hati diucapkan banyak terima kasih atas bantuan, kerjasama serta dukungan yang telah diberikan mulai dari awal pembuatan proposal hingga selesainya karya tari dan naskah karya.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Orang tua tercinta yang tidak pernah lelah memberikan nasehat serta dukungan baik berupa moril, materil dan spiritual serta selalu menyelipkan doa di setiap *shalat* nya.

2. Putri Fajriani (kakak), Bowo dan Yuli (adik), rasa sayang yang tidak henti diberikan dan semangat yang membuat semakin dikuatkan menjalankan proses Tugas Akhir.
3. Drs. Raja Alfirafindra, M.Hum., Ni Kadek Rai Dewi Astini, S.Sn, M.Sn selaku Dosen Pembimbing I dan II Tugas Akhir yang dengan sabar membimbing, meluangkan waktu untuk memberikan saran demi kemajuan, dorongan serta kesabaran dalam memberikan arahan sampai terselesaikan Tugas Akhir ini.
4. Dra. Setyastuti M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Studi yang selalu memberikan motivasi dan dukungannya. Dr. Hendro Martono, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Tari, Dindin Heryadi, S.Sn, M.Sn, selaku Sekretaris Jurusan Tari yang telah banyak membantu dalam proses dan Dra. B. Sri Hanjati, M.Sn selaku Dosen Penguji Ahli.
5. Bapak Nasrul dan Tarmizi, Amd selaku nara sumber yang telah banyak memberikan informasi.
6. Seluruh karyawan, karyawanati dan para Teknisi yang selalu membantu membukakan pintu Studio dan *Stage* untuk proses latihan.
7. Para penari Abdurrahim, Pulung Jati Rangga Murti, Willy Aghata Heramus, Anang Wahyu Nugroho, Yuda Dirgantama yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran demi terciptanya karya tari *Khoyak*.
8. Kusriman dan Geogie Chryatian sebagai penata musik dengan pemain M. Sukri, Arya, Josh, Dibya, Karisma, Leo dan Fabian yang telah meluangkan

waktunya dalam membuat musik karya tari ini yang selalu sabar dalam berproses karya *Khoyak* sampai akhir penulisan.

9. Mata Emprit dan Mba Fitri sebagai penata artistik dan penata busana yang meluangkan waktu dan tenaga. Ira Puspita Sari sebagai *Stage Manager* yang selalu memberi masukan dan saran.
10. Babam, Merlia Atika, Agung Saputra, Vera, Rafi, Ade Setiawan, Andre Nur Vily, yang selalu memberikan semangat, masukan yang sangat membantu penata selama berproses.
11. Rhaudatul Hasana, Elan, Arik, Fran, Dedi, Tri Novita, Susan dan Shafur terimakasih selalu membantu menyediakan konsumsi, menyusun alat musik, membantu *setting* dan menemani selama proses latihan.
12. Pandorarimaji dan Kak Jhu terima kasih untuk dokumentasi foto dan videonya.
13. Seluruh teman-teman Jurusan Tari angkatan 2010, Produksi Pelangi dan teman-teman seperjuangan Tugas Akhir.
14. Semua pendukung karya tari *Khoyak* yang tidak dapat disebutkan satu persatu, saya ucapkan banyak terima kasih.

Penata menyadari bahwa karya tari ini masih jauh dari sempurna dan tidak luput dari kesalahan. Oleh karenanya, jika terdapat banyak kekurangan dalam penulisan ini mohon dimaafkan dan tidak lupa saya mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak.

Yogyakarta, 02 Juli 2014

Penulis



Duwi Novrianti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR RINGKASAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	7
C. Tujuan dan Manfaat.....	8
D. Tinjauan Sumber Acuan.....	9
BAB II. KONSEP PERANCANGAN KOREOGRAFI.....	15
A. Kerangka Dasar Pemikiran.....	15
B. Konsep Dasar Tari.....	16
1. Rangsang awal.....	16
2. Tema Tari.....	17
3. Judul Tari.....	18
4. Tipe Tari.....	18
5. Mode Penyajian.....	21

C.	Konsep Penggarapan Koreografi.....	21
1.	Gerak Tari.....	21
2.	Penari.....	22
3.	Musik Tari.....	23
4.	Tata Rias Busana.....	26
5.	Tata Rupa Pentas.....	27
6.	Tata Cahaya.....	29
7.	Properti Tari.....	30
 BAB III. PROSES PENGGARAPAN KOREOGRAFI.....		32
A.	Metode dan Prosedur.....	32
B.	Realisasi Proses Penciptaan.....	35
1.	Proses Penciptaan Tahap Awal.....	35
a.	Penentuan Ide dan Tema Garapan.....	35
b.	Pemilihan dan Penetapan Penari.....	36
c.	Proses Penggarapan Properti.....	37
d.	Proses Studio Penata Tari.....	39
2.	Proses Kerja Tahap Lanjut.....	40
a.	Proses Studio Penata Tari dengan Penari.....	40
b.	Proses Penata Tari dan Penata Musik.....	47
c.	Proses Penata Tari dan Penata Artistik.....	47
d.	Proses Penata Tari dan Penata Rias dan Busana.....	52
C.	Evaluasi.....	56
1.	Evaluasi Penari.....	56
2.	Evaluasi Pemusik.....	57
3.	Evaluasi Koreografi.....	57

BAB IV. LAPORAN HASIL PENCIPTAAN.....	58
A. Urutan Penyajian.....	58
1. Introduksi.....	58
2. Adegan 1.....	59
3. Adegan 2.....	62
4. Adegan 3.....	64
5. Adegan Akhir.....	64
B. Deskripsi Gerak Tari Khoyak.....	65
BAB V. PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran-saran.....	73
KEPUSTAKAAN.....	74
A. Sumber Tertulis.....	74
B. Sumber Lisan.....	76
C. Sumber Webtografi.....	76
D. Sumber Discografi.....	77
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Sikap penari pada motif <i>meniti</i>	22
Gambar 2.	Desain kostum.....	27
Gambar 3.	Bentuk tata rupa pentas pada bagian introduksi	28
Gambar 4.	Bentuk tata rupa pentas pada adegan akhir	29
Gambar 5.	Bentuk <i>lukah</i> yang terbuat dari rotan	31
Gambar 6	Bentuk <i>lukah</i> yang menggunakan baju.....	31
Gambar 7.	Properti pertama yang terbuat dari bambu.....	38
Gambar 8.	Properti kedua yang terbuat dari rotan.....	39
Gambar 9.	Ketika mencontohkan gerak bagian bambu.....	41
Gambar 10.	Saat eksplorasi penggambaran ikan Di pantai Parangtritis.....	42
Gambar 11.	Sikap penari melakukan motif gigit.....	43
Gambar 12.	Latihan studio penata tari dan penari	45
Gambar 13.	Bentuk <i>setting</i> saat tertutup pada bagian introduksi.....	48
Gambar 14.	Perubahan <i>setting</i> saat terbuka bagian introduksi.....	49
Gambar 15.	<i>Setting</i> 5 bambu pada adegan 3.....	49
Gambar 16.	<i>Setting</i> 6 bambu turun dibagian akhir Membentuk <i>lukah</i> ukuran besar.....	50
Gambar 17.	Desain perubahan kostum pertama	53
Gambar 18.	Desain kostum yang digunakan penari.....	54
Gambar 19.	Busana yang digunakan tampak depan.....	55
Gambar 20.	Busana yang digunakan tampak belakang	55
Gambar 21.	Sikap penari dengan gerak <i>lukah</i> ke kanan dan ke kiri Pada bagian introduksi.....	59
Gambar 22.	Sikap dua penari menggambarkan Sebatang bambu utuh	60
Gambar 23.	Sikap dua penari menggambarkan penebangan bambu....	60

Gambar 24.	Sikap tiga penari saat penggambaran <i>Lukah</i> bergerak ketika dimanterai.....	61
Gambar 25.	Adegan 2, satu penari menjemput empat penari.....	62
Gambar 26.	Sikap penari ketika properti dilempar dan ditangkap.....	63
Gambar 27.	Sikap satu penari yang dimasukan <i>lukah</i> satu persatu Oleh empat penari.....	63
Gambar 28.	Sikap penari saat melakukan motif <i>gelombang</i>	65
Gambar 29.	Sikap dari motif <i>meniti</i> oleh lima penari.....	66
Gambar 30.	Sikap penari ketika melakukan motif <i>khoyak</i>	66
Gambar 31.	Sikap Lima penari dengan level atas pada motif <i>perangkap</i>	67
Gambar 32.	Sikap penari pada motif <i>gigit</i> , menggigit sambil melompat	68
Gambar 33.	Sikap penari pada motif <i>kolong</i>	69
Gambar 34.	Sikap penari menggambarkan permainan <i>lukah</i>	70
Gambar 35.	Motif <i>CVA</i> ketika properti dipegang.....	71
Gambar 36.	Motif <i>CVA</i> ketika properti berada di kaki	71
Gambar 37.	Bentuk <i>setting</i> pada bagian introduksi.....	104
Gambar 38.	Perubahan <i>setting</i> 1 bagian introduksi.....	104
Gambar 39.	Perubahan <i>setting</i> 2 bagian introduksi.....	105
Gambar 40.	Bentuk <i>setting</i> pada adegan akhir.....	105

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	: Sinopsis Tari <i>Khoyak</i>	78
LAMPIRAN 2	:Teks Mantra Berupa Pantun Dalam Karya Tari <i>Khoyak</i>	79
LAMPIRAN 3	: Pola Lantai <i>Khoyak</i>	80
LAMPIRAN 4	: <i>Lighting Plot</i>	86
LAMPIRAN 5	: Notasi Musik <i>Khoyak</i>	88
LAMPIRAN 6	: Jadwal Kegiatan Program.....	102
LAMPIRAN 7	: Pendukung Karya Tari <i>Khoyak</i>	103
LAMPIRAN 8	: Tata Rupa Pentas.....	105
LAMPIRAN 9	: <i>Pamflet</i>	107
LAMPIRAN 10	: <i>Booklet</i>	108
LAMPIRAN 11	: <i>Co Card</i>	111
LAMPIRAN 12	: Spanduk dan Tiket.....	112

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kabupaten Siak merupakan salah satu Kabupaten dengan ibu kotanya Siak Sri Indrapura yang ada di Provinsi Riau. Siak Sri Indrapura dialiri oleh Sungai Siak yang merupakan sungai besar yang melintasi kota Siak.¹ Sungai Siak merupakan salah satu sungai pasang surut yang terdalam di Indonesia, sebagian besar masyarakat Siak tinggal disepanjang tepian Sungai Siak yang pada umumnya berprofesi sebagai nelayan. Kabupaten Siak menyimpan berbagai bentuk seni budaya melayu baik berupa seni tari, musik, teater, sastra, kerajinan, permainan tradisional dan lain sebagainya.

Seni merupakan salah satu isi dari kebudayaan yang dimiliki oleh setiap daerah. Tiada orang yang menyangkal bahwa fenomena kebudayaan adalah sesuatu yang khas insani. Melalui kegiatan kebudayaan sesuatu yang sebelumnya hanya merupakan kemungkinan belaka diwujudkan dan diciptakan baru. Jelas bahwa kebudayaan akan lebih berharga bila ditambah dengan segala rupa yang ada di alam dunia dengan sudah tertata.² Hampir setiap daerah di Riau memiliki kesenian tradisional yang secara turun temurun diwariskan kepada generasi selanjutnya, maka dari itu sampai sekarang Riau memiliki beraneka ragam kesenian tradisional sebagai warisan

¹*Pesona Wisata Kabupaten Siak*. Siak: Dinas Pariwisata Seni Budaya Pemuda dan Olahraga. p. 22

²J.W.M Bakker SJ. 1984. *Filsafat Kebudayaan Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: KANISIUS (Anggota IKAPI). p. 14

budaya yang memiliki keindahan tersendiri. Salah satu bentuk kebudayaan tradisi yang menarik untuk diteliti yaitu permainan *lukah gilo* yang berasal dari Desa Bandar Pedadah Kecamatan Sabak Auh Kabupaten Siak.

Banyak cara yang dilakukan masyarakat Siak yang tinggal di tepian sungai sebagai nelayan untuk mendapatkan ikan, seperti menggunakan jaring *jalo*, *bolat*, memancing, dan bahkan menggunakan cara *tubo* atau meracuni ikan, cara ini sangat dilarang oleh pemerintah karena dapat merusak ekosistem sungai. Anak sungai atau perairan dangkal seperti *parit*, rawa, atau saluran irigasi biasanya para nelayan menggunakan *lukah* untuk mendapatkan ikan. *Lukah* adalah salah satu alat penangkap ikan tradisional yang terbuat dari bambu atau rotan berbentuk lonjong lalu dipasang diperairan dangkal, kepala *lukah* diletakkan di hulu perairan dan ujung *lukah* di hilir perairan kemudian diberi *dondan* pada kiri kanan *lukah* yang terbuat dari pohon pinang, *dondan* berguna untuk menghalangi *lukah* dari riak air besar sehingga ikan akan mudah masuk ke dalam *lukah*. Bagian bawah merupakan pintu masuk ikan, sedangkan bagian atas *lukah* dirancang tertutup agar ikan bisa masuk tetapi tidak bisa keluar.³

Lukah bagi sebagian masyarakat tidak hanya sekedar alat pendukung mata pencaharian, *lukah* juga dijadikan sebagai permainan tradisi yang bersifat ritual yang dinamakan *lukah gilo*. *Lukah* sebagai media yang dimanterai oleh seorang *bomo* sebutan untuk dukun atau pemimpin jalannya

³Azniati. 2011. Skripsi (*Traisi Lukah Gilo di Desa Empat Balai Kecamatan Bangkinang Barat Kabupaten Kampar*). Pekanbaru. UIR. p.4

ritual yang membuat *lukah* menjadi *menggilo* bergerak-gerak dan menari mengikuti arahan tertentu dari tangan sang *bomo*.⁴

Orang yang pertama kali melakukan permainan *lukah gilo* di kabupaten Siak yaitu Datuk Jabar yang berasal dari Sungai Mandau yang juga merupakan salah satu kecamatan dari Kabupaten Siak, kemudian permainan tersebut diajarkan kepada Bapak Nasrun yang merupakan cucu dari Datuk Jabar. Bapak Nasrun mulai mengenal permainan atau tari *lukah gilo* saat berusia dua puluh lima tahun yaitu sekitar tahun 1980 dan melestarikannya hingga saat ini. Bapak Nasrun merupakan kelompok satu-satunya di Kabupaten Siak yang masih mempertahankan tradisi *lukah gilo*, diharapkan kesenian tradisi ini tidak hilang ditelan zaman yang semakin dirajai oleh teknologi dan kebudayaan asing. Generasi muda merupakan tonggak yang diharapkan dapat mengangkat citra kesenian tradisi agar tidak kalah bersaing dengan budaya asing yang tidak mencerminkan kearifan lokal.

Lukah Gilo merupakan sebuah permainan tradisi daerah Siak yang cukup dikenal oleh masyarakat hingga saat ini yang dimainkan dengan cara dilantunkan mantra berisi caci maki sehingga membuat *lukah* tersebut menari-nari. Tradisi ini sering dimainkan dalam berbagai upacara adat seperti penyambutan tamu kehormatan maupun acara perkawinan yang dilaksanakan oleh masyarakat daerah setempat. Mengapa ada istilah *gilo* dalam permainan *lukah gilo* ini?

⁴ Azniati. *Ibid.* p. 4

“... Pertunjukan tari *Lukah Gilo* disebut *gilo* (gila) karena pertunjukannya eksotis dengan menggunakan magis atau unsur supranatural. Magis adalah spesifikasi dari pertunjukan ini. Magis adalah tindakan seseorang untuk mencapai maksud tertentu melalui kekuatan yang ada di alam raya ini. Magis memiliki peranan yang sangat penting, sebab tanpa adanya magis maka pertunjukan ini bukanlah pertunjukan atraktif. Kekuatan yang datang dari alam raya itu dihadirkan oleh *bomo* melalui mantra. Pemilik kekuatan itu menurut *bomo* adalah jin. Jin adalah sejenis makhluk halus yang tidak kasat mata, lebih difokuskan pengertiannya pada sesuatu yang tersembunyi, sesuatu yang tidak tampak, tidak kasat mata, tapi ada dan mempunyai akal, kehendak, kewajiban, dan hidup di bumi ini bersama-sama dengan manusia.⁵”

Menurut hasil wawancara, sejarah awal mulanya permainan *lukah gilo* dulunya terjadi saat seorang ayah tengah meraut bambu atau rotan untuk dijadikan *lukah* sebagai alat penangkap ikan di sungai, rawa, atau perairan dangkal. Ketika satu *lukah* pertama selesai lalu dipegang oleh anaknya, sedangkan orang tuanya asik meraut rotan untuk membuat *lukah* kedua sambil berpantun. Pantun yang dilantunkan sang Ayah membuat *lukah* yang dipegang anaknya bergerak-gerak sendiri seperti menari hingga diketahui oleh sang Ayah, sejak saat itu dijadikanlah *lukah* sebagai permainan tradisional yang bersifat magis.

Kesenian tradisi ini ditampilkan dengan membacakan mantra berupa pantun-pantun yang memiliki unsur kekuatan magis, dilakukan oleh seorang *bomo* atau dukun yang dapat membuat *lukah* bergerak dan menari. Pada permainan ini terdapat dua orang yang bertugas memegang *lukah* yang disebut *peladen*, dua orang tersebut harus laki-laki yang kuat. *Lukah* yang digunakan dibungkus dengan kain hitam dan didandani tak ubah seperti seorang manusia dengan kepala yang dibuat dari batok atau tempurung kelapa, tangan kiri dan kanan yang dibuat dari kayu. Prosesi awal pada

⁵ Desfiarni. 2004. *Tari Lukah Gilo Sebagai Rekaman Budaya Minang Kabau Pra Islam: Dari Magis Ke Seni Pertunjukan Sekuler*. Yogyakarta: Kalika. p. 121

permainan ini adalah ketika sang *bomo* mendekati *lukah* membuat mata, telinga serta mulut dengan menggunakan *sidah* atau kapur sirih, *bomo* membisikkan sesuatu ke telinga *lukah* berupa mantra dalam bentuk pantun yang bermaksud untuk mencaci-maki *lukah* agar marah dan semakin *menggilo*, kemudian *bomo* mundur ke belakang *peladen* untuk memainkan rotan yang dipegangnya, *lukah* akan bergerak mengikuti arah rotan yang dipegang oleh *bomo* dengan gerakan ke kanan dan ke kiri seiring dengan mantra yang dilantunkan *bomo*, semakin cepat mantra tersebut diucapkan, maka semakin cepat pula *lukah* bergerak tak terkendali hingga tak sanggup lagi dipegang oleh *peladen*.⁶

Permainan *lukah gilo* ini memiliki beberapa tahap yang harus dipersiapkan sebelum dimulai, yaitu sebagai berikut:

1. Persiapan

Permainan *lukah gilo* ini sebelum dimulai sang dukun atau *bomo* terlebih dahulu mempersiapkan peralatan yang dipakai berupa mayang pinang, *sidah*, dan wangi-wangian. Sajian ini dipersiapkan agar dapat mengundang roh masuk ke dalam *lukah*. *Bomo* juga mempersiapkan satu potongan bambu yang dipegangnya untuk mengendalikan *lukah* saat bergerak.

2. Pelaksanaan

Tahap pertama yang dilakukan *bomo* saat akan memulai permainan *lukah gilo* yaitu membungkus *lukah* dengan kain hitam di dandani tak

⁶ Hasil wawancara Bapak Nasrun, pada tanggal 25 Januari 2014

ubah seorang manusia dengan kepala yang dibuat dari tempurung kelapa serta tangan kiri dan kanan yang dibuat dari kayu mirip dengan orang-orang sawah, selanjutnya membuat mata, telinga serta mulut pada bagian kepala *lukah* dengan menggunakan sidah atau kapur sirih, kemudian *bomo* membisikan mantra ketelinga *lukah* yang sudah didandani mirip seperti jelangkung, setelah itu *bomo* mengambil potongan bambu yang sudah dipersiapkan dan mengambil posisi di belakang *peladen*. *Bomo* kemudian memulai permainan dengan melantunkan syair berupa pantun yang berisi caci maki kepada *lukah*. Sudah berselang berapa lama sang *bomo* pun menghentikan permainannya dengan cara tidak melantunkan lagi pantunnya sehingga *lukah* pun ikut berhenti, kemudian permainan *lukah gilo* berakhir.

Zaman moderen seperti sekarang ini banyak kemajuan teknologi dan hiburan lain yang lebih menarik perhatian masyarakat, tetapi di daerah Siak kesenian tradisi seperti *lukah gilo* tetap dapat dipertahankan eksistensinya dan juga mendapat tempat di hati masyarakat. Hasil yang didapat dari penelitian inilah yang membangun ide dan imajinasi penata untuk mengangkat dan mengembangkan *lukah gilo* sebagai ide awal dalam sebuah garapan karya Tari .

Karya tari yang baik tentunya membutuhkan pendukung yang mampu mengekspresikan ide gagasan seorang penata tari, seperti tata rias dalam garapan ini menggunakan rias dekoratif, busana yang digunakan bermotif jaring-jaring, kemudian tata cahaya yang diinginkan bisa

menambah kesan keindahan pada gerak disetiap adegannya, selanjutnya musik yang merupakan pasangan paling dekat dengan tari bisa memberi suasana yang harmonis sesuai adegan tertentu, dan yang paling penting adalah penari yang bisa bergerak sesuai tema garapan.

Garapan tari ini tidak mengangkat ritual permainan *luka gilo* tapi hanya menjadi esensi dalam garapan tari. Lebih dominan memperlihatkan permainan atau pengolahan *lukah* sebagai properti yang dilakukan tidak seperti biasanya dengan suasana senang yang timbul dari semangat saat gerak memainkan *lukah*, yang dimainkan oleh lima penari putra, serta didukung dengan gerak pengembangan dari motif *meniti batang*, dan ada satu adegan yang menampilkan cerita pada satu kejadian yaitu saat bambu yang sudah menjadi kerangka *lukah* dapat bergerak sendiri ketika dilantunkan syair. Karya ini dipertunjukan di *Proscenium Stage* jurusan tari.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Rumusan ide penciptaan dalam garapan ini adalah mentransformasikan *lukah gilo* ke dalam pertunjukan tari dengan mengadopsi pola bolak-balik kanan dan ke kiri ke dalam gerak dinamis mengacu pada bentuk yang mempertimbangkan wujud atau desain, tehnik gerak penari, isi yang mengandung motivasi, dan berpijak pada motif zapin tradisional daerah Siak yang juga mempunyai pola bolak-balik seperti motif *meniti batang*.

Menggunakan properti tari dalam pencarian gerak dengan mengolah *lukah* untuk berbagai kemungkinan gerak.

C. Tujuan Dan Manfaat

Penciptaan karya tari ini tentulah memiliki tujuan dan manfaat.

Tujuan dan manfaatnya adalah sebagai berikut :

1. Tujuan

- a. Mengenalkan atau melestarikan tradisional melayu tentang permainan *lukah gilo* yang dikembangkan bentuk dan kemasannya dalam sebuah garapan karya tari.
- b. Menumbuhkan rasa peduli dan cinta terhadap kebudayaan tradisi sendiri.
- c. Ingin memperlihatkan bentuk *lukah* dari daerah Siak yang fungsinya sebagai perangkap ikan yang berukuran sekitar 1 meter, tetapi dalam garapan ini terdapat *lukah* yang berukuran besar sebagai *setting* dengan menggunakan beberapa bambu.

2. Manfaat

- a. Mengetahui lebih dalam adat tradisi Melayu Riau.
- b. Mengetahui peranan dan permainan *lukah gilo* pada masyarakat Desa Pedadah Kecamatan Sabak Auh Kabupaen Siak.
- c. Membangkitkan semangat para generasi muda untuk mewarisi kebudayaannya sendiri.

- d. Mendapatkan ilmu pengetahuan dan wawasan dari permainan tradisi *lukah gilo*.
- e. Memberikan gambaran kepada masyarakat Desa Pedadah Kecamatan Sabak Auh Kabupaten Siak untuk mewariskan budaya luhur kepada generasi muda di tengah maraknya budaya asing.
- f. Memberikan suatu bentuk sajian yang berlandaskan dari permainan tradisi *lukah gilo* dan ditampilkan secara berbeda.

D. Tinjauan Sumber Acuan

1. Sumber Tertulis

Buku-buku juga diperlukan sebagai sumber untuk memperkuat konsep maupun acuan sebagai sumber tertulis selama proses dalam mewujudkan ide dan gagasan ke dalam sebuah karya.

Gerak dasar tari zapin dominan pada permainan kaki dengan pola maju mundur yang dilakukan berulang-ulang seperti pada motif *meniti batang* yang berjalan pada satu garis dengan pola gerak maju mundur, hal ini dijelaskan oleh T. Rahimah, H. Zulkifli, Suwanto dan Feni Novita Sari dengan buku yang berjudul *langkah Lenggang Tarian Melayu Riau*. Garapan ini berpijak pada motif *meniti batang* karena selain gerak pada kaki yang maju mundur juga memiliki polak gerak ke kanan dan ke kiri pada bagian badannya dengan posisi tangan merentang yang sama pada gerak *lukah* saat dimainkan.

Seorang koreografer sangat membutuhkan adanya ide dalam menciptakan sebuah karya tari. Ide tersebut muncul dipicu oleh rangsang. Rangsang yang dimaksud yaitu yang dapat membangkitkan fikir dan mendorong untuk melakukan kegiatan. Seperti yang terdapat dalam buku Jacqueline Smith terjemahan Ben Suharto yang berjudul *Komposisi Tari: Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru*. Rangsang awal yang digunakan penata yaitu rangsang visual karena berawal dari melihat *lukah* yang hanya terbuat dari bambu dan selalu bergerak ke kanan ke kiri dengan cara dipegang, tetapi dalam garapan ini *lukah* dibuat dari rotan dan tali yang menyerupai kerangka *lukah*, dan juga dimainkan lebih diolah seperti bisa menggunakan kaki dan kepala.

Penggarapan karya tari ini memperhatikan ruang yang digunakan penari. Ruang yang digunakan yaitu *proscenium stage*, dalam buku Hendro Martono yang berjudul *Sekelumit Ruang Pentas Modern dan Tradisi* menjelaskan pembagian ruang *proscenium stage* menjadi sembilan ruang imajiner, dari belakang panggung hingga ke depan panggung yaitu *up stage*, *center stage*, *down stage* dan tiga bagian lagi ke samping yaitu *right stage*, *center stage*, *left stage*. Disimpulkan wilayah *center stage* menjadi daerah paling kuat daya tariknya, dari situlah penata berpijak untuk mengetahui daerah kuat dan lemah dalam sebuah area pentas yang digunakan sesuai adegan dari setiap suasana yang ditimbulkan dalam garapan.

Buku Y. Sumandiyo Hadi yang berjudul *Aspek-aspek Koreografi Kelompok*, menjelaskan koreografi kelompok dengan mempertimbangkan jumlah penari, jenis kelamin, postur tubuh, aspek keruangan, wujud rasa kesatuan kelompok dalam aspek ruang, waktu, serta proses pembentukan melalui eksplorasi dan improvisasi. Penjelasan tersebut menjadi acuan penata tari dalam berproses untuk menuju keutuhan karya tari. Jumlah penari yang dipilih penata yaitu lima penari putra dengan postur tubuh yang sama.

UU. Hamidy dalam bukunya yang berjudul *Cakap Rampai-rampai Budaya Melayu Riau* terdapat pembahasan tentang ragam seni budaya yang memberikan beberapa informasi tentang *lukah gilo*, dalam tariannya masih berhubungan dengan upacara magis dengan mantera untuk membuat lukah bisa menari, maka dari itu yang memegang peranan penting ialah bomo dengan peralatan yang dipakai mayang pinang dan wangi-wangian, tetapi dalam garapan tari yang disajikan tidak semua peralatan pada rangkaian upacara *lukah gilo* ditampilkan, hanya seperti beberapa bait mantera yang menjadi vokal untuk mengiringi gerak karena garapan tari ini tidak mengangkat tentang upacara magis melainkan hanya sebagai landasan untuk menciptakan karya tari.

Proses penggarapan tari tentu sangat diperlukan oleh koreografer dan penari untuk menjajaki tahap eksplorasi, improvisasi, dan komposisi yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas. Buku Alma M. Hawkins terjemahan Y. Sumandiyo Hadi yang berjudul *Mencipta Lewat*

Tari menjelaskan bahwa tahap eksplorasi adalah merespon, improvisasi adalah kebebasan bergerak melalui dorongan motivasi, dan komposisi (*forming*) yaitu membentuk, semuanya merupakan satu kesatuan untuk menciptakan karya tari. Garapan ini pada adegan tertentu ada menampilkan gerak dari eksplorasi yang sudah didapat dari penata dan penari, serta terdapat improvisasi yang dilakukan penari pada adegan satu yang sebelumnya sudah menyampaikan motivasi gerak.

2. Sumber Lisan

Wawancara pertama yang dilakukan yaitu berkunjung ke kediaman Bapak Tarmizi pada tanggal 25 Januari 2014 yang merupakan seniman dan juga pegawai negeri sipil. Informasi yang didapat dari wawancara tidak terlalu banyak, salah satunya yaitu mengetahui bahwa pelaksana dalam permainan *lukah* ini adalah laki-laki yang kuat, hal ini alasan penata memilih penari laki-laki semua dalam garapan tari. Pencarian informasi lebih lanjut Bapak Tarmizi memberikan alamat Bapak Nasrun yang merupakan orang satu-satunya masih melestarikan tradisi dari *lukah gilo*.

Tanggal 1 Februari 2014 juga melakukan wawancara dengan Wak Izul yang merupakan cucu dari Bapak Nasrun yang mengetahui tradisi *lukah gilo*. Wawancara melalui telewicara ini penata mendapatkan mantera yang berupa pantun dalam permainan *lukah gilo*. Tidak terlalu banyak yang diketahui Wak Izul tentang tradisi *lukah gilo* ini, kemudian beliau

menyarankan untuk mendatangi Bapak Nasrun yang merupakan Kakeknya.

Wawancara dalam penelitian ini merupakan untuk mendapatkan informasi tentang peranan serta bentuk pelestarian *Lukah Gilo* Pada Masyarakat Desa Pedadah Kecamatan Sabak Auh Kabupaten Siak. Wawancara ini dilakukan pada tokoh masyarakat, pemangku adat, seniman, dan masyarakat yang dianggap mempunyai kemampuan dalam memainkan *lukah gilo* yang bernama Bapak Nasrun dilakukan pada tanggal 2 Februari 2014. Hasil yang didapat dari wawancara sangat berguna dalam proses garapan tari.

3. Sumber Video

Video acara Dewan Kesenian Siak (DKS) dan acara penyambutan PON XVIII merupakan dokumentasi video tari *lukah gilo* yang ditampilkan hanya untuk hiburan serta sebagai penyambutan tamu terhormat dan di masyarakat sekitar. Video tersebut menjadi acuan pada adegan satu yang hanya ada dua penari memegang *lukah* dan satu *bomo* dengan membacakan beberapa bait pantun yang merupakan mantera.

Video karya tari “Tuah Pemikat Lukah“ koreografer Merlia Atika, 8 juni 2013. Video tari tersebut merupakan dokumentasi oleh Along. Tarian ini juga menggunakan tema garap dan gerak-gerak zapin dan silat yang telah dikembangkan. Video tersebut menjadi bahan acuan, pertimbangan, pembelajaran perihal komposisi, pengolahan properti,

gambaran suasana yang diinginkan dan musik yang mengiringi karya tari. Video ini setelah dilihat beberapa kali ternyata pada permainan properti harus lebih bisa diolah agar kelihatan berbeda dalam garapan.

Video tari zapin Siak Sri Indrapura juga menjadi acuan serta ada salah satu motif yang menjadi landasan penciptaan dalam garapan ini. Nama motif zapin tersebut adalah *meniti batang* yang secara gerak sama dengan pola gerak permainan *lukah gilo* yaitu gerak ke kanan dan ke kiri.

