

AGILITY

SKRIPSI

PENCIPTAAN TARI

Untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Seni
Pada Program Studi Tari
Jurusan Seni Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, ISBI Bandung

OLEH

**RAMSA AHAD AKBAR SAPUTRA
NIM. 211131011**



PROGRAM STUDI TARI

JURUSAN SENI TARI

FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN

INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA (ISBI) BANDUNG

TAHUN 2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI PENCIPTAAN TARI

AGILITY

Diajukan oleh

RAMSA AHAD AKBAR SAPUTRA
NIM. 211131011

Disetujui oleh pembimbing untuk mengikuti
Ujian Sidang Komprehensif Skripsi Penciptaan Tari
Pada Program Studi Tari
Jurusan Seni Tari
Fakultas Seni Pertunjukan, ISBI Bandung

Bandung, 05 Juni 2025

Menyetujui,

Pembimbing 1



Subiyono, S.Kar., M.Sn.
NIP. 196204031992031002

Pembimbing 2



Dr. Lilia Sumiati, S.Sen., M.Sn.
NIP. 196711141993022001

Mengetahui,

Koordinator Prodi Tari



Turyati, S.Sen., M.Sn.
NIP. 196510071991122001

Ketua Jurusan Seni Tari



Ai Mulyanti, S.Sn., M.Sn.
NIP. 196610061990032001

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI PENCIPTAAN TARI

AGILITY

Oleh

RAMSA AHAD AKBAR SAPUTRA
NIM. 211131011

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji melalui
Sidang Komprehensif Skripsi Penciptaan Tari yang dilaksanakan,
pada tanggal 23 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Penguji Ketua : Dr. Alfiyanto S.Sn M.Sn.

Penguji Utama/Ahli : Prof. Dr. Een Herdiani S.Sen., M.Sn.

Penguji Anggota : Lia Amelia S.Sen., M.Sn.



Pertanggungjawaban tertulis Skripsi Penciptaan Tari ini telah disahkan
sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni
Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

Bandung, 30 Juli 2025

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan, ISBI Bandung



Dr. Ismet Ruchimat, S.Sen., M.Hum.
NIP. 196811191993021002

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa SKRIPSI PENCIPTAAN TARI dengan judul *AGILITY* beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atau tindakan plagiat melalui cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan akademik. Saya bertanggungjawab dengan keaslian karya ini dan siap menanggung resiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini.

Bandung, 05 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



RAMSA AHAD AKBAR SAPUTRA

NIM. 211131011

ABSTRAK

Agility merupakan karya tari kelompok yang digarap dengan pendekatan tari tradisi inovasi bertipe murni, terinspirasi dari esensi gerak kesenian *Barongsai*. Proses penciptaan karya ini berangkat dari pengalaman personal dan ketertarikan terhadap nilai-nilai simbolik seperti kelincahan, kerja sama, dan ketangkasan. Teori kreativitas Mihaly Csikszentmihalyi digunakan sebagai landasan konseptual, dengan memaknai kreativitas sebagai interaksi antara individu kreatif (*person*), lingkungan budaya (*domain*), dan komunitas yang memvalidasi (*field*).

Gerak tari disusun melalui eksplorasi dan teknik distilasi serta distorsi terhadap gerak *Barongsai*, gerak dasar Wushu, tradisi Jawa Barat, dan gerak keseharian. Karya ini diperkuat oleh unsur artistik berupa rias wajah fantasi, kostum *jumpsuit* dengan bahan kombinasi, serta properti tonggak kayu sebagai penanda ruang dan tantangan gerak. Penyajian dilakukan oleh tujuh penari laki-laki untuk merepresentasikan kekompakan dan dinamika kelompok.

Karya *Agility* yang dihasilkan merepresentasikan kualitas gerak murni, dengan penekanan pada pengolahan energi, teknik, dan dinamika tubuh secara variatif untuk menciptakan komposisi yang segar dan inovatif dalam bentuk kontemporer.

Kata Kunci: Kreativitas, Kontemporer, *Barongsai*, *Agility*.

KATA PENGANTAR

Puji serta Syukur dipajatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang mana telah memberikan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat mengerjakan serta menyelesaikan penulisan ini dengan lancar. Penulisan ini merupakan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis dengan judul *Agility*, penulisan proposal ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan ini tidak akan selesai begitu saja tanpa bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Retno Dwimarwati, S.Sen., M.Hum., Selaku Rektor Institut Seni Budaya Indonesia Bandung yang mengesahkan Ijazah.
2. Dr. Ismet Ruchimat, S.Sen., M.Hum., Selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Budaya Indonesia Bandung yang mengesahkan Skripsi dan Ijazah.
3. Ai Mulyani, S.Sn., M.Si., selaku Ketua Jurusan Seni Tari yang menyetujui ujian sidang Skripsi Penciptaan Tari.

4. Turyati, S.Sen., M.Sn., Selaku Ketua Koordinator Prodi Seni Tari yang menyetujui ujian sidang Skripsi Penciptaan Tari.
5. Lia Amelia, S.Sen., M.Sn., selaku Wali Dosen yang telah membimbing dan memberi arahan selama empat tahun perkuliahan.
6. Subayono, S.Kar., M.Sn selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan dalam proses pembuatan karya tari ini.
7. Dr. Lilis Sumiati, S.Sen., M.Sn., selaku dosen pembimbing II dalam karya tari ini yang memberikan kritik dan saran terhadap penulisan skripsi tugas akhir.
8. Orang tua dan seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dukungan penuh dalam proses perkuliahan selama empat tahun.
9. Penari pendukung (Ilham, Reza, Fiky, Fikri, Wahyu, dan Ridwan) yang sudah membantu menjadi penari dalam karya tari ini.
10. Ayah Yana Supyana yang telah membantu membuat artistik properti.
11. Dinar Rizkianti selaku komposer dan pemusiknya yang telah membantu dalam pembuatan musik.
12. Puji Koswara selaku penata cahaya yang telah membantu pada saat gladi kotor, gladi bersih, dan pelaksanaan Ujian Tugas Akhir.

13. Yudi Permana dan team make-up sebagai perias dan juga membantu memberikan ide pengembangan pada make-up/rias yang diinginkan oleh penulis
14. Sasa Couture yang sudah membantu menata busana dan juga menjahit busana
15. Teman-teman seperjuangan angkatan *Gadutresta* yang telah membantu dan mendukung dalam karya tari ini.

Penyusunan tulisan ini tentu membutuhkan kontribusi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, masukan dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya di masa mendatang. Semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca maupun masyarakat secara umum

Bandung, 05 Juni 2025

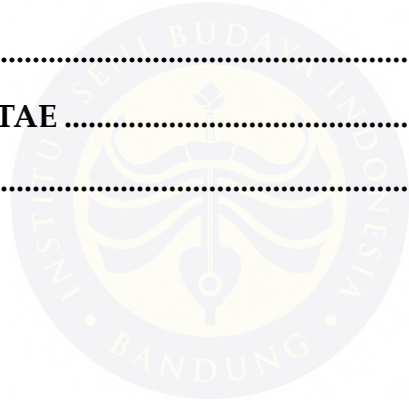
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Gagasan	8
1.3 Rancangan Garap	9
1. Desain Koreografi	10
2. Desain Musik Tari	12
3. Desain Artistik Tari.....	13
a. Rias dan Busana.....	15
b. Properti	17
c. Bentuk Panggung	18
d. Setting Panggung	19
1.4 Tujuan Dan Manfaat	21
1.5 Tinjauan Sumber	22
1.6 Landasan Konsep Garap	30
1.7 Pendekatan Metode Garap	36
BAB II PROSES GARAP	38
2.1 Tahap Eksplorasi	39

1.	Eksplorasi Mandiri	40
2.	Transformasi Kinetika Tari Kelompok	42
3.	Eksplorasi Sektoral Musik Tari	46
4.	Eksplorasi Sektoral Artistik Tari	48
2.2	Tahap Evaluasi	53
1.	Evaluasi Sektoral Koreografi	54
2.	Evaluasi Sektoral Musik Tari	59
3.	Evaluasi Artistik Tari	59
4.	Evaluasi <i>Unity</i>	60
2.3	Tahap Komposisi	61
1.	Kesatuan Bentuk	62
2.	Perwujudan <i>Unity</i>	63
BAB III DESKRIPSI PERWUJUDAN HASIL GARAP		65
3.1	<i>Domain</i> (Budaya dan Sumber Inspirasi)	64
3.2	<i>Person</i> (Kreator sebagai Agen Inovasi)	67
1.	<i>Technos</i> (Teknik)	68
2.	<i>Logos</i> (logika, ilmu pengetahuan)	69
3.	<i>Pathos</i> (kepekaan rasa)	69
3.3	<i>Field</i> (Validasi Sosial dan Akademik)	71
3.4	Struktur Karya	73
1.	Gerak tari	75
2.	Ruang Tari	122
3.	Iringan/Musik Tari	124
4.	Judul Tari	128
5.	Tema Tari	128
6.	Tipe/Jenis/Sifat Tari	129

7. Mode Atau Cara Penyajian.....	129
8. Jumlah Penari Jenis Kelamin.....	129
9. Rias dan Kostum Tari.....	130
a. Rias	130
b. Kostum.....	131
10. Tata Cahaya	133
11. Properti Tari.....	135
BAB IV KESIMPULAN.....	134
DAFTAR PUSTAKA	137
WEBTOGRAFI.....	139
GLOSARIUM.....	140
CURRICULUM VITAE	144
LAMPIRAN.....	148



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar. 1. Eksplorasi gerak mandiri.....	42
Gambar. 2. Eksplorasi gerak pada properti.....	42
Gambar. 3. Posisi bagian awal level bawah.....	42
Gambar. 4. Posisi bagian awal level atas.....	43
Gambar. 5. Posisi level bawah rendah.....	44
Gambar. 6. Posisi level atas.....	44
Gambar. 7. Eksplor pola lantai satu.....	45
Gambar. 8. Eksplor pola lantai dua.....	45
Gambar. 9. Transformasi gerak bagian tengah.....	45
Gambar. 10. Koreografi tambahan bagian tangan dua grup posisi.....	46
Gambar. 11. Koreografi bagian tengah diatas dipunggung.....	46
Gambar. 12. Bersama penata musik.....	48
Gambar. 13. Rias pertunjukan.....	49
Gambar. 14. Pola dasar busana.....	50
Gambar. 15. Desain setelah di pecah pola.....	50
Gambar. 16. Pembuatan properti.....	51
Gambar. 17. Meninggiak properti dengan kedua kaki.....	52
Gambar. 18. Menginjak properti dengan satu kaki.....	52
Gambar. 19. Diskusi dengan penata cahaya.....	53
Gambar. 20. Bagian <i>introduction</i>	55
Gambar. 21. <i>Jingkat layout & flow</i>	55
Gambar. 22. Bagian <i>introduction</i>	56
Gambar. 23. <i>March 2</i>	56
Gambar. 24. Bimbingan koreografi.....	56
Gambar. 25. Evaluasi setelah bimbingan.....	56
Gambar. 26. Posisi pada setting properti.....	57
Gambar. 27. Posisi pada setting properti.....	57
Gambar. 28. Pengembangan pada posisi <i>catik deku lompat</i>	58
Gambar. 29. Posisi berada diatas properti pada <i>step, ydan u</i>	58
Gambar. 30. Evaluasi bimbingan karya.....	58
Gambar. 31. Rias yang digunakan.....	60
Gambar. 32. Pengembangan rias yang digunakan.....	60
Gambar. 33. Posisi awal <i>introduction</i>	81
Gambar. 34. <i>introduction solois</i> level bawah.....	81
Gambar. 35. <i>introduction solois</i> level atas.....	81

Gambar. 36. <i>Introduction</i> rampak.....	81
Gambar. 37. Posisi kedua <i>introduction</i>	84
Gambar. 38. Posisi kedua level bawah.....	84
Gambar. 39. Pose di atas bahu.....	84
Gambar. 40. <i>Barongsaian</i>	84
Gambar. 41. Pose <i>Tu Lik</i>	86
Gambar. 42. Proses pose perpindahan.....	86
Gambar. 43. Pose <i>Tutting</i>	88
Gambar. 44. Pose belakang	88
Gambar. 45. <i>Flow</i>	89
Gambar. 46. Pose ngangkat kaki	89
Gambar. 47. <i>Mashe</i>	91
Gambar. 48. Pose perpindahan	91
Gambar. 49. Posisi penari.....	91
Gambar. 50. Berbeda arah hadap.....	91
Gambar. 51. <i>Calik deku lonjor</i>	93
Gambar. 52. Pose satu penari level atas	93
Gambar. 53. Pose rampak	93
Gambar. 54. Pose peralihan	93
Gambar. 55. <i>Mashe 2</i>	95
Gambar. 56. Level bawah.....	96
Gambar. 57. Pose baling-baling.....	98
Gambar. 58. <i>Free Dance</i>	98
Gambar. 59. Lipat tiga	100
Gambar. 60. Level bawah	100
Gambar. 61. Level setengah.....	102
Gambar. 62. Pose peralihan	103
Gambar. 63. <i>Jangkat Luncat</i>	103
Gambar. 64. <i>Flow</i>	105
Gambar. 65. <i>Sembada kiri</i>	105
Gambar. 66. <i>Trisi sembada kiri</i>	106
Gambar. 67. <i>Luncat deku</i>	106
Gambar. 68. <i>Tutting</i> hadap depan.....	107
Gambar. 69. <i>Tutting</i> hadap samping kiri.....	108
Gambar. 70. <i>Cannon abracadabra</i>	109
Gambar. 71. Arah hadap ketengah dalam.....	109
Gambar. 72. Proses pose <i>ponggal muih</i>	110
Gambar. 73. <i>Ponggal muih</i>	111
Gambar. 74. <i>Barongsaian</i>	111

Gambar. 75. Jalan <i>ancar</i> dipunggung	113
Gambar. 76. Jalan <i>ballet</i>	113
Gambar. 77. Hentakan kaki	114
Gambar. 78. <i>Wacking roll</i> samping	115
Gambar. 79. Tonggak rineka	115
Gambar. 80. Tonggak rineka dua.....	115
Gambar. 81. Solois pose.....	116
Gambar. 82. Gelayun tonggak.....	116
Gambar. 83. <i>Ileug, o dan u</i>	117
Gambar. 84. <i>Luncat emprak</i>	117
Gambar. 85. <i>Emprak</i>	118
Gambar. 86. Tiduran	118
Gambar. 87. <i>Roll</i> belakang.....	119
Gambar. 88. <i>Slide</i>	120
Gambar. 89. Pose perpindahan	120
Gambar. 90. <i>Flow</i>	120
Gambar. 91. <i>Engke gigir</i>	121
Gambar. 92. <i>Jalak pegkor</i>	121
Gambar. 93. Loncat ditempat	123
Gambar. 94. <i>Barongsaian</i>	123
Gambar. 95. <i>Flow</i>	124
Gambar. 96. <i>Ileug o, u, gebes</i>	126
Gambar. 97. Pose ke <i>ending</i>	126
Gambar. 98. <i>Ending</i>	131
Gambar. 99. Panggung prosenium dengan properti	131
Gambar. 100. Ruang tari bagian apron	131
Gambar. 101. Ruang tari bagian bawah dan tangga	132
Gambar. 102. <i>Guzheng</i>	132
Gambar. 103. <i>Dizi</i>	133
Gambar. 104. Rias tampak depan	133
Gambar. 105. Rias samping kiri	134
Gambar. 106. Rias samping kanan.....	134
Gambar. 107. Busana tampak depan	136
Gambar. 108. Busana tampak belakang.....	148
Gambar. 109. Busana samping kiri.....	148
Gambar. 110. Busana samping kanan	148
Gambar. 111. Tampak atas <i>lighting</i>	148
Gambar. 112. Tampak depan <i>lighting</i>	148
Gambar. 113. Properti.....	148

Gambar. 114. Bukti wawancara.....	149
Gambar. 115. Daftar bimbingan.....	149
Gambar. 116. Bimbingan tulisan 11 Maret.....	149
Gambar. 117. Bimbingan tulisan 18 Maret.....	149
Gambar. 118. Bimbingan tulisan 14 April.....	149
Gambar. 119. Bimbingan tulisan 22 Mei.....	149
Gambar. 121. Bimbingan tulisan 26 Mei.....	150
Gambar. 120. Bimbingan tulisan 27 Mei.....	150
Gambar. 122. Penulis, Pembimbing, Penata Cahaya dan Komposer.....	150
Gambar. 123. Penulis dan keluarga.....	150



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tari merupakan salah satu media yang digunakan untuk mengungkapkan suatu perasaan yang dirasakan, dengan adanya ritme yang mengaturnya. Pada dasarnya tari berasal dari gerak yang menunjang pada jiwa ekspresi melalui hati dan tubuh, tari memiliki teknik yang menghasilkan keindahan gerak. Pernyataan diatas diperjelas kembali oleh Irawati Durban (2013; xxxv) menjelaskan bahwa “gerak tari memiliki teknik atau cara untuk menarikan suatu jenis, rumpun, gaya tari tertentu dengan sebaik-baiknya dalam keindahan estetika yang dianut tari tersebut”.

Dalam tari, memiliki beberapa bentuk penyajian yang dibagi menjadi tiga macam di antaranya; tunggal, berpasangan dan kelompok. Pada karya ini penulis membuat garap tari dalam bentuk sajian tari kelompok. Sajian tari kelompok ini diperjelas oleh Iyus Rusliana (2016:35)

Tari kelompok adalah pengungkapan kerampakan yang dilakukan oleh lebih dari dua orang penari. Prinsip koreografinya selalu mempertimbangkan detail sikap dan gerakanya yang cenderung tidak terlalu rumit jika dibandingkan dengan tarian bentuk tunggal dan berpasangan. Namun demikian kekhasan/ciri lainnya semakin berkembang adalah dalam penataan garap pola lantai.

Sebuah karya tari memiliki rangsang diantaranya, rangsang dengar, visual, kinestetik, peraba dan gagasan (idesional). Pada garap tari ini penulis menggunakan rangsang kinestetik sebagai ide awal, yang berbicara tentang gerak-gerak pada objek tersebut. Selaras dengan pernyataan tersebut Jacqueline Smith (dalam Ben Suharto, 1985: 22) mengatakan bahwa:

Rangsang kinestetik adalah gerak atau frasa gerak tertentu disusun berfungsi sebagai rangsang kinestetis, sehingga tari tercipta menggunakan cara ini. Dalam hal ini gerak tidak dimaksudkan kedalam fungsi komunikatif kecuali sifat alami yang terdapat pada gerak itu sendiri. Meskipun tidak berkecenderungan untuk mengalihkan gagasan apapun, tetapi memiliki gaya, suasana, tebal dinamis, pola atau bentuk dan aspek-aspek atau frase gerak dapat digunakan dan dikembangkan untuk membentuk tari yang merupakan pameran itu sendiri

Tema yang diangkat oleh penulis dalam karya tari *Agility* ini adalah tema non-literer, seperti yang dikatakan oleh Sal Murgiyanto (1993:41), sebagai berikut.

Komposisi tari dibedakan antara yang diolah berdasarkan literer dan non-literer. Komposisi tari literer adalah komposisi yang digarap dengan tujuan untuk menyampaikan pesan-pesan seperti; cerita rakyat, pengalaman pribadi, interpretasi karya sastra, Dongeng, legenda, dan Sejarah. Sedangkan komposisi non-literer adalah komposisi tari yang semata-mata diolah berdasarkan penjajahan atau penggarapan unsur-unsur gerak; ruang, waktu dan tenaga

Kreativitas pada dasarnya merupakan hasil dari pemikiran imajinatif manusia yang dapat diwujudkan dalam bentuk baru. Imajinasi

ini sering kali dipicu oleh pengalaman, seperti yang dialami penulis saat menyaksikan pertunjukan kesenian *Barongsai* di masa kecil. Kemudian pengalaman tersebut menumbuhkan keinginan untuk menjadi bagian dari pertunjukan dan berkembang menjadi ketertarikan dalam menciptakan sebuah karya tari baru yang menginterpretasikan gerak tari *Barongsai*. Berdasarkan pada pemaparan tersebut, penulis menemukan ide penciptaan yang berakar pada kesenian tradisional Tiongkok, dengan mengadaptasi esensi dari gerakan tari *Barongsai*.

Kesenian *Barongsai* adalah sebuah pertunjukan pada saat upacara untuk mengusir makhluk atau hewan perusak keberuntungan. Seiring berjalannya waktu kesenian *Barongsai* ini berubah fungsi menjadi seni pertunjukan hiburan dalam acara perayaan imlek *Cap Go Meh* yang dipertunjukkan di berbagai tempat seperti lapangan dan juga pusat perbelanjaan (*super mall*). Maka dari itu Sejarah latar belakang kesenian *Barongsai* diperjelas oleh Rangga Pratama/Rangga Aceng yang berprofesi sebagai penari *Barongsai* mengungkapkan dalam wawancara (10 September 2024)

Barongsai berasal dari Tiongkok dan memiliki latar belakang yang beragam, menurut legenda, *Barongsai* berasal dari model hewan yang dibuat dari bambu dan kertas untuk mengusir *Nian*, Popularitas *Barongsai* mulai populer pada masa Dinasti Selatan-Utara (*Nan Bei*) tahun 420-589 Masehi. *Barongsai* masuk ke Indonesia bersamaan

dengan kedatangan para imigran Tionghoa pada abad ke-15 hingga ke-17. Akulturasi budaya *Barongsai* merupakan wujud akulturasi budaya Tionghoa dengan budaya Indonesia warisan budaya tak benda, *Barongsai* ditetapkan sebagai warisan kesenian budaya tak benda Indonesia pada tahun 2010. Dalam *Feng Shui*, *Barongsai* diyakini memiliki beberapa arti, seperti: Menghilangkan energi negatif, mengusir roh halus yang tidak baik, membawa keberuntungan

Dalam karya tari ini penulis menggarap dalam esensi gerak-gerak pada tari *Barongsai*. Maka dari itu penulis melakukan sebuah observasi dan wawancara untuk mengetahui gerak-gerak pokok dalam tari tersebut bahwa gerakannya berpijak pada Teknik kaki pada sebuah beladiri khas Tionghoa/Tiongkok dan juga mempunyai ciri khas gerak pada kepalanya, maka untuk memperjelas sebuah nama gerakannya diutarakan oleh Panji Longqing yang berprofesi sebagai admin Longqing Indonesia yang ada di Bandung mengatakan dalam wawancara pada tanggal 10 Februari dan juga 16 Februari 2025,

Barongsai adalah tarian tradisional Tiongkok yang menggunakan sarung menyerupai singa. Dalam gerak *Barongsai* didasari atau berpijak pada gerak-gerak *Wushu* yaitu gerak beladiri diantaranya, *Mashe*, *Pan Mashe*, *Kungshe*, *Siashe*, *Jien Tienfuk* dan *Tu Lik*, gerak cirikhas pada kepala *Barongsai* yaitu *Zig-zag*, *Segitiga*, *U dan O*. Atraksi *Barongsai* melibatkan gerakan kaki yang menuntut kecepatan, kekuatan, dan keseimbangan kaki pemainnya. Kekuatan tangan juga diperlukan untuk memainkan kepala *Barongsai* atau mengangkat badan teman yang di depan. Jadi, bisa dikatakan, atraksi *Barongsai* terpusat pada olah gerak tubuh. gerakannya mengikuti hentakan ritme yang dihasilkan oleh pemain musik.

Pada karya ini penulis terinspirasi dari rangsang kinestetik kesenian *Barongsai* pada gerak tarinya yang berpijak pada gerak dasar *Wushu* yaitu gerak *Mashe*, *Pan Mashe*, *Kungshe*, *Siashe*, *Jien Tienfuk* dan *Tu Lik*, gerak ciri khas pada kepala *Barongsai* yang digerakan secara *Zig-zag*, *Segitiga*, *U* dan *O*.

Judul yang diambil dalam karya tari ini yaitu "*Agility*" diambil dari bahasa Inggris yang memiliki arti kelincahan. Kata "*Agility*" (kelincahan) dipilih karena menurut penulis kata ini relevan dengan apa yang diangkat dalam karya ini. Karena pada saat penari bergerak memiliki gerak yang lincahan dan juga atraktif. Dengan judul ini pula diharapkan dapat menjadi karya yang "indah" dan dapat dinikmati oleh siapapun.

Karya tari ini tidak menampilkan kesenian *Barongsai* secara utuh di atas panggung, melainkan menggali dan mengolah esensi dari gerak tarinya. Pendekatan ini bertujuan untuk menghadirkan keindahan gerak yang terinspirasi dari *Barongsai*, tanpa sepenuhnya mereplikasi bentuk aslinya. Dalam proses kreatifnya, gerakan yang digunakan tidak hanya bersumber dari dasar-dasar *Wushu* dan ciri khas gerak kepala *Barongsai*, tetapi juga diperkaya dengan unsur budaya gerak tari Jawa Barat serta gerakan keseharian seperti melompat dan berputar. Untuk menciptakan bentuk gerak yang lebih inovatif, elemen-elemen ini diolah melalui teknik

distilasi dan distorsi. Teknik tersebut mengalami penyesuaian dalam hal tenaga, ruang, dan waktu, sehingga menghasilkan bentuk baru yang tetap mencerminkan kualitas estetika yang diinginkan.

Karya tari berjudul "*Agility*" digarap dalam bentuk kelompok dengan tujuh orang penari laki-laki, dengan mengusung konsep tipe murni yang mengutamakan eksplorasi gerak tanpa keterikatan pada alur naratif atau cerita tertentu. Pendekatan ini selaras dengan metode tradisi inovasi, yang mengadaptasi elemen gerak dari kesenian *Barongsai* namun dikembangkan menjadi bentuk tari baru yang lebih abstrak dan estetis.

Penggunaan tujuh orang penari memiliki korelasi kuat dengan pola garap tipe murni karena beberapa alasan:

1. Komposisi Gerak yang Dinamis

Dalam tari tipe murni, keindahan dititik beratkan pada struktur gerak dan komposisinya. Dengan adanya tujuh penari, berbagai pola lantai dapat lebih bervariasi, dan menciptakan permainan ruang gerak dan tempat yang menarik serta menonjolkan kualitas gerak secara maksimal.

2. Keselarasan dengan Ritme dan Energi

dalam karya tari ini menekankan musikalitas dan dinamika gerak. Dengan jumlah tujuh penari memiliki pembagian peran yang seimbang

dalam merespon ritme musik tari, dan menghasilkan kekuatan ekspresi yang lebih kohesif dan harmonis

3. Penguatan Konsep pada Pendekatan tari Tradisi Inovasi

Pendekatan ini tidak hanya mengadaptasi gerak dasar dari *Barongsai* dan *Wushu*, tetapi juga mengolahnya menjadi gerakan yang lebih abstrak dan eksperimental. Dengan tujuh penari, eksplorasi teknik seperti distilasi dan distorsi dapat lebih dikembangkan untuk menghadirkan keberagaman dalam pergerakan.

4. Keserasian dalam penggunaan Ruang Panggung

Penggunaan ruang panggung menjadi elemen penting yang harus dioptimalkan. Jumlah penari memberikan fleksibilitas dalam pengisian ruang memiliki variasi formasi seperti diagonal, lingkaran, simetris dan a simetris serta formasi bertingkat yang memperkuat estetika pertunjukan.

Dengan demikian, pemilihan tujuh orang penari dalam karya tari "*Agility*" bukan hanya sekadar keputusan teknis, tetapi juga memiliki hubungan erat dengan konsep tipe murni dan pendekatan tradisi inovasi, sehingga menghasilkan pertunjukan yang dinamis, estetis, dan penuh eksplorasi gerak.

1.2 Rumusan Gagasan

Karya tari "*Agility*" merupakan sebuah eksplorasi gerak yang berangkat dari esensi kesenian *Barongsai* dengan pendekatan tradisi inovasi. Karya ini tidak menghadirkan *Barongsai* secara utuh di atas panggung, melainkan menggali dan mengembangkan elemen geraknya menjadi bentuk tari baru yang lebih abstrak dan estetis. Dalam proses kreatifnya, gerak dasar yang diadaptasi meliputi unsur *Wushu*, ciri khas kepala *Barongsai*, serta gerak keseharian seperti melompat dan berputar. Selain itu, pengaruh budaya gerak tari Jawa Barat turut memperkaya komposisi geraknya, sehingga menghasilkan karya yang lebih kontekstual. Gerakan-gerakan ini kemudian diolah dengan teknik distilasi dan distorsi untuk menciptakan bentuk gerak yang segar, dinamis, dan memiliki kualitas artistik yang tinggi.

Karya "*Agility*" digarap dalam bentuk kelompok dengan tujuh orang penari laki-laki, yang dipilih secara spesifik untuk mendukung konsep eksplorasi gerak dalam pola garap tipe murni. Dalam konsep ini, fokus utama adalah permainan ritme, dinamika, dan komposisi gerak tanpa keterikatan pada alur cerita tertentu. Jumlah tujuh penari memberikan fleksibilitas dalam membentuk berbagai pola lantai, menciptakan interaksi yang dinamis, serta mengoptimalkan penggunaan ruang panggung.

Melalui karya ini, diharapkan tercipta perspektif baru dalam penciptaan tari berbasis tradisi inovasi, di mana elemen budaya yang telah mengakar dapat terus dikembangkan menjadi bentuk-bentuk baru yang tetap mempertahankan esensi keindahannya. “*Agility*” menjadi bukti bahwa kreativitas dalam seni tari mampu menghubungkan nilai-nilai tradisi dengan inovasi, menciptakan karya yang relevan dan memiliki daya tarik estetis bagi penonton masa kini.

1.3 Rancangan Garap

Pada kerangka (sketsa) garap karya tari tradisi inovasi dengan judul *Agility* dirancang melalui tahapan proses, eksplorasi, improvisasi (evaluasi), dan komposisi dengan menggunakan metode kreativitas dari Alma M. Hawkins. Karya tari *Agility* menggunakan pola pendekatan sebagai berikut: *Sensing* (menghayati), *Feeling* (merasakan), *imaging* (menghayalkan), *Transforming* (mengejawantahkan), *Forming* (memberi bentuk baru). Proses tersebut menyertakan tiga unsur estetika utama, yaitu koreografi, musik tari, dan artistik tari. Adapun proses yang akan dilalui masih terbatas pada desain yang meliputi:

1. Desain Koreografi

Desain koreografi dalam karya tari ini mengolah sumber-sumber Gerak yang memiliki makna keseharian (*gesture*) dan memiliki makna estetik atau keindahannya semata-mata. Iyus Rusliana (2016: 36) mengatakan:

Bahan baku atau medium ungkap pokok tari adalah gerak, secara harfiah atau verbalnya arti visualisasi tubuh penari ada dua macam, yaitu ada penampilan tubuhnya yang tidak bergerak disebut sikap, dan penampilan tubuhnya yang bergerak disebut gerak, tetapi untuk menunjukkan arti gerak sebagai bahan baku tari tentu berbeda. Bentuk tari adalah mencerminkan kekuatan-kekuatan isinya, berarti yang divisualisasikan oleh penari itu ada yang tampak yaitu bentuknya, dan yang tak tampak yaitu isinya. Visualisasi atau penampilan tubuh yang hidup atau yang ekspresif dan dapat menyentuh atau menggerakkan rohani penontonnya merupakan visualisasi yang betul-betul dikendalikan oleh pikiran dan perasaan.

Seperti yang telah dijelaskan pada latar belakang dan rumusan gagasan bahwa, karya tari *Agility* ini bersumber dari kesenian *Barongsai*. Gerak-gerak yang ada pada tari *Barongsai* yaitu berpijak pada gerak Teknik kaki *Wushu* dan juga gerak kepala yang ciri khas disamping gerak-gerak yang ada pada tari *Barongsai* ada juga gerak diluar tari *Barongsai* untuk dijadikan sumber gerak lainnya seperti gerak tradisi Jawa Barat dan gerak keseharian. Sumber gerak tersebut diolah melalui teknik, yaitu distilisasi dan distorsi sehingga menghasilkan bentukan 'baru' karena mendapat

olahan tenaga, ruang dan waktu Pada koreografi yang akan penulis buat lebih menekankan kepada pendekatan gerak tari tradisi yang inovasi.

Dalam garap koreografi ini bertemakan non-literer bertipe murni dengan artian hanya memiliki nilai keindahan yang disampaikan pada gerak tersebut. Pada karya ini terdapat 3 bagian dalam struktur garapnya yaitu, awal, tengah dan akhir

- a. Bagian awal, penggarapan koreografinya dilakukan dengan tenaga sedang kemudian gerak yang halus dengan tempo sedang, menggunakan volume ruang gerak sedang dan besar.
- b. Bagian tengah, bentuk koreografi yang dihasilkan adalah gerak dengan tempo yang sedang ke cepat, menggunakan gerak tubuh kelenturan bervolume sedang dan besar terdapat tempo yang cepat dan menggunakan tenaga sedang dan kuat.
- c. Bagian Akhir menggunakan tempo pelan dengan gerak tenaga kuat dan lemah dengan ruang gerak yang besar terdapat gerak kelenturan.

Penyusunan desain koreografi pada karya ini dibagi ke dalam tiga bagian utama, yakni struktur awal, tengah, dan akhir. Pembagian ini tidak hanya dimaksudkan untuk memudahkan proses penggarapan koreografi, tetapi juga menjadi dasar dalam perancangan struktur musik tari. Musik disusun mengikuti alur dramatik gerak, dengan mempertimbangkan

perkembangan motif dan pola hitungan pada setiap bagiannya. Penjelasan lebih lanjut mengenai struktur musik akan diuraikan pada bagian berikutnya

2. Desain Musik Tari

Pada sebuah karya tari memiliki unsur penunjang sebagai memperkuat dalam bagian atau adegan, yaitu musik. Musik terdapat dua yaitu ada internal dan eksternal, dalam karya tari *Agility* ini menggunakan musik internal dan juga eksternal. Martinus Miroto (2022:63) mengatakan, “musik merupakan seni susunan nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi suara yang mempunyai kestuan dan kesinambungan (harmoni)”.

Musik perangkat digital (DAW) digital audio workstation. Digital Audio Workstation (DAW) adalah perangkat lunak yang digunakan untuk perekaman, pengeditan, produksi, dan pengolahan audio digital. DAW digunakan oleh Musisi, produser, dan composer music untuk membuat, merekam, mengedit, dan mengolah musik serta suara lainnya dalam format digital (software)

Dalam karya tari *Agility* ini menggunakan beberapa alat musik pada proses rekamannya hingga menjadi bentuk musik Mp3 diantaranya, Metal

Toys, Perkusi (*Low & Medium section*), Pad, Piano dan Synthesizer. Pada ritme metronome yang digunakan sebagai patokan untuk musik pada 110 bpm. Dikarenakan karya tari ini adalah tipe garap murni atau bertema non-literer, maka pada bagian musik tidak memiliki suasana layaknya tema dramatik, oleh sebab itu idiom musik yang diambil dari perkusif yang khas pada iringan *Barongsai* cina, dan diperbanyak permainan *cymbal Chinese* dan *metal toys*, motifnya dikolaborasikan dari motif perkusi iringan cina, dan dibagian akhir menggunakan melodi dan harmoni section dari piano dan *synthesizer* dan *scale* khas cina untuk memperkuat latar belakang budayanya.

Pada bagian musik babak kesatu menggunakan tempo pelan ke sedang kemudian di babak kedua tempo musik cepat ke pelan dibabak ketiga menggunakan musik sedang ke cepat dan pelan.

3. Desain Artistik Tari

Tata artistik dalam sebuah pertunjukan atau pentas seni memegang peranan yang sangat penting dalam menyampaikan pesan karya dari pengkarya kepada penontonnya. Tata artistik mencakup berbagai elemen, termasuk tata cahaya dan tata pentas. Kedua hal ini saling melengkapi dan sangat bergantung satu sama lain, di mana masing-masing elemen saling

memperkuat untuk menciptakan kesan yang mendalam. Selain itu, tata artistik juga harus dapat bekerja sama dengan elemen-elemen pementasan lainnya, seperti pemusik dan alat musik yang digunakan, tata kostum, properti yang digunakan oleh penari, serta bentuk panggung yang mendukung keseluruhan konsep pertunjukan. Dengan demikian, menurut Supriyadi (2015: 15) apabila tata artistik dapat diciptakan dengan baik, hal tersebut akan sangat membantu meningkatkan keindahan dan daya tarik suatu garapan.

Seiring dengan itu, menurut Wibowo dkk (2022: 2), “artistik adalah unsur nilai keindahan yang melekat pada sebuah karya seni sebagai hasil cipta kemahiran seseorang”. Karena itu, penciptaan karya seni yang memiliki nilai artistik sangat tergantung pada pengalaman artistik penciptanya. Pengalaman ini, menurut Damarjati (2023: 237), “dipengaruhi oleh penguasaan teknik, kreativitas, dan pemahaman mendalam terhadap elemen-elemen seni yang ada”. Dengan kata lain, semakin kaya pengalaman artistik pencipta, semakin besar kemungkinan karya yang dihasilkan memiliki nilai artistik yang tinggi. Berangkat dari pemahaman tersebut, dalam aspek ini terdapat beberapa point yang tidak wajib dihadirkan akan tetapi pada karya tari *Agility* memiliki empat poin artistik

yang dihadirkan di antaranya ada rias dan busana, properti, bentuk panggung dan juga setting panggung.

a. Rias dan Busana

Tata rias dan tata busana memiliki peranan penting dalam menampilkan karakter dan suasana yang diinginkan dalam sebuah karya tari. Pada karya tari *Agility* memakai riasan dan busana yang bisa dikatakan abstrak dikarenakan kebutuhan yang digunakan, rias yang dipakai adalah rias fantasi yang menggambarkan sebuah bentuk kepala *Barongsai* dengan pengembangan agar memiliki perbedaan sebagai ciri khas dari karya ini.

Rias dalam sebuah pertunjukan tari berfungsi untuk memperindah serta membentuk karakter wajah sesuai dengan peran yang dibawakan. Umumnya, riasan mencakup pemberian warna dasar dan berbagai garis atau pola yang disesuaikan dengan tipe dan karakter tokoh. Pada karya tari *Agility*, penggunaan rias mengadopsi gaya *makeup* fantasi, yakni teknik tata rias wajah yang dihias secara kreatif dan mengikuti perkembangan tren, sehingga tampilan tidak terkesan ketinggalan zaman. Perihal ini sebagai mana dijelaskan oleh Dwi Nur Marsafitri (2013: 91) mengatakan bahwa:

Tata rias kecantikan dituntut untuk terus mengupdate *trand* mode rias terkini dan terknik merias yang sedang berkembang saat ini agar tidak tertinggal dengan teknologi yang sedang berkembang. Seni merias tubuh atau yang biasa disebut dengan tata rias fantasi *body painting* merupakan bagian dari jenis tata rias dekoratif yang terus berkembang hingga saat ini untuk dijadikan ajang kompetisi internasional.

Pada karya tari ini menggunakan busana yang didesain dalam pola bentuk dasar *Jumpsuit*, dalam busana ini hanya sebagai pelengkap penutup bagian tubuh dari ujung bahu hingga bawah kaki. Busana dalam karya tari biasanya digunakan sesuai kebutuhan penari bisa sesuai dengan karakteristiknya ataupun adanya pengembangan dalam busana, sebagai mana dijelaskan oleh Suprihatiningsih (dalam Azizatul dan Lutfiyah 2020: 55) mengatakan bahwa

Tata busana adalah sebuah ilmu yang di dalamnya mempelajari tata cara memilih, mengatur dan memperbaiki cara berbusana agar didapatkan busana yang indah dan serasi. Keterampilan tata busana adalah sebuah kemampuan untuk menciptakan produk kerajinan busana yang membutuhkan kemampuan kreatifitas dasar dalam memilih, mengatur serta memperbaiki cara berbusana agar didapatkan busana yang indah dan serasi, sesuai dengan harmoni, usia, waktu, kesempatan, dan warna yang diperlukan dalam kehidupan.

Pada karya tari ini menggunakan busana *jumpsuit* berwarna teracota, menggunakan dua bahan yakni bludru *stretch* dan juga *tule/tile* polos berwarna coklat kulit, pada bagian belakang menggunakan resleting Jepang.

b. Properti

Properti adalah sebuah benda yang dapat digunakan dalam pengolahan koreografi bisa yang terdapat menempel ditubuh ataupun tidak. Pada sebuah karya tari tidak diwajibkan menggunakan sebuah properti biasanya tergantung kebutuhan dalam garapan yang dibuatnya, sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Ayo Sunaryo (2020: 121) mengatakan bahwa: "Properti adalah peralatan khusus yang bisa dikomunikasikan dengan gerak dan digunakan untuk kebutuhan suatu penampilan tari yang bertujuan mendukung pengungkapan karakter dan tema tarian"

Properti dapat memiliki beberapa peran biasanya ada yang digunakan oleh tangan yang menempel pada busana, kemudian properti sebagai setting adalah digunakan dan dimanfaatkan dalam koreografi tetapi berperan menjadi setting panggung, dan yang terakhir ada properti yang hanya digunakan oleh tangan pada bagian-bagian tertentu diletakan di panggung pada bagian belakang. Pada karya tari ini menggunakan dua peranan properti yaitu *hand property* dan *sett property* yang dijelaskan oleh Ayo Sunaryo (2020: 122 dan 124) bahwa: "*Hand property* peralatan yang dipegang, digunakan, dipakai, atau dimanfaatkan dan dimainkan oleh penari. Set properti adalah

peralatan yang dibutuhkan dalam koreografi, diletakan, diatur di atas panggung (area pentas).”

Karya tari *Agility* memanfaatkan properti berupa trap atau tiang berbahan dasar kayu sebagai bagian dari unsur garap. Fungsi utama dari tiang ini adalah sebagai elemen dinamis yang dapat dipindahkan dari satu posisi ke posisi lainnya, sehingga dapat menciptakan variasi visual dalam pertunjukan. Selain berperan sebagai alat bantu gerak, tiang ini juga memiliki nilai artistik tersendiri ketika ditempatkan secara strategis sesuai dengan kebutuhan tata panggung.

c. Bentuk Panggung

Bentuk panggung merupakan peranan penting dalam pertunjukan pada karya tari biasanya dipertunjukkan sesuai kebutuhan dalam karya tarinya, panggung memiliki beberapa bentuk sesuai yang diinginkan pada garapannya. Pada karya tari ini membutuhkan bentuk panggung prosenium, sebagaimana dijelaskan oleh Ayo Sunaryo (2020: 211) “prosenium yang berarti di depan pemandangan. Panggung seperti ini hanya dapat dinikmati dari arah depan saja”.

Dalam karya tari ini kenapa menggunakan bentuk panggung prosenium dikarenakan memiliki kebutuhan dalam pertunjukannya bahwa adanya sirkulasi perpindahan penari dari *wings* kanan ke *wings*

kiri maupun sebaliknya, maka dari itu dibutuhkan sebuah bentuk panggung yang dapat menutupi sirkulasi pada saat perpindahan dan dipilih bentuk panggung prosenium atau biasa disebut dengan gedung teater tertutup karena adanya kain *wings* kanan dan kiri dan juga kain latar yang di belakang atau biasa disebut *backdrop* dan dapat dilihat dari arah depan saja. Pernyataan tersebut sebagaimana dijelaskan lebih detail oleh Anatasia dan Abraham (2016: 77) bahwa:

Dalam prosenium teater, penonton langsung bertatap wajah, dengan jarak beberapa meter di atas permukaan penonton barisan depan. Ruang tempat penonton disebut "rumah". Panggung utama adalah ruang belakang lengkungan prosenium, sering dibatasi oleh tirai depan yang bisa diturunkan atau ditarik tertutup. Ruang di depan tirai disebut "celemek". Tahap-daerah tingkat dikaburkan oleh arch prosenium dan setiap tirai melayani tujuan yang sama (sering disebut kaki atau penyiksa) disebut sayap, sementara ruang di atas panggung yang tersembunyi oleh bagian atas lengkungan prosenium disebut flyspace. Setiap ruang tidak dapat dilihat oleh khalayak secara kolektif disebut sebagai luar panggung. Tahap Proscenium berbagai ukuran dari kandang kecil untuk beberapa cerita tinggi.

d. Setting Panggung

Setting panggung merupakan peranan penting dalam karya tari untuk memperjelas suasana dan juga tema atau suatu bentuk ciri khas dalam sebuah karya tari, sebagaimana dijelaskan oleh Bonda ON (2022: 2) bahwa: "setting panggung juga merupakan susunan atau

pemandangan properti yang menggambarkan tempat pertunjukan atau suasana yang menguatkan drama sebuah pertunjukan.”

Penataan panggung dalam karya tari ini menggunakan elemen tonggak trap berbahan kayu yang disusun membentuk pola tertentu, dilengkapi dengan lima buah lampion gantung serta latar belakang (backdrop) berwarna hitam. Sementara itu, tata cahaya yang diterapkan tidak bertujuan menciptakan suasana dramatik, mengingat karya tari ini termasuk dalam tipe tari murni. Oleh karena itu, pencahayaan lebih difungsikan sebagai unsur estetika dan sebagai penanda fokus keberadaan penari di atas panggung. Hal ini sejalan dengan pendapat Adang Kusnara (2010:56) yang menyatakan bahwa:

Tata cahaya merupakan salah satu unsur penting dalam seni pertunjukan, dimanapun pertunjukan itu dilaksanakan setiap peristiwa seni pertunjukan, dan sebegus apapun materinya, tanpa kehadiran aktivitas tata cahaya adalah bidang yang sangat *fundamental* untuk setiap peristiwa seni pertunjukan. Dengan tata cahaya, penonton dapat memusatkan perhatiannya terhadap objek tontonan yang dilaksanakan di atas pentas, juga dengan tata cahaya para pemain dipanggung dapat mengkonsentrasikan dirinya pada wilayah dan suasana peristiwa pertunjukan.

1.4 Tujuan Dan Manfaat

Tujuan:

Tujuan dari penciptaan karya tari “*Agility*” adalah

1. Tercapainya perwujudan sebuah karya tari dengan judul “*Agility*”
2. Untuk mengeksplorasi dan mengembangkan bentuk tari murni melalui pendekatan tradisi inovasi.
3. Menghadirkan gerak yang bersumber dari esensi kesenian *Barongsai*, *Wushu*, serta unsur budaya lokal, guna menciptakan bentuk tari baru yang estetis, dinamis, dan kontekstual.
4. Karya ini diharapkan dapat menjadi kontribusi terhadap perkembangan tari kontemporer Indonesia.

Manfaat:

1. Adapun manfaat dalam karya tari ini penulis menuangkan kreatifitas ke dalam sebuah karya dengan menggali sumber inspirasi yang dibuat dan mendapatkan nilai keindahan pada karya yang dibuat.
2. Memberikan inspirasi kepada Masyarakat luas bahwa kesenian di dalam negeri maupun luar bisa dijadikan pijakan untuk membuat karya tari yang baru dari rangsang kinestetik maupun visual.

3. Menjadi sebuah karya tari yang baru melalui dokumentasi untuk Lembaga (Institut Seni Budaya Indonesia) Bandung dengan melalui media sosial dan mempermudah masyarakat luar untuk mengapresiasi.

1.5 Tinjauan Sumber

Penulis terlebih dahulu melakukan tinjauan pustaka untuk menghindarinya plagiasi dalam karya tari. Adapun skripsi dan karya yang terkait dengan karya tari ini diantaranya:

Skripsi tari seni penciptaan tari judul “whooper” karya Muhammad Ridwan Sulaeman, 2019. Institut Seni Budaya Indonesia Bandung. Whooper adalah angsa yang hidup terbebas di alam bebas, karya tari ini merupakan hasil karya cipta rekontruksi untuk kebutuhan garapan tari termasuk jenis tarian murni yang berbasis nontradisi, dengan pengolahan bentuk pada komposisi tarian kelompok. Sebagai wujud penciptaan yang terinspirasi dari fenomena pengalaman pribadi terhadap objek Angsa

Skripsi tari seni penciptaan tari judul “bias” karya Rendica, 2022. Institut Seni Budaya Indonesia Bandung. Berawal dari kenangan masa kecil pada saat berkunjung ke sebuah tempat wisata di Kota Bandung, yaitu Bandung Zoological atau kebun binatang Bandung, menimbulkan suatu perasaan penulis untuk menjadikan hewan sebagai ide garap sebuah karya

tari. Hewan yang menarik perhatian pada saat itu ialah burung merak, karena burung merak memiliki keindahan tersendiri, berpijak dari hal tersebut burung merak menjadi sebuah gagasan penciptaan karya tari berjudul "BIAS". Bias diambil dari bahasa Indonesia yang artinya adalah pantulan caya terhadap suatu medium tertentu, hal ini karena pada saat burung merak melebarkan ekornya pantulan cahaya yang mengenai ekornya akan menampilkan visual yang indah. Gagasan yang dimaksud ialah kemampuan untuk menciptakan suatu karya tari baru dengan berpijak pada pola gerak keseharian burung merak. Berdasarkan latar belakang tersebut, dalam proses penciptaan karya tari, penulis menggunakan metode garap dalam tiga tahapan yaitu: eksplorasi, komposisi, dan evaluasi. Karya tari ini berbentuk tari kelompok bertipe tari murni, yang mana didalamnya tidak hanya mengambil pola Gerak burung merak namun dipadukan dengan Gerak tradisi dan keseharian yang telah dikembangkan baik secara ruang, tenaga, dan waktu. Dari proses tersebut tercipta suatu karya tari yang berjudul BIAS.

Skripsi tari penciptaan tari judul "Motus" karya Muhammad Eki Rizkina, 2022. Institut Seni Budaya Indonesia Bandung. Berlatar belakang dari perwujudan kreativitas penulis dalam merespon dan mengembangkan pengalaman empiris terhadap Seni Pencak Silat, khususnya Aliran

Sabandar lalu disampaikan melalui gerak yang di strukturkan pada kerangka garap, sehingga lahir karya yang berjudul Motus. Kata Motus ini merupakan bahasa latin yang artinya Gerak. Pengidentifikasian terhadap Gerak Pencak Silat aliran Sabandar menjadikan sebuah gagasan sebagai pijakan dalam proses penciptaan karya tari ini. Proses penciptaan karya tari Motus menggunakan tema non-literer dengan tipe murni, dalam arti hanya pengungkapan keindahan Gerak-Gerak tanpa adanya pengungkapan sebuah cerita yang bersumber dari Gerak-Gerak Pencak Silat aliran Sabandar. Kemudian digarap dalam bentuk tari kelompok berjumlah lima orang penari laki-laki, juga dibagi menjadi 3 bagian yaitu bagian awal, bagian tengah, bagian akhir. Pada proses penggarapannya penulis menggunakan metode Tradisi Inovasi Sal Murgianto.

Ketiga literatur skripsi yang digunakan memiliki keterkaitan dengan karya tari yang diciptakan oleh penulis, khususnya dalam pola garap *tipe murni* dan pendekatan *tradisi inovasi*. Menyadari adanya keterbatasan dalam hal pengetahuan maupun pengalaman, penulis memerlukan tambahan referensi berupa jurnal dan buku sebagai landasan teoritis serta panduan dalam proses penciptaan. Adapun jurnal dan buku yang dijadikan rujukan antara lain sebagai berikut:

Jurnal yang berjudul Perbandingan Hasil Tata Rias Fantasi Body Painting Menggunakan Teknik Manual dan Teknik Airbrush ditulis oleh Dwi Nur Marsafitri tahun 2013 dalam Jurnal Rias Volume 02 Nomor 03 tahun 2013. Edisi Yudisium periode Oktober 2013. pada halaman 90-97. Menjelaskan mengenai rias wajah makeup fantasi yang digunakan oleh penulis sebagai rujukan pada Bab I dalam point artistik tari pada unsur penunjang tari bagian rias

Jurnal yang berjudul Peran Model Experiential Learning dalam Pendidikan Berbasis Keterampilan Tata Busana ditulis oleh Azizatul Hakima dan Luthiyah Hidayati dalam Jurnal Tata Busana Volume 09 Nomor 3 Tahun 2020. Edisi Yudisium periode November 2020. Hal 51-59. Menjelaskan tentang pembelajaran mengenai tata busana dan pengertian tata busana, jurnal ini dijadikan rujukan pada Bab I dalam point artistik tari pada unsur penunjang tari bagian busana

Jurnal yang berjudul Pertunjukan Liong dan *Barongsai* di Yogyakarta: Redefinisi Identitas Tionghoa yang ditulis oleh Sudono, Suhartono dan GR Lono Lastoro Simatupang dalam Jurnal Seni & Budaya Panggung Vol 23 No 2 Juni 2013. Hal 227-240 menjelaskan tentang pertunjukan *Barongsai* di daerah Yogyakarta dan penyebaran kepercayaan masyarakat tiongkok

pada pertunjukan kesenian Liong dan Barongsa, jurnal tersebut digunakan sebagai sumber literasi oleh penulis

Jurnal yang berjudul Kajian Terhadap Ruang Tata Panggung Teater Tradisional yang ditulis oleh Anastasia Cinthya, Abraham Seno Bachrun dalam Jurnal Arsitektur, Bangunan & Lingkungan Vol.5 No.2 Februari 2016. Hal 59-104. Menjelaskan mengenai beberapa bentuk panggung pada pertunjukan teater, jurnal tersebut digunakan oleh penulis dalam kutipan panggung prosenium pada Bab I dalam point artistik bagian bentuk panggung.

Jurnal yang berjudul Penciptaan Tata Panggung Dalam Pementasan Umang-umang Atawa Orkes Madun II Karya Arifin C. Noer ditulis oleh Bondan Oktavilano Nuryadi tahun 2022. Dalam Jurnal UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta menjelaskan tentang tata pentas panggung berupa setting. Jurnal ini dijadikan rujukan dalam kutipan setting panggung pada Bab I dalam point artistik tari.

Buku yang berjudul Tradisi dan Inovasi Beberapa Masalah Tari di Indonesia ditulis oleh Sal Murgiyanto terbit tahun 2004. Buku ini menjelaskan tentang adanya suatu tradisi yang dapat dikembangkan dalam karya tari menjadi sesuatu yang inovatif, melalui keterampilan lewat gerak, bentuk, isi dan kreativitas. Buku ini dijadikan sumber literasi karena pada

bagian pendekatan tari yang digunakan oleh penulis, dan dikutip di skripsi ini dalam Bab I pada point landasan konsep garap yang berbicara tentang pendekatan tari “tradisi inovasi”, dan juga menjadi pijakan dalam pembuatan tahap koreografi.

Buku yang berjudul Bergerak Menurut Kata Hati yang ditulis oleh Alma M Hawkins diterjemahkan oleh I Wayan Dibia tahun 2003. Menjelaskan tentang penciptaan dalam karya tari menggunakan metode baru. Buku ini dijadikan sumber pendekatan metode kreativitas yang dikutip dalam Bab I pada poin pendekatan metode garap dan juga untuk mejadi acuan pada proses metode kreatifitas dalam praktiksi karya tari yang dibuat dan dijelaskan atau dijabarkan pada Bab II.

Buku yang berjudul Ketika Cahaya Merah Memudar: Sebuah Kritik Tari ditulis oleh Sal Murgiyanto tahun 1993. Dijadikan sebuah pijakan literasi dikarenakan adanya pembahasan mengenai tari bertema literer dan non-literer. Sumber ini di jadikan kutipan untuk mempertegas dalam tema tari yang ditentukan dan membahas tentang tema non-literer pada Bab I point latar belakang

Buku yang berjudul Komposisi Tari ditulis Jacqueline Smith diterjemahkan oleh Ben Suharto tahun 1985. Menjeaskan tentang terciptanya sebuah karya tari melalui beberapa rangsang. Buku ini

dijadikan acuan oleh penulis karena dalam karya tari yang terinspirasi pada rangsang kinestetik yang menjelaskan tentang gerak atau frasa dikutip di Bab I pada point latar belakang

Buku yang berjudul Koreografi & Kreativitas ditulis oleh Roby Hidajat tahun 2011. Menjelaskan tentang tipe tari murni. Penjelasan tersebut digunakan sebagai tipe tari yang paling utama oleh penulis karena karya tari yang di garap adalah karya tari bertipe murni dengan dipertegas pada kutipan di Bab I pada point landasan garap.

Buku yang berjudul Kreativitas & Keberbakatan (Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat) ditulis oleh Utami Munandar tahun 2014. Menjelaskan mengenai proses tahapan kreativitas dalam pembuatan sebuah karya baru dan juga pengembangan bakat siswa dalam metode pembelajaran. Buku ini dijadikan acuan oleh penulis pada Bab I dalam point landasan konsep garap, dan juga menjadi pijakan oleh penulis mengenai tahapan proses kreatifitas secara teoritis pada karya tari yang dibuat.

Buku *The Systems Model Of Creativity (The Collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi)* ditulis oleh Mihaly tahun 2014 yang menjelaskan mengenai teori kreativitas seni yang dibagi ke dalam tiga bagian (*domain, field, dan person*). Digunakan oleh penulis sebagai mana rujukan pada teori

landasan kreativitas yang dikolerasikan pada bab III dan dijelaskan pengertiannya dalam bab I.

Selain menggunakan referensi dari skripsi, jurnal, dan buku, penulis juga mengapresiasi beberapa sumber video sebagai bahan pendukung dalam mengeksplorasi motif gerak dan pola lantai. Video-video tersebut tidak diadopsi secara keseluruhan, melainkan hanya dijadikan sebagai acuan dalam proses penciptaan. Beberapa video yang dimanfaatkan oleh penulis diperoleh melalui platform media sosial *YouTube*.

1. Karya tari Bias oleh Rendica pada tahun 2022
(<https://youtu.be/qVPFXhRq4Fk?si=M6MRzEvFZk9LUY1R>)
2. Karya tari Anisychos oleh Anisa Zulfa Mirazqi pada tahun 2022
(https://youtu.be/Ks_sOhss2D0?si=U_J0l524vdjHFd9)
3. *Barongsai* Duoble Tonggak Kong Ha 8 februari 2024
(https://youtu.be/_jljwcQMWc8?si=S7cD5c87ohMYEUFs)
4. Karya tari Nalaktak oleh Gangan Galih Gandara pada tahun 2023
(<https://youtu.be/tWSIXLVDROE?si=1eP8JMNtH-EjLc7D>)
5. Karya tari Sheesh oleh Dendi Ramdani pada tahun 2024
(<https://youtu.be/0cO3QkaaTiI?si=UqBE06lq7BLnQWul>)

1.6 Landasan Konsep Garap

Proses penciptaan karya tari berjudul *Agility* mengacu pada teori kreativitas yang dikemukakan oleh Mihaly Csikszentmihalyi sebagai pijakan konseptual utama. Teori ini dipilih karena memberikan pemahaman yang menyeluruh tentang hakikat kreativitas, tidak sekadar sebagai ekspresi individual (*person*), melainkan sebagai hasil dari interaksi dinamis antara pelaku kreatif, latar budaya yang menjadi dasar pemikiran (*domain*), serta komunitas atau lingkungan yang memberikan pengakuan terhadap karya tersebut (*field*). Teori ini tidak hanya menjelaskan bagaimana kreativitas terbentuk, tetapi juga menekankan pentingnya hubungan antara individu dan konteks sosial-budaya yang melingkupinya.

Berdasarkan pendekatan ini, Csikszentmihalyi (2014: 162) mendefinisikan kreativitas sebagai “*an idea or product that is original, valued, and implemented.*”¹ Artinya, kreativitas tidak semata-mata merujuk pada produk yang orisinal, melainkan juga harus memiliki nilai, serta dapat diimplementasikan dalam konteks sosial dan budaya. Selanjutnya, ia menegaskan bahwa “*such obvious considerations should alert us to the fact that whatever individual mental process is involved in creativity, it must be one that*

¹ Suatu ide atau produk yang asli, bernilai, dan diterapkan

*takes place in a context of previous cultural and social achievements, and is inseparable from them.*² Pernyataan ini menunjukkan bahwa proses kreatif individu tidak dapat dilepaskan dari pencapaian budaya dan sosial yang mendahuluinya, serta selalu hadir dalam suatu konteks historis dan sosial tertentu. Karena itu, kreativitas tidak hanya dipandang sebagai suatu tindakan pribadi, tetapi sebagai bagian dari perkembangan sosial dan budaya yang lebih luas.

Pemikiran tersebut berkaitan erat dengan isu-isu sosial seperti status sosial, pembentukan identitas, dan pemenuhan kebutuhan emosional (Svašek, 2012: 5). Dalam hal ini, status sosial para penyaji, yang merupakan pelajar pilihan, termasuk sang kreator, berkontribusi terhadap proses pembentukan identitas mereka di ranah kesenian akademis. Identitas ini penting karena ia menjadi penanda yang membedakan praktik kesenian akademik yang bersifat eksperimental dan inovatif, dari praktik kesenian masyarakat setempat yang lebih tradisional. Namun demikian, perbedaan ini tidak berarti menghilangkan esensi tradisi yang menjadi ciri khas atau identitas budaya suatu daerah. Sebaliknya, karya tari *Agility* justru

² Pertimbangan yang jelas seperti ini seharusnya mengingatkan kita pada fakta bahwa apapun proses mental individu yang terlibat dalam kreativitas, proses tersebut haruslah merupakan proses yang terjadi dalam konteks pencapaian budaya dan sosial sebelumnya, dan tidak dapat dipisahkan dari pencapaian tersebut.

berupaya mempertahankan dan menghormati nilai-nilai budaya tersebut, sembari menghidupkan inovasi yang relevan dengan konteks zaman. Lebih lanjut, status sosial dan pembentukan identitas tersebut juga berkaitan dengan kebutuhan emosional, baik dari sisi kreator maupun penari, serta dari perspektif penonton. Pementasan karya tari tidak hanya menjadi wadah ekspresi kreatif, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pemenuhan kebutuhan emosional melalui hiburan, pengalaman estetika, dan penghayatan terhadap pertunjukan yang “menghapus dahaga” batin.

Dalam konteks tersebut, Csikszentmihalyi (2014: 166) menawarkan model sistem kreativitas yang disebut *The Systems Model of Creativity*, yang terdiri atas tiga komponen utama yaitu *domain*, *field*, dan *person*. Ketiga komponen ini memiliki elemen-elemen penting yang mendukung terwujudnya kreativitas. *Domain* berhubungan dengan *culture*, *field* dengan *society*, dan *person* dengan *family background*. Ketiga unsur ini saling berinteraksi dan mendukung satu sama lainnya dalam menghasilkan karya atau ide yang dapat diakui sebagai bentuk kreativitas.

1. *Domain* merujuk pada sistem simbol, aturan, dan prosedur dalam suatu bidang tertentu yang menjadi dasar munculnya kreativitas. Dalam konteks seni tari, *domain* mencakup teknik, nilai estetika, serta tradisi budaya yang diwariskan. Unsur pendukung yang terkait dengan

domain ini adalah *culture*, yang mencakup segala warisan budaya dan norma-norma yang membentuk kerangka berpikir dan bertindak dalam suatu bidang seni tertentu. Oleh karena itu, *domain* dalam seni tari tidak hanya berbicara tentang teknik gerakan, tetapi juga nilai-nilai estetika yang mendalam dalam budaya yang ada.

2. *Field* adalah komunitas atau kelompok orang yang memiliki kewenangan untuk menilai, memvalidasi, dan mengakui karya dalam domain tertentu, seperti kurator seni, akademisi, atau praktisi profesional. Mereka berperan penting dalam menentukan apakah suatu inovasi layak diakui sebagai kontribusi baru dalam bidang seni tersebut. Unsur pendukung yang berhubungan dengan *field* adalah *society*, yang mencakup masyarakat atau komunitas yang memberikan pengakuan terhadap karya tersebut. *Society* tidak hanya sebagai audiens, tetapi juga sebagai pihak yang menentukan apakah inovasi tersebut dapat diterima dalam konteks sosial yang lebih luas.
3. *Person* atau individu adalah pelaku kreatif yang memperkenalkan ide-ide baru ke dalam domain, serta berupaya agar ide tersebut dapat diterima oleh *field*. Individu berperan sebagai agen yang mendorong perubahan dalam domain, sekaligus menyatukan inovasi dengan nilai-nilai sosial yang ada. Unsur pendukung yang terkait dengan *person*

adalah *family background*, yang mencakup latar belakang keluarga individu, nilai-nilai yang ditanamkan sejak dini, dan pengalaman hidup yang membentuk cara berpikir serta pola tindak kreatifnya. Oleh karena itu, individu sebagai pelaku kreatif tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan teknis dan pemahaman budaya, tetapi juga oleh nilai-nilai pribadi yang berasal dari lingkungan keluarganya.

Lebih jauh, Csikszentmihalyi (2007: 28) menyatakan bahwa *“creativity is any act, idea, or product that changes an existing domain, or that transforms an existing domain into a new one.”*³ Dengan kata lain, kreativitas mencerminkan kemampuan untuk mengubah domain yang ada, atau bahkan menciptakan domain baru yang sebelumnya belum dikenal. Ia juga menambahkan bahwa *“a creative person is someone whose thoughts or actions change a domain, or establish a new domain”*⁴ (2007: 28).“

Dalam kerangka pemikiran ini, kreativitas dipahami sebagai hasil sinergi antara kapasitas individu, konteks sosial (*field*), dan warisan budaya (*domain*). Karena itu, dalam penciptaan karya seni tari pemahaman yang mendalam terhadap nilai-nilai budaya dan konteks tradisi menjadi sangat

³ Kreativitas adalah setiap tindakan, ide, atau produk yang mengubah domain yang sudah ada, atau yang mengubah domain yang sudah ada menjadi domain baru.

⁴ Orang yang kreatif adalah orang yang pikiran atau tindakannya mengubah suatu bidang, atau menciptakan bidang baru

penting agar inovasi yang dihadirkan tetap memiliki akar yang kuat dan dapat diterima oleh komunitas. Sejalan dengan pemikiran Syamsul Barry (2024: 109–110) bahwa “seorang individu, sebagai agen kreatif, berinteraksi secara aktif dengan struktur sistem produksi budaya, sehingga membuktikan bahwa struktur yang menentukan tindakan dan agensi yang mencakup kemampuan untuk memilih serta bertindak, saling melengkapi dalam proses produksi kreatif”.

Karya *Agility* ini digarap menjadi karya baru dengan bersumber dari gerak-gerak tari *Barongsai* yang dikembangkan dari segi ruang tenaga dan waktu serta gerak-gerak hasil eksplorasi selama proses penggarapannya dan juga gerak-gerak tradisi Jawa Barat dan keseharian. Seni tradisi memiliki peran yang penting dalam karya ini, walaupun dari sebagian pihak menganggap bahwa tradisi tersebut adalah suatu hal yang kuno. Namun hal itulah, yang menjadi tantangan bagi penulis, untuk menggarap seni tradisi tersebut menjadi suatu yang inovatif, sebagaimana dijelaskan Sal Murgiyanto (2004: 3), bahwa:

Kelangsungan sebuah tradisi sangat bergantung dari adanya penyegaran atau inovasi yang terus-menerus dari para pendukungnya dalam mengembangkan keunikan perorang, detail, kebiasaan, persepsi intern, dan ekstern. Tradisi berubah karena tidak pernah dapat memuaskan seluruh pendukungnya. Meskipun demikian tradisi tidak berubah dengan sendirinya, tetapi memberi

peluang untuk diubah dan membutuhkan seseorang untuk melakukan perubahan

Karya tari ini menerapkan bentuk pola garap tipe murni yang menampilkan bentuk-bentuk gerak yang dibuat dengan berpatokan pada pengembangan gerak, pola lantai dan ketukan atau irama. Perihal ini, sebagaimana dipaparkankan oleh Robby Hidajat (2011: 49) bahwa:

Tari murni merupakan sebuah tarian yang rangsang awalnya berupa rangsang kinestik atau gerak. Koreografer hanya semata-mata memfokuskan gerak; dari tubuhnya sendiri atau gerak dari sumber tertentu. Tari murni dapat dirancang berdasarkan pengembangan motif gerak simbolis, tetapi akan dapat dipresepsi seolah-olah *representative*. Karena gerakan yang akan diekspresikan sangat tidak nyata.

1.7 Pendekatan Metode Garap

Proses penciptaan karya tari ini dilakukan melalui pendekatan *tradisi inovasi* dengan tipe garap *tari murni*, yang berangkat dari rangsangan kinestetik dan kemudian dikembangkan menjadi bentuk tari kelompok. Metode yang digunakan merujuk pada konsep kreativitas dari Alma Hawkins (2003:12), yang menjabarkan proses penciptaan melalui lima tahapan, yaitu: *Sensing* (merasakan dan mengamati berdasarkan pengalaman inderawi), *Feeling* (menghayati pengalaman atau peristiwa yang dirasa menarik), *Imaging* (mengolah tangkapan inderawi menjadi respons imajinatif dan menciptakan gagasan baru), *Transforming*

(mengubah ide menjadi bentuk dengan kualitas estetis), dan *Forming* (membentuk gagasan secara terstruktur dan ilmiah).



BAB II

PROSES GARAP

Dalam proses penciptaan karya tari, pemahaman terhadap tahapan kreatif sangatlah penting untuk menghasilkan karya yang tidak hanya estetis, tetapi juga memiliki kedalaman makna. Salah satu pendekatan yang relevan dalam konteks ini adalah pemikiran Alma M. Hawkins (2003:12), yang menguraikan lima tahap proses kreatif: merasakan (*sensing*), menghayati (*feeling*), menghayalkan (*imaging*), mengejawantahkan (*transforming*), dan memberi bentuk (*forming*). Kelima tahap ini menggambarkan perjalanan pengalaman batin dan fisik penulis dalam merespons dunia di sekitarnya hingga menciptakan bentuk karya yang utuh.

Namun demikian, untuk menyelaraskan pemikiran tersebut dengan sistematika penulisan metode penciptaan tari dalam penelitian ini, lima tahap dari Hawkins akan diintegrasikan ke dalam tiga tahap utama yang lebih ringkas, yakni eksplorasi, komposisi, dan evaluasi. Pengelompokan ini tidak hanya mempermudah pemetaan proses kreatif, tetapi juga tetap mempertahankan esensi dari setiap tahapan yang dijelaskan Hawkins.

Penjabaran mengenai bagaimana kelima tahap tersebut terintegrasi akan dibahas dalam bagian berikutnya.

2.1 Tahap Eksplorasi

Sebelum memutuskan untuk membuat suatu karya tari, penulis mengumpulkan bahan-bahan untuk menemukan sebuah ide, kemudian dibuat dalam kerangka garap yang mendukung pada karya tari ini. Tahapan inilah yang membuat seorang pencipta untuk menyelaraskan antara apa yang ada di dalam imajinasinya ke dalam bentuk nyata. Dalam membuat sesuatu adanya tahapan-tahapan, agar terciptanya bentuk yang sesuai dengan konsep pemikiran, begitu dengan karya tari diawali dengan tahapan eksplorasi.

Eksplorasi adalah langkah awal dalam terbentuknya sebuah karya tari dalam penunjang utama pada koreografi, selanjutnya musik dan artistik tari untuk mempertjelas apa itu eksplorasi Ayo Sunaryo (2020: 82) mengatakan bahwa “eksplorasi adalah sebagai penjajagan pengalaman untuk menanggapi objek dari luar yang sering disebut juga dengan berpikir, berimajinasi, merasakan, dan merespon”.

Mengacu pada pemikiran Alma M. Hawkins tentang metode kreativitas *lima M*, tahapan eksplorasi dalam penciptaan karya ini

dilakukan dengan mengaktifkan sensitivitas penulis terhadap kesenian yang ada di sekitarnya, termasuk kesenian *Barongsai* yang berasal dari Tiongkok. Melalui proses pengindraan, penulis mampu merasakan, menghayati, dan mengimajinasikan pengalaman tersebut hingga muncul kesadaran akan sensasi-sensasi tubuh. Kesadaran ini membuka ruang untuk mengakses ingatan, membangkitkan imajinasi, dan menciptakan gagasan baru yang terus berkembang secara dinamis. Daya imajinasi ini menjadi alat utama dalam merancang konsep gerak, struktur koreografi, musik tari, serta unsur artistik lainnya. Proses kreativitas ini menjadi fondasi awal dalam penggarapan karya tari *Agility*, yang meliputi beberapa tahapan, antara lain eksplorasi mandiri, transformasi gerak tari kelompok, eksplorasi sektoral pada musik tari, serta eksplorasi sektoral artistik tari.

1. Eksplorasi Mandiri

Tahapan pada eksplorasi mandiri yang dilakukan oleh penulis untuk terciptanya karya tari *Agility* ini yaitu, bermula pada salah satu metode komposisi yaitu mengenai rangsang kinestetik, metode tersebut digunakan untuk menggali sebuah objek menjadi karya tari baru, Adapun kinestetik yang diambil pada ragam gerak dalam kesenian *Barongsai* yang dimana memiliki Teknik gerak kaki yang berpijak pada beladiri *Wushu* dan juga pada gerak ciri khas kepalanya. Hal tersebut membuat rasa penasaran

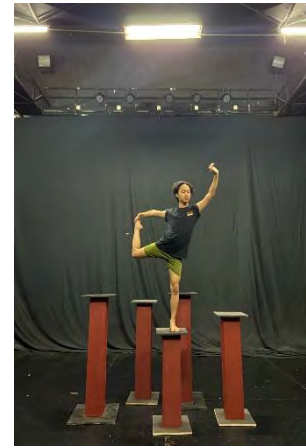
penulis untuk menggali lebih dalam pengetahuan tentang gerak-gerak pada kesenian *Barongsai* baik secara teks maupun konteks.

Berdasarkan riset yang telah dilakukan oleh penulis kemudian dibentuk suatu gagasan yang dianggap rampung, selanjutnya penulis melakukan eksplorasi mandiri pada sumber gerak-gerak kesenian *Barongsai* yang menjadi inspirasi dan dijadikan pijakan garapan tari *Agility*, penulis juga mengeksplorasi gerak pada kaki dan kepalanya dan telah dilakukan pengembangan secara distorsi dan distilisasi, sehingga menjadi motif gerak baru yang dilengkapi oleh tenaga, ruang dan waktu untuk menghasilkan dinamika, dan dibantu dengan gerak yang didapatkan secara improvisasi Ketika sedang melakukan eksplorasi

Dalam eksplorasi mandiri penulis melakukan dengan metode Alma M. Hawkins adanya tahapan pada “merasakan” dimana penulis mengapresiasi teknik gerak pada kaki dalam kesenian tersebut dan juga gerak kepalanya kemudian penulis menghayati gerak tersebut pada saat eksplorasi koreografi setelah itu di hayalkan kedalam bentuk koreografi yang dibuat dengan tenaga ruang dan waktu, untuk diejawantahkan kepada penari yang lainnya.



Gambar 1.
Eksplorasi gerak mandiri
(Dokumentasi: Pribadi 2025)



Gambar 2.
Eksplorasi gerak pada properti
(Dokumentasi: Pribadi 2025)

2. Transformasi Kinetika Tari Kelompok

Pada tahapan selanjutnya yaitu eksplorasi kelompok diawali dengan berkumpul semua penari untuk menjelaskan mengenai karya tari yang digarap oleh penulis baik dalam ide gagasan karya sampai dengan kerangka karya yang telah dibuat. Selanjutnya menyampaikan bagaimana pola-pola koreografi yang akan digunakan dalam bagian yang akan disusun sedemikian rupa serta pola lantai yang akan dibuat. Sehingga penari dapat merasakan bagaimana penggunaan dalam ruang tenaga waktu dan ekspresi yang akan dibangun dalam karya tari.

Proses transformasi kelompok dilakukan pada embrio komposisi semester tujuh dan kemudian adanya penambahan jumlah penari maka pada pertemuan pertama dengan para pendukung tari di tanggal delapan April 2025, penulis melakukan transfer koreografi kepada penari yang baru

dengan dibantu oleh penari yang sebelumnya, untuk dipertemuan pertama dengan penari hanya di hadiri oleh enam orang penari dan hanya melakukan transfer gerak bagian awal akan tetapi tidak hingga selesai hanya sampai beberapa hitangan saja. Dengan melakukan tahapan metode *transforming* kepada penari, dengan memberikannya secara perlahan agar detail gerak dapat tergambar dengan jelas, namun penulis juga memberi ruang kepada para penari lainnya dalam koreografi untuk menjaga keseragaman gerak dan pola bentuk nya antar penari satu sama lain.



Gambar 3.

Posisi bagian awal level bawah
(Dokumentasi: Pribadi 2025)



Gambar 4.

Posisi bagian awal level atas
(Dokumentasi: Pribadi 2025)

Pada kesempatan latihan tanggal 11 April 2025, penulis melanjutkan proses pengalihan materi gerak untuk menyempurnakan bagian awal hingga akhir pada segmen pertama. Kegiatan ini diikuti oleh lima penari. Selama sesi, dilakukan pengulangan rangkaian gerak dari awal hingga bagian tambahan yang telah dirancang untuk penari pendukung. Penulis turut melakukan penyempurnaan terhadap aspek teknis gerakan guna

menciptakan keharmonisan dalam pola koreografi serta menjaga konsistensi tempo.



Gambar 5.
Posisi level bawah rendah
(Dokumentasi: Pribadi 2025)



Gambar 6.
Posisi level atas
(Dokumentasi: Pribadi 2025)

Pada tanggal 15 April 2025, penulis melakukan eksplorasi terhadap pola lantai pada bagian awal koreografi dengan mengembangkan dinamika hitungan agar tercipta variasi dalam pola gerak dan tempo. Proses perancangan pola lantai ini terbuka terhadap kemungkinan pengembangan, baik penambahan maupun pengurangan gerak. Perihal ini agar dapat disesuaikan dengan kemampuan seluruh penari. Tujuannya adalah untuk menciptakan pola gerak yang harmonis, seragam, serta membangun keterhubungan emosional (*chemistry*) di antara para penari. Selain itu, eksplorasi ini juga diarahkan untuk menumbuhkan sensitivitas (*sensing*) dan penghayatan (*feeling*), sehingga para penari mampu merasakan setiap gerak dan ritme secara mendalam, yang pada akhirnya memperkuat kekompakan dalam penyajian koreografi.



Gambar 7.
Eksplor pola lantai satu
(Dokumentasi: Pribadi 2025)



Gambar 8.
Eksplor pola lantai dua
(Dokumentasi: Pribadi 2025)

Pada tanggal 28 April, penulis mengadakan pertemuan untuk mentransfer materi gerak awal dari bagian tengah koreografi kepada penari lainnya. Proses ini dilakukan di ruang teori karena keterbatasan ruang praktik yang tersedia saat itu.



Gambar 9.
Transformasi gerak bagian tengah
(dokumentasi: Angga 2025)

Pada tanggal 10 Mei melakukan pertemuan dengan menyelesaikan koreografi pada bagian tengah dengan percobaan eskplorasi pada pola lantai.



Gambar 10.

Koreografi tambahan bagian tengah
dua grup posisi
(dokumentasi: Pribadi 2025)



Gambar 11.

Koreografi bagian tengah diatas
dipunggung
(dokumentasi: Pribadi 2025)

Pada tanggal 26 Mei melakukan transfer koreografi pada bagian akhir hingga selesai dan mengulang pada bagian akhir hingga lancar dan mengeksplorasi sekaligus pola lantai pada bagian akhir hingga *ending*.

3. Eksplorasi Sektoral Musik Tari

Eksplorasi pada karya tari *Agility* dilakukan antar penari dan juga komposer atau penata musik, penulis menceritakan karya yang akan digarap agar muncul Gambaran mengenai musik yang dibuat dalam mendukung karya tari. Penggambaran dalam setiap adegan/bagian tidak mengungkapkan suasana perasaan layaknya dramatik akan tetapi dibuat dengan detail sesuai tempo ketukan dasar yang digunakan pada

metronome agar dapat memunculkan *mood* musik yang selaras dengan garapan yang ditampilkan.

Setelah melakukan komunikasi dengan komposer dan saling berbincang mengenai gambaran pada garapan yang dibuat maka dilakukanlah proses eksplorasi antara komposer dan pemusik dimulai dari suasana musik yang dihasilkan dan juga terdapat pemilihan alat yang digunakan untuk mengiringi musik pada tari *Agility*. Setelah mengeksplorasi musik penata mengirimkan sebuah sample awal pada bagian pertama untuk menyelaraskan dengan koreografi yang sudah jadi.

Pada tahap eksplorasi pembuatan musik dilakukan oleh penata dalam beberapa tahap seperti memilih instrumen yang digunakan dan kekontrasan antara musik dan koreografi penulis mempertimbangkan secara seksama bersama komposer. Suasana yang dibangun dibuat secara naik perlahan dari pelan dan semakin lama semakin naik.

Pemilihan alat pada musik yaitu MIDI guna untuk membuat Garapan menjadi lebih kaya akan instrument tanpa harus memakan banyak sumber daya manusia, namun ada beberapa alat musik yang dimainkan secara langsung oleh penata musik di antaranya, Metal Toys, Perkusi (*Low & Medium section*), Pad, Piano dan Synthesizer hingga terbentuk sebuah musik file. Jenis musik yang digunakan mengacu pada bentuk iringan

kontemporer barat dan Tiongkok yang didominasi dengan alat perkusi dan juga alat tiup Cina.



Gambar 12.
Bersama penata musik
(dokumentasi: Pribadi 2025)

4. Eksplorasi Sektoral Artistik Tari

Aspek artistik dalam tari memegang peranan penting karena merepresentasikan ciri khas dari konsep yang diangkat dalam sebuah karya, sehingga dapat diselaraskan dengan kebutuhan penggarapannya. Unsur artistik yang diterapkan pada karya ini tidak hanya berfungsi sebagai pendukung konsep, tetapi juga berperan dalam memperkuat nilai estetika dari pertunjukan secara keseluruhan.

Karya tari *Agility*, mempertimbangkan unsur artistik yang berperan penting dalam membangun suasana serta memperkuat nilai estetika dari

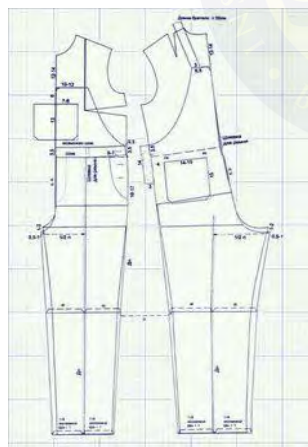
keseluruhan garapan. Salah satu elemen artistik yang dieksplorasi adalah rias dan busana. Pada bagian rias, penulis menggali berbagai referensi makeup untuk menciptakan tampilan wajah yang terinspirasi dari bentuk muka dan kepala *Barongsai*, namun tetapi dikembangkan sedemikian rupa agar tidak menyerupai bentuk aslinya secara langsung. Penggunaan warna merah, putih, dan hitam pada wajah menghasilkan riasan bergaya fantasi yang mendukung karakter visual karya



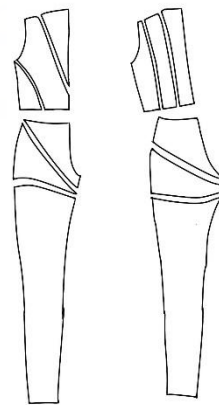
Gambar 13.
Rias pertunjukan
(Dokumentasi: Pribadi 2024)

Selanjutnya, penulis melakukan eksplorasi terhadap busana yang digunakan dalam karya ini. Adapun kostum yang dipilih tidak menampilkan ciri khas atau elemen visual dari *Barongsai*. Busana tersebut dirancang hanya sebagai penutup tubuh dari bahu hingga kaki, dengan

fungsi utama sebagai elemen estetis pendukung pertunjukan. Dalam proses eksplorasinya, penulis memilih desain busana berjenis *jumpsuit* yakni pakaian yang menggabungkan atasan dan bawahan dalam satu kesatuan. Desain ini kemudian dimodifikasi dengan memecah pola dasar menjadi beberapa bagian, guna menyesuaikan kebutuhan material yang digunakan. Penulis menggabungkan dua jenis bahan, yaitu *bludru stretch* dan *tulle stretch*, sehingga perlu pembagian pola secara detail. Setelah membuat pola digital, proses selanjutnya dilakukan secara manual dengan mencetak pola ke atas kertas dan menjiplaknya ke kain sesuai bagian-bagian yang telah dirancang.



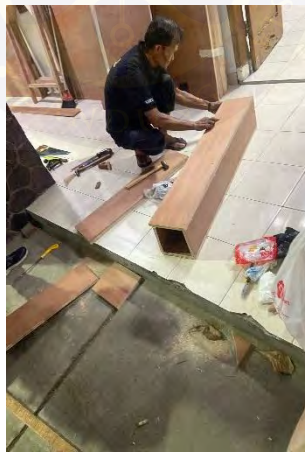
Gambar 14
Pola dasar busana
(Dokumentasi: Pinterest 2024)



Gambar 15.
Desain setelah dipecah pola
(Dokumentasi: pribadi 2024)

Dalam eksplorasi sektoral properti, dirancang sebuah bentuk *trap* atau tonggak yang terbuat dari kayu, yang berfungsi sebagai elemen rintangan

dalam eksplorasi koreografi sekaligus menjadi simbol visual yang merepresentasikan ciri khas dari kesenian *Barongsai*. Bentuk *trap* yang digunakan dalam karya ini mengalami modifikasi dari bentuk aslinya, dengan pijakan berbentuk persegi yang sedikit lebih lebar untuk menyesuaikan kebutuhan gerak. Properti ini memiliki dua fungsi utama, yaitu sebagai *set property* dan *hand property*. Hal ini disebabkan oleh eksplorasi koreografi yang melibatkan pergerakan properti oleh para penari, di mana *trap* dipindahkan dan digunakan secara aktif dalam komposisi gerak, sehingga berperan ganda sebagai bagian dari tata artistik panggung sekaligus alat penunjang gerakan

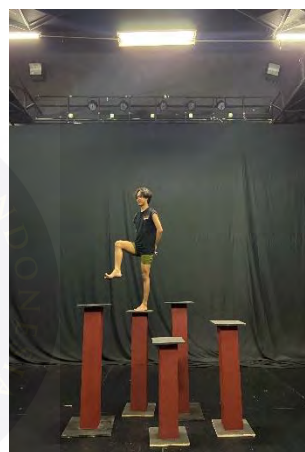


Gambar 16.
Pembuatan properti
(Dokumentasi: Pribadi 2025)

Setelah proses pembuatan properti selesai, dilakukan uji coba terhadap kekuatan dan kestabilannya untuk memastikan apakah properti tersebut aman digunakan sebagai pijakan oleh para penari. Percobaan ini juga melibatkan gerakan langsung dari penari lain guna memastikan kenyamanan dan keamanan saat beraktivitas di atas properti artistik, serta menghindari risiko ketidaknyamanan selama pertunjukan.



Gambar 17.
Uji Coba Properti
Dua Kaki
(Dokumentasi: Pribadi 2025)



Gambar 18.
Uji Coba Properti
Satu Kaki
(Dokumentasi: Pribadi 2025)

Tahap eksplorasi tata cahaya dilakukan melalui komunikasi awal antara penulis dan penata cahaya menggunakan media sosial WhatsApp, dengan mengirimkan video sebagai referensi awal. Selanjutnya, penulis dan penata cahaya mengadakan pertemuan langsung untuk mendiskusikan secara lebih rinci konsep pencahayaan yang diinginkan,

guna menghindari kesalahpahaman. Pada karya *Agility*, pencahayaan tidak difungsikan untuk menciptakan suasana dramatik, melainkan dipilih sebagai elemen estetis serta untuk memberikan titik fokus visual kepada penonton terhadap keberadaan penari di panggung.



Gambar 19.
Diskusi dengan penata cahaya
(dokumentasi: Hera 2025)

2.2 Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan salah satu bagian krusial dalam proses penciptaan karya tari, karena berperan dalam menentukan kualitas akhir dari karya yang dihasilkan. Evaluasi ini menjadi kelanjutan dari tahap eksplorasi, dengan tujuan untuk merefleksikan dan meninjau kembali hasil-hasil yang telah dicapai. Dalam praktiknya, evaluasi tidak hanya dilakukan setelah karya selesai digarap, tetapi juga diterapkan secara berkelanjutan selama proses berlangsung, guna menilai dan

mempertimbangkan setiap langkah yang diambil agar proses penciptaan dapat berkembang secara optimal dan menghasilkan karya yang lebih matang. Perihal ini, sebagaimana dijelaskan oleh Sri Rustiyanti (2012: 225) bahwa “evaluasi seni adalah memberikan penilaian terhadap suatu karya seni yang diamatinya”.

Merujuk pada hal tersebut, pada tahap ini penulis melakukan evaluasi menyeluruh terhadap karya tari, mencakup aspek koreografi, musik tari, serta unsur artistik yang meliputi rias dan busana, properti, serta penataan panggung dan pencahayaan.

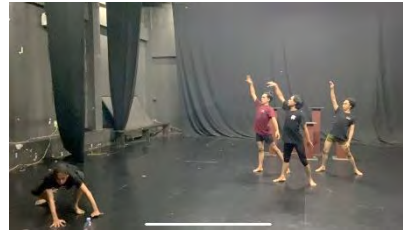
1. Evaluasi Sektoral Koreografi

Tahap evaluasi sektoral koreografi mencakup peninjauan ulang terhadap hasil eksplorasi sebelumnya, khususnya pada aspek pola lantai. Hasil peninjauan menghasilkan sejumlah penyesuaian struktur koreografi, termasuk perubahan dinamika tempo hitungan melalui penerapan teknik canon untuk menghadirkan variasi ritmis yang lebih menarik secara visual. Evaluasi ini dilaksanakan pada tanggal 16 April 2025, dengan fokus pada pengulangan dan penyempurnaan bagian awal koreografi beserta pola lantainya. Kegiatan ini diikuti oleh empat penari yang turut berperan dalam proses pengembangan karya dan menjadi elemen penting dalam

memastikan keterpaduan antara konsep gerak dan pemanfaatan ruang pentas.

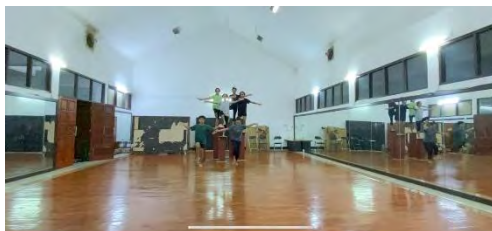


Gambar 20
Bagian introduction
(Dokumentasi: Pribadi 2025)



Gambar 21
Jingkat Luncat & flow
(Dokumentasi: Pribadi 2025)

Setelah pertemuan pada tanggal 16 April 2025, penulis meninjau kembali rekaman video latihan guna mengevaluasi kekurangan yang ada pada koreografi dan pola lantai. Hasil evaluasi tersebut menghasilkan gagasan untuk mengubah gerak serta menyesuaikan dinamika hitungan, yang akan direalisasikan pada pertemuan berikutnya. Pada tanggal 18 April, penulis melaksanakan proses pengejawantahan ide tersebut melalui revisi gerak dan reposisi properti berdasarkan penilaian pribadi, dengan partisipasi enam penari.

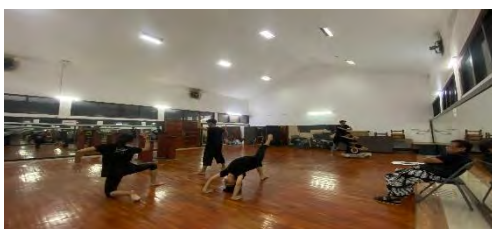


Gambar 22.
introduction
(Dokumentasi: Pribadi 2025)



Gambar 23.
mashe 2
(Dokumentasi: Pribadi 2025)

Tanggal 2 Mei merupakan pelaksanaan bimbingan karya pertama antara penulis dan pembimbing satu. Fokus pertemuan ini terletak pada presentasi koreografi bagian awal. Hasil evaluasi mencakup penilaian terhadap kualitas teknik, seperti keseragaman gerak, teknik roll dengan tangan yang dilipat (nekuk), serta anjuran untuk menyederhanakan sejumlah bagian gerak rampak demi memperjelas struktur koreografi dan mengarahkan ekspresi secara lebih efektif.



Gambar 24.
Bimbingan koreografi
(Dokumentasi: Pribadi 2025)



Gambar 25.
Evaluasi setelah bimbingan
(Dokumentasi: Pribadi 2025)

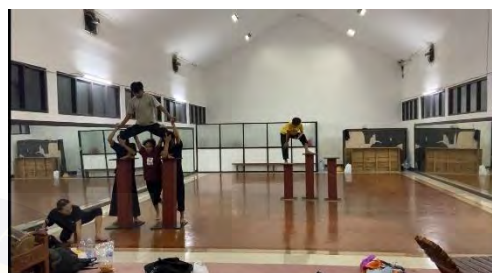
Pasca bimbingan pada tanggal 2 Mei, penulis melanjutkan proses pembentukan koreografi dengan mengadakan sesi latihan bersama para

penari pada tanggal 16 Mei. Fokus utama dalam pertemuan ini adalah menyatukan pola lantai pada bagian tengah melalui pengulangan koreografi serta melakukan revisi terhadap beberapa bagian gerak yang telah dievaluasi pada sesi bimbingan sebelumnya.



Gambar 26.

Posisi pada setting properti
(Dokumentasi: Pribadi 2025)



Gambar 27.

Posisi pada setting properti
(Dokumentasi: Pribadi 2025)

Pada tanggal 22 Mei, penulis melaksanakan sesi latihan lanjutan sebagai persiapan menjelang bimbingan karya tahap kedua yang dijadwalkan pada 23 Mei. Dalam pertemuan ini, dilakukan beberapa penyesuaian terhadap tempo hitungan serta revisi koreografi pada bagian awal dan tengah.



Gambar 28
Calik deku lonjor
 (Dokumentasi: Pribadi 2025)



Gambar 29
Olah Properti
 (Dokumentasi: Pribadi 2025)

Pada tanggal 23 Mei penulis melakukan pertemuan dengan pembimbing untuk mempresentasikan bagian awal dan tengah, dan menggunakan musik pada bagian awal. Kemudian melakukan presentasi koreografi secara *cut to cut* dengan revisi gerak dan juga tempo pada hitungan yang digunakan agar adanya celah nafas untuk penari yang lain. Pembimbing memberikan evaluasi terkait arah hadap dan bentuk koreografi agar keseluruhan komposisi tampak lebih dinamis, menarik secara visual, dan tidak terkesan statis



Gambar 30.
 Evaluasi bimbingan karya
 (Dokumentasi: Pribadi 2025)

2. Evaluasi Sektoral Musik Tari

Pada tahap evaluasi musik tari, penulis dan penata melakukan diskusi mengenai hasil yang diperoleh setelah proses eksplorasi. Diskusi ini mencakup peninjauan terhadap ornamen alat musik yang digunakan, termasuk motif dan dinamika yang diangkat dalam koreografi. Melalui evaluasi ini, dapat ditentukan elemen-elemen mana yang perlu dipertahankan atau dihilangkan, khususnya dalam transisi antarbagian musik. Penyesuaian juga dilakukan terhadap intensitas atau ketebalan musik guna membangun emosi penonton sekaligus menghindari kejenuhan.

Penulis dan penata musik mengembangkan aransemen dengan menambahkan instrumen live dalam pertunjukan, guna menghadirkan aksen-aksen yang terdengar lebih jelas. Instrumen yang digunakan meliputi MIDI sebagai dasar, serta instrumen live berupa perkusi dan alat tiup khas Tiongkok.

3. Evaluasi Artistik Tari

Dalam evaluasi artistik, dilakukan beberapa penyesuaian pada riasan dan tata cahaya untuk menambahkan efek visual serta memperkuat ciri khas pertunjukan. Sementara itu, unsur artistik lainnya tidak mengalami

perubahan. Selain itu, terdapat penyesuaian dalam penempatan penari dan musisi di atas panggung, menyesuaikan dengan penggunaan area stage bawah dan apron panggung.

Jenis rias yang digunakan tetap mengacu pada rias fantasi, namun bentuknya mengalami modifikasi agar tampak lebih menarik, dengan penambahan elemen bulu sebagai pelengkap. Berikut ini adalah sketsa yang menunjukkan perubahan pada rias wajah.



Gambar 31.
Rias yang digunakan
(Dokumentasi: Pribadi 2025)



Gambar 32
Pembangunan rias yang digunakan
(Dokumentasi: Pribadi 2025)

4. Evaluasi *Unity*

Evaluasi memegang peranan penting dalam menjaga kesatuan koreografi, agar setiap unsur saling terhubung dan membentuk satu kesatuan yang menarik. Proses ini juga membantu memperjelas sumber ide yang diangkat, sekaligus mempermudah arah pengembangan desain

gerak, musik, tata rias dan busana, artistik, serta pencahayaan. Dalam karya tari *Agility*, pencapaian hasil akhir yang diharapkan bergantung pada penentuan ornamen secara rinci terutama dalam gerak, yang memerlukan pengolahan ruang, tenaga, waktu, keseimbangan, serta transisi antarbagian yang terstruktur sebagai jembatan antar segmen.

Musik dalam karya ini tidak sekadar berfungsi sebagai pengiring, tetapi juga berperan dalam membentuk aksen dan dinamika dalam koreografi. Selain itu, musik turut memengaruhi penentuan ornamen tata rias dan busana, serta mengalami distorsi sesuai dengan sumber gagasan yang diangkat, guna memperkuat identitas dan ciri khas garapan. Dengan demikian, karya ini mampu menyampaikan kesan dan pesan yang kuat kepada penonton atau apresiator.

2.3 Tahap Komposisi

Tahap komposisi merupakan fase akhir dalam penyusunan karya tari yang telah diselesaikan, mencakup proses koreografi secara utuh mulai dari bagian awal, tengah, hingga akhir. Tahap ini melibatkan pengolahan kesamaan motif gerak, teknik gerak, serta pengaturan dinamika hitungan secara menyeluruh.

Sebagaimana dijelaskan oleh Alma M. Hawkins dalam Y. Sumandiyo Hadi (2012: 78) mengatakan bahwa:

Tahap komposisi bisa dikatakan tahap pembentukan (*forming*) atau komposisi, merupakan tahapan yang terakhir dari proses koreografi, yang sudah melalui tahap sebelumnya yaitu eksplorasi dan evaluasi, mulai berusaha “membentuk” atau mentransformasikan bentuk gerak menjadi sebuah tarian atau koreografi. Oleh karena itu tahap ini termasuk menyeleksi atau mengevaluasi, Menyusun, merangkai, atau menata “motif-motif gerak” menjadi satu kesatuan yang disebut “koreografi”

Dalam karya *Agility*, penulis mengimplementasikan berbagai aspek secara menyeluruh melalui beberapa tahap yang dilakukan secara terstruktur, kemudian dipadukan dan dievaluasi bersama semua elemen yang telah didiskusikan. Elemen penunjang yang diperlukan dalam karya tari ini meliputi koreografi, musik, tata cahaya, kostum, serta beberapa aspek pendukung lainnya agar tercipta karya tari yang menarik. Sepanjang proses tersebut, diskusi terus berlangsung guna mencapai hasil yang optimal.

1. Kesatuan Bentuk

Tahap kesatuan bentuk merupakan fase akhir yang menandai selesainya garapan. Pada tahap ini, struktur sudah terdefinisi dengan jelas sesuai dinamika yang diinginkan oleh penulis. Dalam aspek koreografi, ketiga bagian karya bersatu menjadi kesatuan yang utuh melalui

pengolahan suasana, kesamaan motif gerak, dan teknik yang digunakan. Meskipun karya ini lebih menekankan pada pengembangan gerak kinestetik murni, secara tidak langsung telah terbentuk pola dramatik.

Dalam musik tari, ritme yang selaras dengan koreografi, aksentuasi yang tegas, serta pengolahan suasana yang tepat mampu menghadirkan perasaan dalam setiap gerak yang ditampilkan. Koreografi dan musik berperan sebagai media untuk menyampaikan ekspresi sekaligus menciptakan inovasi dan energi baru, sehingga karya tari *Agility* memiliki keunikan tersendiri.

Pada aspek artistik penulis melakukan ujicoba dengan penata cahaya untuk menetapkan apa saja yang ada pada garapan tari ini, untuk memberikan plot lampu apa saja yang digunakan, warna dan sasaran cahaya yang disinari, kemudian pada busana dan rias yang dilakukan dengan sajian struktur karya tari *Agility*.

2. Perwujudan *Unity*

Struktur yang ditetapkan pada tahap komposisi, beserta aspek pendukung seperti musik, busana, dan unsur artistik lainnya, digabungkan untuk menciptakan keselarasan yang berkesinambungan. Tahap ini merupakan proses akhir dalam mewujudkan kesatuan karya tari *Agility*. Seluruh aspek pendukung diuji coba bersama untuk mengidentifikasi

potensi perbaikan atau penyesuaian, baik berupa penambahan maupun pengurangan di berbagai sisi.

Penyatuan elemen koreografi, musik, dan aspek artistik seperti rias, busana, properti, serta setting harus dibayangkan secara matang dan jelas secara konsep, karena hal ini melibatkan pertimbangan menyeluruh terhadap berbagai kemungkinan yang muncul.



BAB III

DESKRIPSI PERWUJUDAN HASIL GARAP

Perwujudan hasil garap yang dimaksud merupakan hasil akhir dari suatu perjalanan proses kreatif yang dilakukan dalam mewujudkan bentuk karya tari. Karya tari *Agility* merupakan bentuk ekspresi kreatif yang digarap melalui pendekatan tari tradisi inovasi dengan tipe penyajian murni. Gagasan utama karya ini berasal dari pengalaman masa kecil penulis dalam menyaksikan pertunjukan *Barongsai*, yang kemudian diolah secara imajinatif dan konseptual melalui proses eksplorasi, eksperimen, hingga evaluasi. Proses ini secara langsung mengacu pada teori kreativitas Mihaly Csikszentmihalyi yang menekankan bahwa kreativitas tidak berdiri sendiri, melainkan merupakan hasil interaksi antara tiga komponen utama yaitu *domain*, *person*, dan *field*.

3.1 *Domain* (Budaya dan Sumber Inspirasi)

Dalam konteks karya *Agility*, *domain* merujuk pada ranah pengetahuan, teknik, dan nilai-nilai yang menjadi landasan konseptual dan teknis dalam proses penciptaan. *Domain* ini berakar pada seni tari kontemporer, dengan penekanan pada eksplorasi gerak murni yang

menuntut pemahaman mendalam terhadap kualitas gerak, pengolahan energi tubuh, dinamika ruang, serta konstruksi koreografi yang inovatif.

Kualitas gerak dalam *Agility* dikembangkan dengan menekankan perbedaan intensitas, ketegangan otot, kelenturan, dan ketepatan teknik. Gerak yang digunakan tidak hanya bersifat dekoratif, tetapi juga menuntut ketajaman kontrol tubuh baik dalam aksen yang cepat dan eksplosif, maupun pada momen-momen lambat yang membutuhkan keseimbangan dan konsentrasi tinggi. Kualitas gerak seperti tekanan (*force*), waktu (*time*), dan aliran (*flow*) dieksplorasi untuk menciptakan nuansa kontras antara gerak kuat dan ringan, tegas dan lentur, kaku dan mengalir.

Struktur koreografi disusun dalam tiga bagian utama yakni awal, tengah, dan akhir. Masing-masing bagian memiliki perubahan yang berkesinambungan (progresi) yang disusun secara bertahap, dimulai dari pengenalan energi dasar dan pola gerak, lalu berkembang menuju kompleksitas yang lebih tinggi pada bagian tengah, hingga mencapai puncak ketegangan dan resolusi pada bagian akhir. Teknik komposisi seperti *canon*, *unison*, pengulangan (*repetition*), dan transisi dinamis digunakan untuk menjaga kesinambungan dan variasi. Struktur ini mendukung alur energi dan menegaskan perubahan suasana di setiap segmennya.

Dinamika tubuh dalam karya ini menjadi medium utama untuk menunjukkan karakter gerak yang fleksibel dan berlapis. Tubuh penari dituntut untuk mampu bertransformasi dari satu kualitas ke kualitas lain secara cepat, misalnya dari gerak yang presisi dan tajam ke gerak yang lepas dan mengalir. Hal ini dilakukan dengan mengatur intensitas otot, distribusi berat tubuh, serta kepekaan terhadap momentum. Penguasaan teknik seperti *rolling*, *tutting*, melompat, serta *floorwork* menjadi dasar untuk menciptakan perubahan dinamika yang terasa hidup dan organik.

Ruang pertunjukan dimanfaatkan sebagai lanskap dinamis tempat gerak-gerak tersebar dan berinteraksi. Komposisi ruang tidak hanya linear, tetapi memanfaatkan arah diagonal, vertikal, serta ruang atas dan bawah dengan penggunaan properti sebagai titik fokus atau rintangan. Penggunaan energi dilakukan secara terencana baik energi yang meledak, konstan, maupun tertahan, untuk menciptakan ketegangan dan kejutan visual. Perpindahan antarpola lantai dan interaksi antarpenari turut memperkaya pemaknaan ruang dalam karya ini.

Ciri khas domain dalam *Agility* juga tercermin dari penggalian referensi lintas budaya, khususnya budaya Tionghoa melalui simbolik *Barongsai*, yang tidak dihadirkan secara literal melainkan ditafsirkan ulang melalui distilasi dan distorsi bentuk gerak. Referensi ini dikembangkan

bersama gerak dasar Wushu, elemen dari tradisi tari Jawa Barat, hingga gerak sehari-hari seperti lompatan dan putaran, yang semuanya diolah menjadi struktur baru dalam konteks tari kontemporer.

Lebih jauh, domain dalam karya ini mencerminkan pendekatan terhadap tradisi yang bersifat progresif, bukan sebagai reproduksi, melainkan sebagai sumber inspirasi untuk penciptaan bentuk baru yang tetap berakar secara kultural. Prinsip-prinsip komposisi tari seperti pengaturan pola lantai, teknik *canon* dan *unison*, penggunaan properti, serta penciptaan dramatik visual menjadi perangkat penting dalam membingkai eksplorasi tersebut, sehingga tercipta karya dengan ciri estetika yang segar dan kontekstual.

3.2 Person (Kreator sebagai Agen Inovasi)

Penulis sebagai koreografer berperan sebagai *person*, yakni individu kreatif yang mengolah *domain* budaya ke dalam bentuk baru yang bermakna. Dalam konteks ini, proses kreatif tidak hanya dipahami sebagai intuisi atau bakat semata, tetapi merupakan hasil dari akumulasi pengalaman, refleksi, dan eksplorasi artistik yang berkesinambungan.

Dalam mengkaji peran seniman tari dalam proses penciptaan, tidak dapat dilepaskan dari kualitas personal yang dimilikinya. Seorang kreator

tari tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan teknis semata, tetapi juga harus memiliki dasar pengetahuan dan kepekaan artistik yang mendalam. Aspek-aspek ini menjadi fondasi utama dalam membentuk kapasitas seorang seniman untuk mencipta secara orisinal, reflektif, dan bertanggung jawab terhadap konteks sosial-budaya di sekitarnya. Hal ini sejalan dengan pandangan Sal Murgiyanto (2002: 1) yang menyatakan bahwa “baik guru, seniman, maupun kritikus tari, dalam menunaikan tugasnya membutuhkan tiga bekal dasar: *pathos* atau kepekaan rasa, *logos* (logika, ilmu pengetahuan), dan *technos* (teknik) tetapi yang penerapannya di lapangan oleh masing-masing profesi bisa sangat berbeda.”

Pernyataan ini menegaskan bahwa ketiga unsur tersebut merupakan fondasi penting dalam membentuk pribadi seorang seniman yang utuh yakni individu yang tidak hanya piawai dalam teknik, tetapi juga cerdas secara konseptual dan peka secara emosional dalam merespons fenomena seni dan budaya.

1. *Technos* (Teknik)

Teknik merupakan keterampilan teknis dalam bidang tari, seperti penguasaan teknik olah tubuh, pengembangan gerak, struktur koreografi, hingga penggunaan ruang dan waktu. *Technos* ini diperoleh melalui pendidikan formal di SMK Negeri 10 Bandung selama tiga tahun, serta

pendidikan sarjana Jurusan Tari di Fakultas Seni Pertunjukan ISBI Bandung selama empat tahun. Proses pendidikan ini mencakup pembelajaran praktik, yang meliputi mata pelajaran/mata kuliah teknik tari tradisi, kontemporer, improvisasi, komposisi tari, hingga koreografi.

2. *Logos* (logika, ilmu pengetahuan)

Aspek ini mengacu pada landasan berpikir, pengetahuan teoritis, dan kemampuan reflektif dalam penciptaan karya. *Logos* penulis dibentuk dari pengalaman akademik di ISBI Bandung yang memberikan pemahaman mendalam mengenai estetika, sejarah tari, teori penciptaan, serta pendekatan-pendekatan metodologis dalam koreografi. Pengetahuan ini menjadi pijakan konseptual dalam menciptakan *Agility*, termasuk dalam pemilihan pendekatan tradisi inovasi dan integrasi teori kreativitas Mihaly serta model proses kreatif Alma Hawkins.

3. *Pathos* (kepekaan rasa)

Kepekaan rasa berkaitan dengan sikap batin, empati, semangat, dan totalitas emosional yang ditanamkan dalam proses berkarya. *Pathos* ini berkembang melalui pengalaman langsung dalam proses penciptaan karya selama pendidikan, baik di SMK maupun ISBI, di mana mahasiswa

dituntut untuk menyelami makna, mengolah perasaan, dan mengekspresikan ide melalui tubuh dan ruang. Karya tari yang berjudul *Agility*, ungkapan *pathos* penulis terwujud melalui ikatan emosional terhadap memori masa kecil, serta keinginan tulus untuk mentransformasi kekayaan budaya menjadi karya yang segar dan otentik.

Landasan *technos*, *logos*, dan *pathos* yang kuat dan terintegrasi, penulis mampu menghadirkan karya *Agility* sebagai bentuk ekspresi kreatif yang tidak hanya inovatif dalam bentuk, tetapi juga mengakar dalam pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh secara akademis dan praktik lapangan.

Ketiga unsur tersebut, *technos*, *logos*, dan *pathos* juga menguatkan posisi penulis sebagai *person* yang tidak hanya berfungsi sebagai pelaksana teknis, tetapi juga sebagai subjek kreatif yang berdaya pikir, berdaya rasa, dan berdaya cipta dalam sistem kreativitas Mihalyi. Inilah yang kemudian memungkinkan karya *Agility* memiliki ciri khas, kedalaman makna, serta nilai estetika dan budaya yang utuh.

Unsur *person* tercermin dari kapasitas penulis sebagai koreografer yang memanfaatkan imajinasi, pengetahuan teknis, serta pengalaman personal untuk membangun karya ini. Pengalaman emosional yang berkaitan dengan kenangan masa kecil menjadi bahan dasar dalam

membangun daya cipta, kemudian diperkuat oleh kemampuan teknis dalam mengolah gerak, musik, dan artistik. Tahapan proses kreatif penulis berjalan linier dengan konsep lima tahap kreativitas menurut Alma Hawkins, namun juga paralel dengan gagasan Mihaly bahwa individu kreatif perlu menguasai *domain* agar dapat menyumbangkan ide baru yang bernilai.

3.3 *Field* (Validasi Sosial dan Akademik)

Hasil pemikiran Mihaly Csikszentmihalyi dalam teori kreativitas, *field* merujuk pada kelompok atau komunitas yang memiliki otoritas untuk menilai, memvalidasi, dan memberikan pengakuan terhadap suatu karya kreatif dalam *domain* tertentu. Dalam konteks karya tari *Agility*, *field* yang dimaksud berada di lingkungan akademik, yakni Jurusan Tari Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.

Karya tari ini dibuat sebagai bagian dari tugas akhir untuk memenuhi syarat kelulusan pada jenjang kesarjanaaan (S1) di jurusan tersebut. Oleh karena itu, proses validasi dan pengakuan karya tidak hanya dilakukan melalui pertunjukan semata, tetapi juga melalui tahapan evaluasi formal yang melibatkan dosen pembimbing I dan II sebagai pihak yang memberikan arahan dan pengesahan selama proses penciptaan, serta tim

penguji yang menilai secara menyeluruh aspek artistik, teknis, dan teoritis dalam ujian akhir. Penilaian dari *field* inilah yang menurut Mihalyi menjadi validasi penting apakah suatu karya dapat dikategorikan sebagai inovatif dan bernilai dalam konteks budaya tertentu.

Dengan demikian, keberterimaan karya *Agility* dalam domain tari tidak terlepas dari persetujuan dan pengesahan oleh pihak-pihak yang secara struktural dan akademik memiliki kewenangan. Pengakuan dari *field* ini menjadi bentuk legitimasi bahwa karya tersebut layak masuk dalam khazanah praktik kesenian dan juga sebagai bagian dari kontribusi akademik dalam penciptaan seni tari berbasis tradisi inovasi.

Dengan demikian, karya *Agility* tidak hanya berfungsi sebagai produk ekspresi estetis, tetapi juga sebagai contoh konkret dari kreativitas yang melibatkan interaksi sistemik antara ide personal, warisan budaya sebagai *domain*, dan komunitas sebagai validator. Perihal ini, seperti yang dijelaskan Csikszentmihalyi (1996:28), "*Creativity results from the interaction of a system composed of three elements: a culture that contains symbolic rules, a person who brings novelty into the domain, and a field that decides whether the novelty should be included in the domain.*"⁵ Pendekatan ini menunjukkan

⁵ Kreativitas merupakan hasil interaksi dari sebuah sistem yang terdiri dari tiga elemen: sebuah budaya yang mengandung aturan-aturan simbolik, seseorang yang membawa hal

bahwa penciptaan tari bukanlah proses yang terisolasi, tetapi melibatkan kesadaran budaya, kemampuan teknis, dan keterbukaan terhadap respons sosial. Karya *Agility*, melalui pendekatan teoritis ini, hadir sebagai karya yang tidak hanya mencerminkan kebaruan bentuk, tetapi juga memperkuat nilai budaya melalui inovasi yang terstruktur dan sadar konteks.

3.4 Struktur Karya

Sebelum memasuki uraian mendalam mengenai struktur karya tari *Agility*, terlebih dahulu disajikan sinopsis sebagai gambaran umum yang merangkum ide pokok, suasana, serta arah penciptaan karya. Sinopsis ini berfungsi sebagai pengantar pemahaman awal bagi pembaca atau penonton mengenai konsep dan muatan ekspresif yang ingin disampaikan dalam karya, sekaligus menjadi titik tolak untuk menelusuri korelasi antara bentuk garap dan tema yang diangkat. Adapun sinopsis yang dimaksud sebagai berikut.

“Tubuh menjadi medium utama yang mengekspresikan intensitas gerak, menampilkan kekuatan otot, ketepatan teknik, dan penguasaan energi dalam harmoni antara tenaga, kendali, dan jiwa.”

Untuk memahami bentuk dan susunan penyajian karya tari *Agility*,

baru ke dalam ranah tersebut, dan sebuah bidang yang memutuskan apakah hal baru tersebut harus dimasukkan ke dalam ranah tersebut.

penjelasan mengenai struktur tari mengacu pada pendapat Y. Sumandiyo

Hadi (2003: 85) yang menyatakan bahwa:

Orientasi garapan menjelaskan dasar pijakan dan arah pengembangan dari garapan tari itu, dasar pemikiran akan memberikan keterangan tentang konsep-konsep garapan tari yang meliputi aspek-aspek koreografi antara lain: gerak tari, ruang tari, iringan/musik tari, judul tari, tema tari, tipe/jenis/sifat tari, mode atau cara penyajian, jumlah penari jenis kelamin, rias dan kostum tari, tata cahaya, dan properti tari.

Melalui pendekatan ini, karya *Agility* dapat dijabarkan secara komprehensif baik dari sisi teknis maupun artistik penyajiannya.

1. Gerak tari

Gerak dalam tari *Agility* berasal dari esensi kesenian *Barongsai*, yang kemudian diolah melalui pendekatan tradisi inovasi. Gerak dasar terinspirasi dari Wushu dan *Barongsai* termasuk lompatan, putaran, dan gerak dinamis lainnya. Langkah selanjutnya, kemudian dikembangkan dengan teknik distilasi dan distorsi agar membentuk gerak baru yang lebih abstrak namun tetap memiliki akar pada sumber tradisi. Gerak ini bersifat eksploratif dan menekankan pada energi, kelincahan, dan ketepatan.

Dalam penggarapan koreografi penulis membuat tiga bagian struktur dan untuk mempermudah dalam penguraian gerak maka dibuat struktur

ragam gerak/motif gerak yang terdapat tiga ragam yakni, (ragam gerak pokok, khusus, peralihan) diantaranya,

- a. Bagian awal, penggarapan koreografinya dilakukan dengan tenaga sedang kemudian gerak yang halus dengan tempo sedang, menggunakan volume ruang gerak sedang dan besar
- b. Bagian Tengah, bentuk koreografi yang dihasilkan adalah gerak dengan tempo yang sedang ke cepat, menggunakan gerak tubuh kelenturan bervolume sedang dan besar terdapat tempo yang cepat dan menggunakan tenaga sedang dan kuat
- c. Bagian Akhir menggunakan tempo pelan dengan gerak tenaga kuat, lemah dengan ruang gerak yang besar terdapat gerak kelenturan






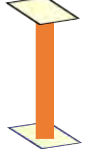




Gerak tari dalam karya *Agility* terbagi ke dalam tiga ragam yaitu gerak pokok, gerak khusus, dan gerak peralihan. Gerak pokok merupakan pengembangan dari tari tradisi. Gerak khusus adalah gerak yang diambil dari *Barongsai*. Sementara gerak peralihan merupakan gerak perpindahan dari ragam gerak pokok ke ragam gerak khusus atau sebaliknya. Adapun tabel ragam gerak sebagai berikut;











NO	Motif Gerak		
	Gerak Pokok	Gerak Khusus	Gerak Peralihan
<i>INTRODUCTION</i>			
Bagian awal			
1		<i>Mashe</i>	
2	<i>Calik deku lojor</i>		
3		<i>Mashe 2</i>	
4	Lipat tiga		
5			<i>Trisi</i>
6	<i>Jengkat luncat</i>		
7	<i>Flow</i>		
8			<i>Trisi Sembada</i>
9	<i>Luncat deku</i>		
10	<i>Tutting</i>		
Bagian tengah			
11	<i>Canon abracadabra</i>		
12			Lompat
13	<i>Ponggal muih</i>		
14		<i>Barongsaian</i>	
15			<i>trisi, berjalan</i>
16	Jalan anca		
17			kontras, <i>Chaos</i>
18		tonggak rineka	
19	<i>Chaos</i>		
20		Gelayun tonggak	
21	<i>Ileug, O, U (setengah lingkaran)</i>		
22			Kontras, <i>Chaos</i>
23	<i>Luncat emprak</i>		
Bagian akhir			
24	tiduran		
25	<i>flow</i>		
26	<i>Engke gigir, jalak pengkor</i>		
27			<i>Chaos</i>
28		<i>Barongsaian</i>	

29	<i>Ileg, unglek, putar kepala</i>		
30	<i>ending</i>		

Tabel 1. Gerak tari

Dalam karya tari ini agar mempermudah pembagian dalam bentuk motif dan posisi penari maka dibuat eksplanasi gerak tari agar lebih mudah memahaminya digunakan sistem simbol sebagai berikut.

Ramsa			Tonggak Tinggi	
Ilham			Tonggak Sedang	
Fikri			Tonggak Rendah	
Reza			Tonggak pendek	
Fiky			<i>Stage/panggung</i>	

Ridwan			Stage bawah	
Wahyu			Apron	
Pose			Tangga	
Level Bawah			Arah hadap	
Arah gerak			Berada di atas penari	

Tabel 2. Simbol-Simbol Gerak Tari

a. Introduction

Sikap empat penari (*kayang*, *deku*, dan *ajeg*)

Kayang, satu kaki mengangkat ke atas yaitu kaki kanan. *Deku* dua penari *deku* satu kaki secara berlawanan, tangan *kepeng* kanan dan kiri sesuai posisi dengan pengembangan di bagian telapak tangan yang dijentikan jarinya dan menghadap ke arah dalam, kepala melihat ke arah tangan yang ditekuk di samping ke atas. *Ajeg* melakukan posisi tangan dan kepala sesuai dengan yang *deku* akan tetapi berada di posisi atas atau *ajeg*.

Proses gerak solois dilakukan oleh satu penari yang posisi *kayang* (turun tidur dan bangun dengan menggerakkan kaki seperti *digoes*, *deku* kiri, kedua tangan lurus ke depan disimpan sejajar dada dengan

telapak dan jari mungkur akan tetapi jari dijentikan, obah bahu pelan sambil seser putar ke arah kanan, berdiri kedua kaki membuka selebar bahu, putar badan satu putaran dilakukan sebanyak tiga kali, *wave* badan membungkuk ditahan oleh tangan yang nempel di paha, kaki *mashe*, kepala *stacato* kanan kiri kemudian diputar satu lingkaran, balik badan ke arah belakang tangan bergerak pindah dengan posisi *kepeng* yang sudah dikembangkan, putar kepala (gambar 33, Gambar 34. PL.1)

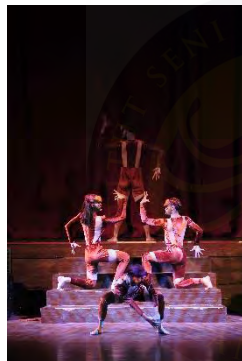
Gerak rampak, tangan yang posisinya menekuk ke bawah diputar ke atas membentuk lingkaran di atas kepala, kedua tangan diayun di samping dengan posisi telapak tangan *nangreu* dan *rumbay*, tekuk kedua tangan membentuk lingkaran di depan dada berbalik arah ke depan, *rogok* serong kanan membentuk huruf "L" turun badan membungkuk, *stacato* kepala kanan kiri, berbalik ke belakang berjalan naik ke atas panggung dan properti (gambar 35, Gambar 36. PL.1)



Gambar 33.
Pose awal introuction
 (dokumentasi: UPA Doksen ISBI
 Bandung 2025)



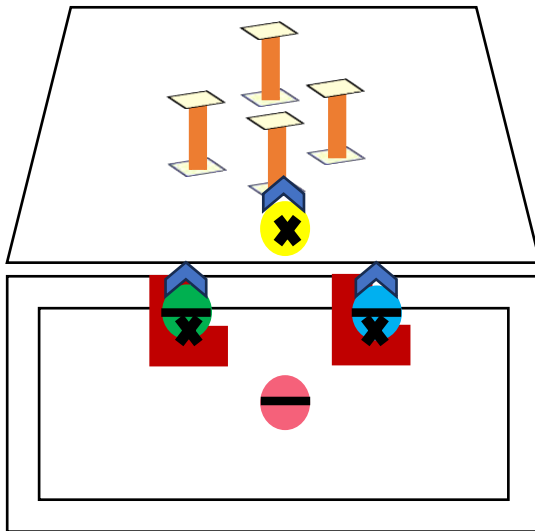
Gambar 34.
Introduction solois level bawah
 (Dokumentasi: UPA Doksen ISBI
 Bandung 2025)



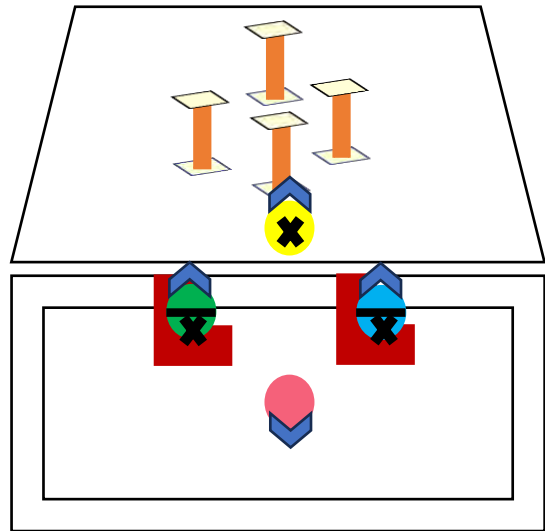
Gambar 35.
Introduction solois level atas
 (dokumentasi: UPA Doksen ISBI
 Bandung 2025)



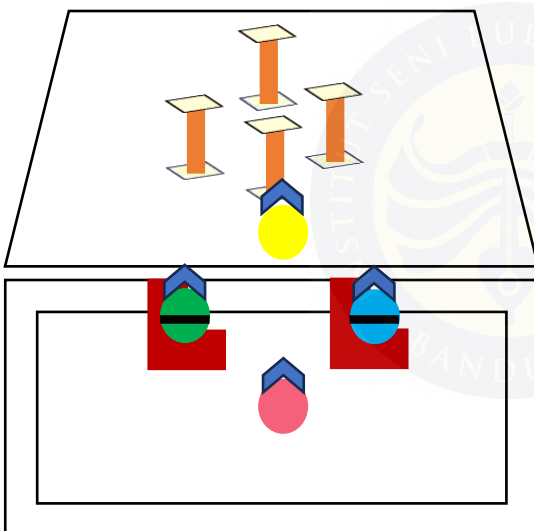
Gambar 36.
Introduction rampak
 (dokumentasi: UPA Doksen ISBI
 Bandung 2025)



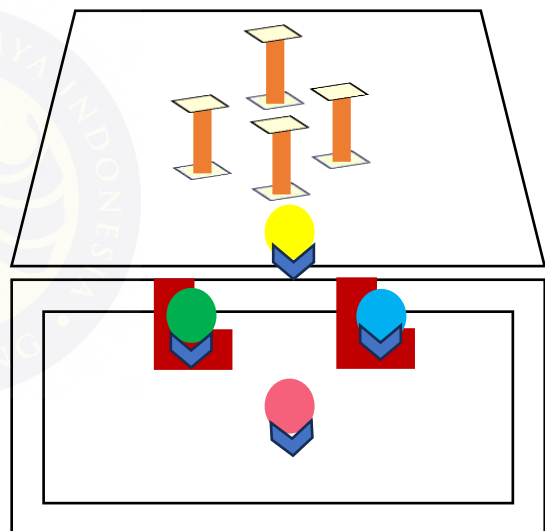
PL.1



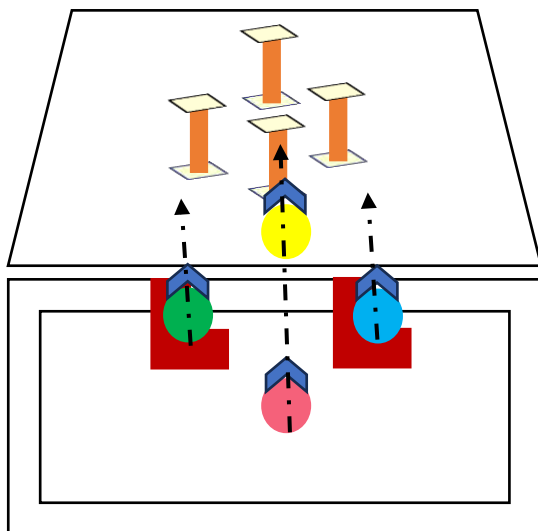
Solois



rampak hadap belakang pada PL.1



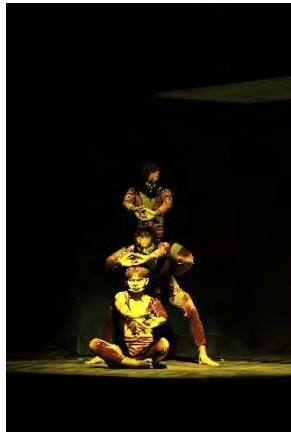
rampak hadap depan pada PL.1



Posisi akhir pada PL.1 penari menaiki stage atas dan ke properti

Posisi sikap satu penari level bawah dengan duduk sila, satu penari kaki dibuka dengan badan membungkuk lurus ke depan, penari satunya duduk di atas punggung penari yang membungkuk. Kedua tangan lurus ke depan dikunci jari kanan dan kiri (gambar 37, gambar 38. PL.2)

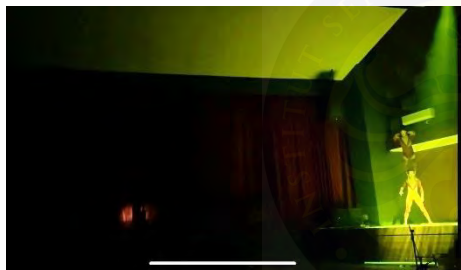
Proses gerak *godeg* kepala, *gibrig* bahu, *obah bahu* pelan, turun level bawah semua, tajong kaki kiri ngebalik tendang belakang kaki kanan, satu penari berpindah posisi ke stage panggung, dua penari menari di apron dengan gerak *Barongsai*an (terdapat gerak akrobatik) (gambar 39, gambar 40. PL.2).



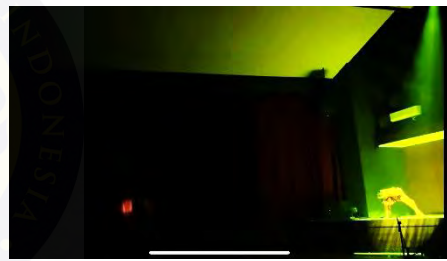
Gambar 37.
Pose kedua *introduction*
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



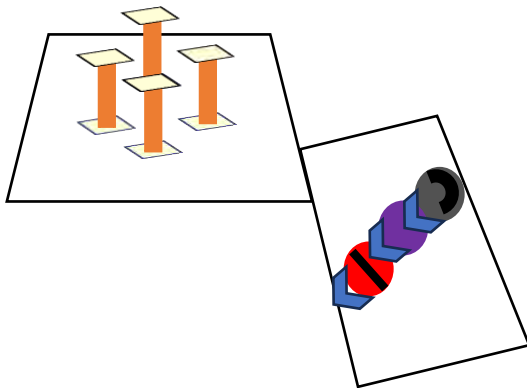
Gambar 38.
Posisi kedua
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



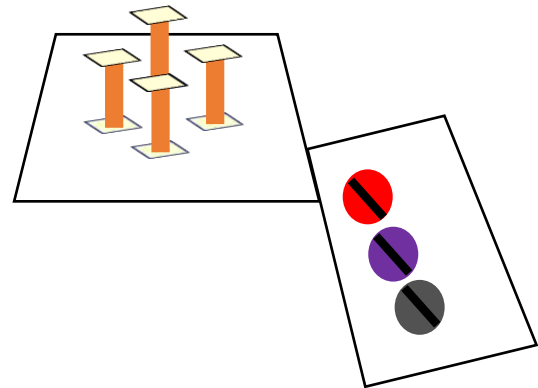
Gambar 39.
Pose di atas bahu
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



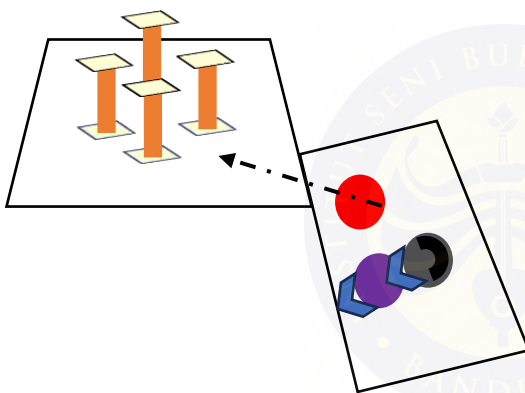
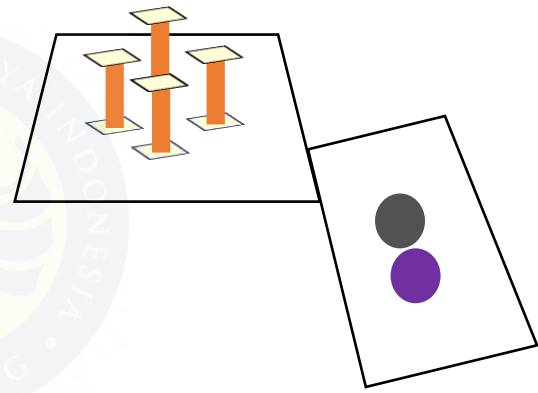
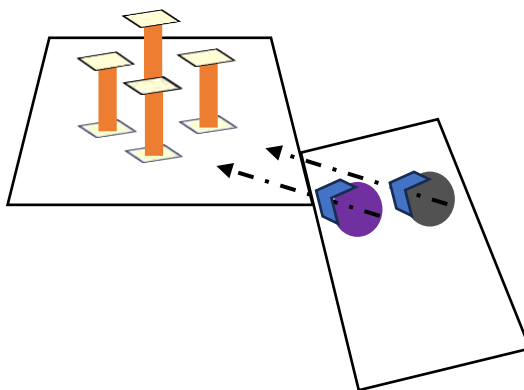
Gambar 40.
Barongsai
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



PL. 2



Gerak rampak bertiga pada PL.2

Gerak peralihan penari satu ke stage
dan proses gerak *Barongsaian*
PL.2Gerak *Barongsaian* pada PL.2Proses perpindahan dua penari ke
stage pada gerakan akhir pada PL.2

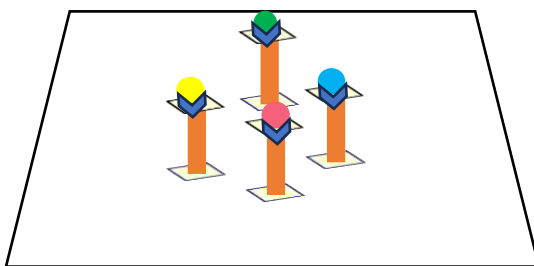
Sikap Posisi penari stage panggung, dengan kaki kanan diangkat atau disebut dengan kuda-kuda *Tu Lik* tangan lurus ke samping dan gerak *ukel* pergelangan tangan sambil digerakan ke depan, *ngepel*, *gibrig* bahu, tangan berbentuk "L" gerak *ukel* pergelangan, kaki turun dengan bentuk kuda-kuda *jien tienfuk*, sambil mebungkuk turun dan loncat dari properti (gambar 41, gambar 42. PL.3)



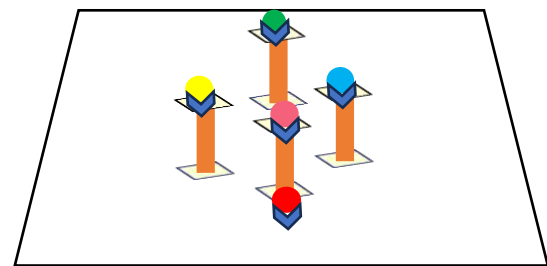
Gambar 41.
Pose *Tu Lik*
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



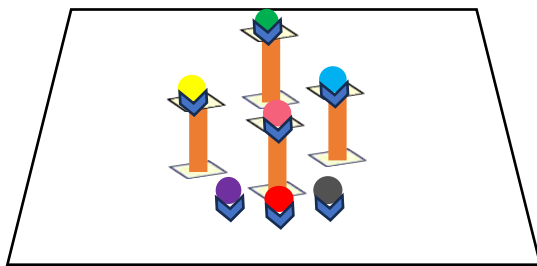
Gambar 42.
Proses pose perpindahan
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



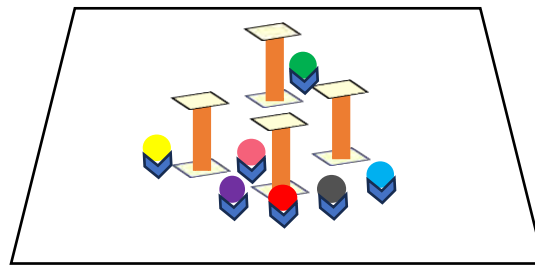
Sikap jembatan



PL.3



Proses loncat penari dari properti pada PL.3



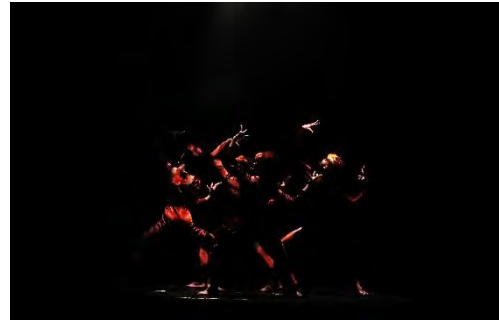
Posisi terakhir pada PL.3

Proses gerak *sembada* dilakukan dengan arah yang diluruskan ke serong atas kanan dan kiri selama delapan hitungan, disertai langkah kaki yang bergeser maju untuk berpindah posisi oleh empat penari. Sementara itu, tiga penari lainnya menjalankan tugas memindahkan properti ke luar area panggung (proses PL.4).

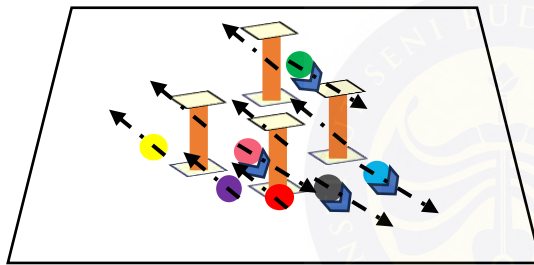
Empat penari memulai dengan melakukan gerakan tangan tutting, dilanjutkan dengan lompatan turun disertai langkah mundur menggunakan kaki kiri dalam pola jien tienfuk. Kedua tangan dibengkokkan ke samping atas dengan posisi mengepal, lalu dibuka secara bersamaan, sementara kepala bergerak naik dengan pandangan diarahkan ke sisi kiri (Gambar 43, Gambar 44. PL.4).



Gambar 43.
Pose Tutting
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



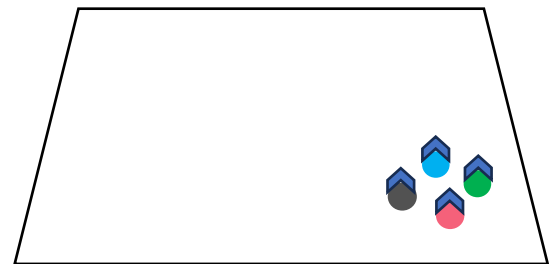
Gambar 44.
Pose belakang
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



Proses pembuatan PL.4



PL. 4



Posisi terakhir pada PL. 4

Tangan kiri *disodok* ke atas berbentuk huruf "L" serong penari *wave*
badan turun deku kiri kedua tangan lurus ke samping balik deku
kanan kedua tangan lurus kesamping, berdiri. (gambar 45. PL. 5)

Peralihan: gerak loncat kaki ke depan *sontengan* dengan hitungan 2x 8

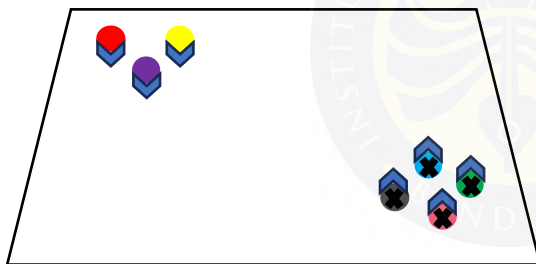
(proses peralihan pada PL.5 ke PL.6. gambar 46)



Gambar 45.

Flow

(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



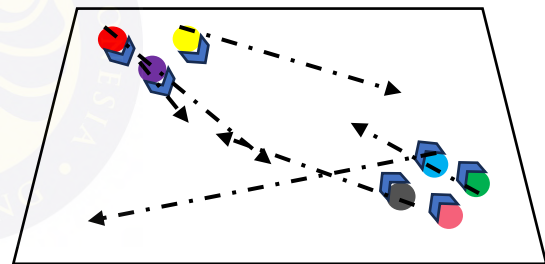
PL. 5



Gambar 46.

Pose ngangkat kaki

(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



proses pembuatan pada PL.5 ke PL.6

b. Bagian awal

1) Motif gerak *mashe*

Posisi kaki kuda-kuda *mashe* badan lurus membungkuk ke depan pandangan ke depan, kedua tangan di bawah berbentuk bulat jari kanan dan kiri dikaitan dikunci, mengayun kedua tangan ke kanan dan ke kiri dengan tempo pelan dan cepat. Adapun perpindahan transisi posisi pada gerak kaki dengan cara dilangkahkan maju dan mundur, kemudian melangkah ke samping kanan dan kiri.

(gambar. PL.6)

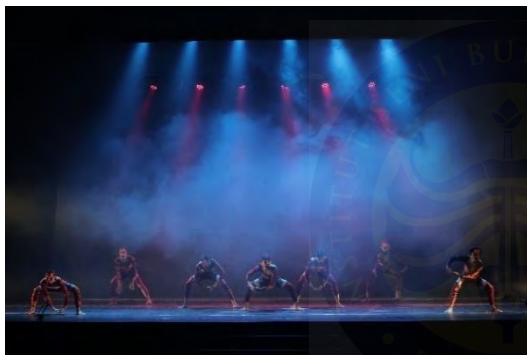
Mengayun tangan sambil *wave* badan kemudian gerak kepala ke kanan dan kiri dengan posisi *mashe* dan membungkuk lurus ke depan, tangan kanan diserongkan ke atas silang ke kiri, kedua tangan berbentuk lancip tangan kiri serong atas kanan dan tangan kanan lurus ke samping kanan. (gambar 47, gambar 48, gambar 49, gambar 50. PL.6)



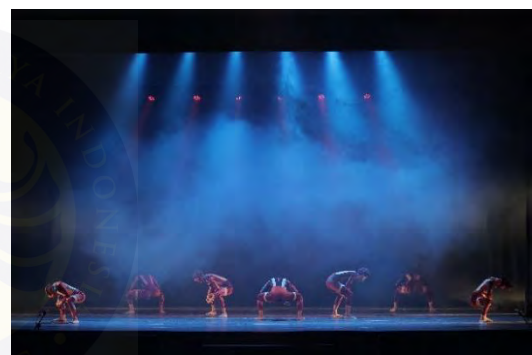
Gambar 47.
Mashe
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI Bandung 2025)



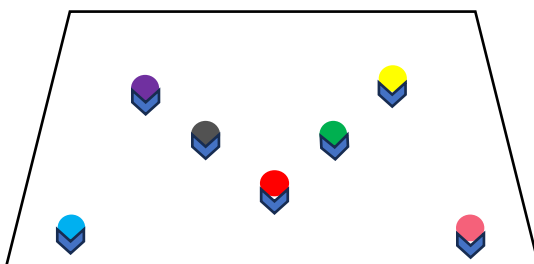
Gambar 48.
Pose perpindahan
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI Bandung 2025)



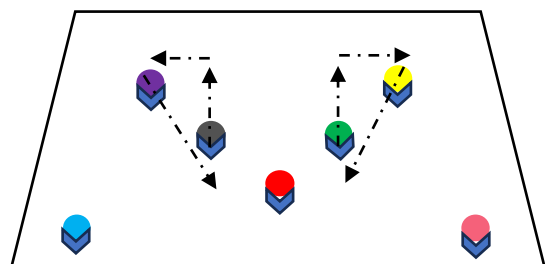
Gambar 49.
posisi penari
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI Bandung 2025)



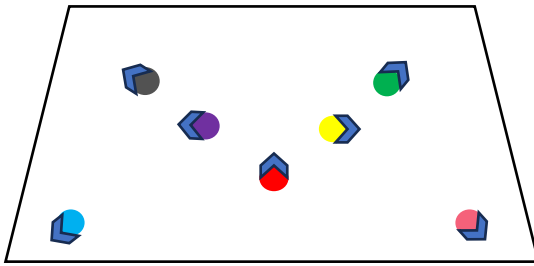
Gambar 50.
Berbeda arah hadap
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI Bandung 2025)



PL.6



Gerak perpindahan posisi penari



Posisi terakhir dalam ragam gerak mashe pada PL.6

2) motif gerak *calik deku lonjor*

Kedua tangan ditekuk di depan dada, jari *mungkur* dijentikan, kaki *calik deku lonjor*, bergerak dari serong kiri ke tengah, buka kedua tangan ke samping lurus, putar tangan kanan, putar tangan kanan di bawah ketiak, lurus kedua tangan ke atas serong kiri tarik ke dekat telinga, *gebes*, gerakan jari sambil menggeser ke tengah. Satu penari bergerak melintas memutar penari lain dengan lintasan melewati sela-sela yang kosong kemudian mengikuti koreografi rampak kembali. *Sodok* tangan kanan dan kiri, disimpan di atas kepala berbentuk lingkaran, naik *calik jengkeng*, tangan agak dibuka berbentuk seperti “u” dan torso badan, putar tangan kiri dan kanan disimpan di depan dada ditekuk, *obah bahu*, *roll* belakang, tiduran, naik tendang kaki kiri ke atas, putar naik berdiri (gambar 51, gambar 52, gambar 53, gambar 54. PL.7)



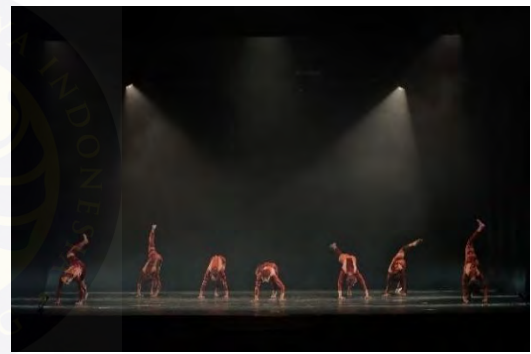
Gambar. 51.
Calik deku lonjor
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



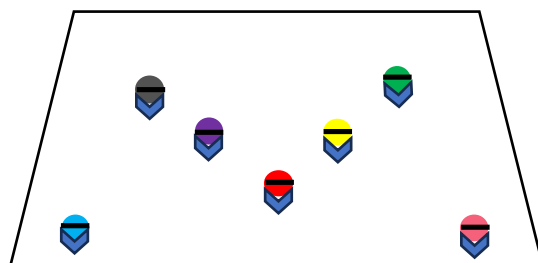
Gambar. 52.
Pose satu penari level atas
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



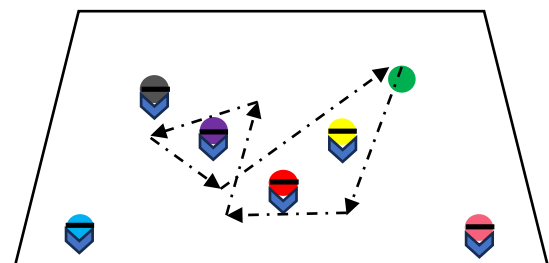
Gambar 53.
Pose rampak
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



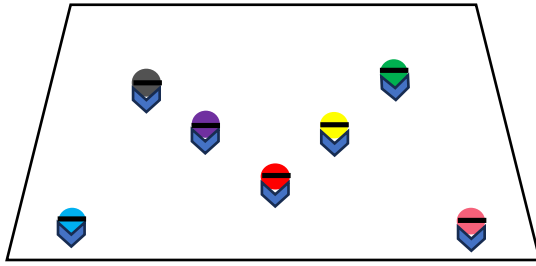
Gambar 54.
Pose peralihan
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



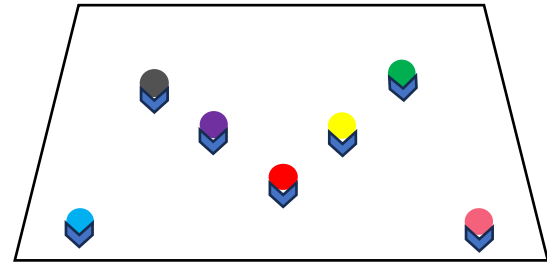
PL. 7



Motif gerak penari satu memutar dan
Kembali kekoreografi rampak



Posisi terakhir level bawah pada gerak
calik deku lonjor



Perpindahan posisi gerak terakhir
pada PL.7

3) Motif gerak *Mashe* 2

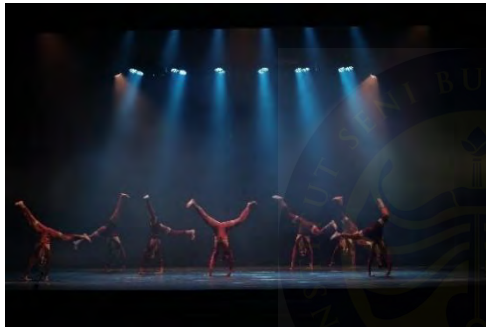
Kudu-kuda *mashe* tangan lurus di kebelakangkan, pandangan ke depan, lutut kaki ditekuk secara bergantian kanan dan kiri, kemudian ditekuk deku secara bergantian kanan dan kiri, ayun tangan ditekuk di kiri berbentuk melengkung dengan sikap jari *ngeupeul*, kedua tangan berbentuk lancip tangan kiri lurus ke serong atas kiri tangan kanan lurus ke samping kiri, putar kaki kanan sambil berputar badan, tekuk kaki kiri deku ayun tangan, baling-baling berdiri (gambar 55, gambar 56, gambar 57. PL. 8)



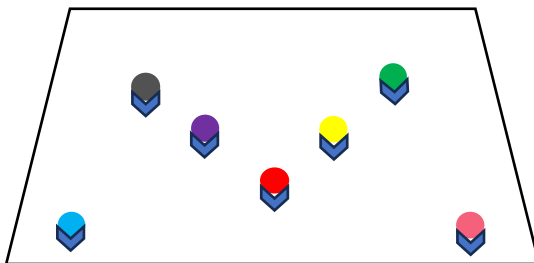
Gambar 55.
Mashe 2
 (dokumentasi: UPA Doksen ISBI
 Bandung 2025)



Gambar 56.
 Level bawah
 (dokumentasi: UPA Doksen ISBI
 Bandung 2025)



Gambar 57.
 Pose baling-baling
 (dokumentasi: UPA Doksen ISBI
 Bandung 2025)



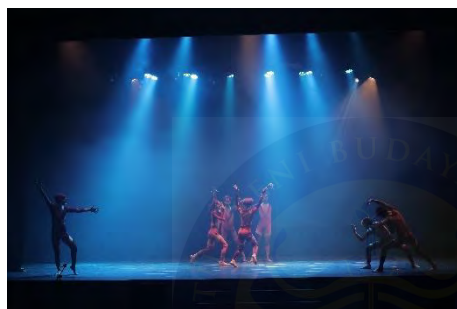
PL. 8

4) Motif gerak duet free dance

Perpindahan berputar berpindah tempat dan posisi

Kemudian bergerak duet menari berdua *chaos* pada (gambar 58.

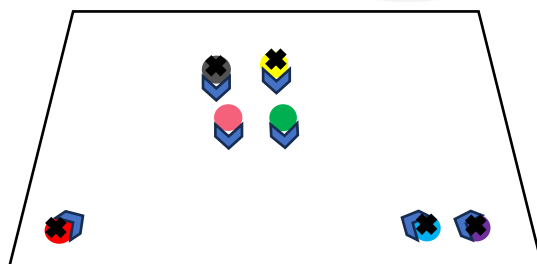
PL.9)



Gambar 58.

Free Dance

(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



PL.9

5) Motif lipat tiga

Kedua tangan berbentuk lurus "L" tangan yang di atas serong ke

atas membuka, kaki *jien tiefuk*, lompat sebanyak 3 kali kanan dan

kiri turun, roll samping, deku kanan, roll belakang deku lonjor. Kemudian gerak lipat tiga diantaranya, ada dua tempo cepat dan pelan, naik deku tangan melengkung ke atas, dibuka kesamping, berdiri, sontengan kiri tangan kanan lurus ke depan, *tu lik* tangan *sumpingan* kanan dan tangan kiri dibawah ditekuk, mengayun *bapleng* kanan dan kiri kaki kuda-kuda *siashe*, kaki menyilang tangan melengkung di atas, tangan menyiku di depan dada digerakan ke kanan berbarengan dengan membuka kaki ditutup kembali, *wave* badan kebawah, naik sambil putar bahu kanan dan kiri, *wave* kembali, naik berdiri, turun deku kanan, tangan melengkung di depan dada, turun deku lonjor tangan diayun putar ke atas disimpan di depan dada melengkung jari *ngeupeul*, berdiri berputar, *sodok* kedua tangan ke depan lurus, tepak bahu, kaki jinjit 3 kali, slide kaki kanan puter (gambar 59, gambar 60, gambar 61, gambar 62. PL.10).

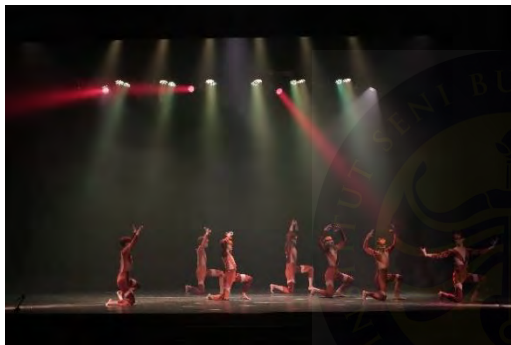
Peralihan *trisi* tangan kanan ditekuk ke dekat telinga kiri, *trisi* berputar berpindah posisi (proses peralihan *trisi*)



Gambar 59.
Lipat tiga
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



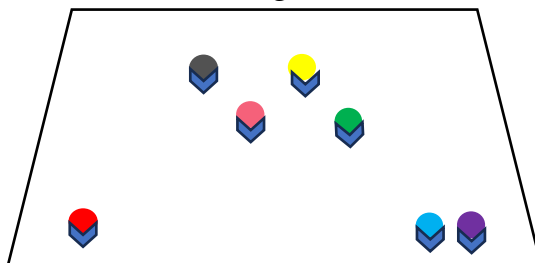
Gambar 60.
Level bawah
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



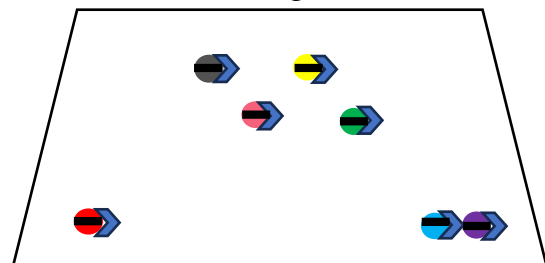
Gambar 61.
Level setengah
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



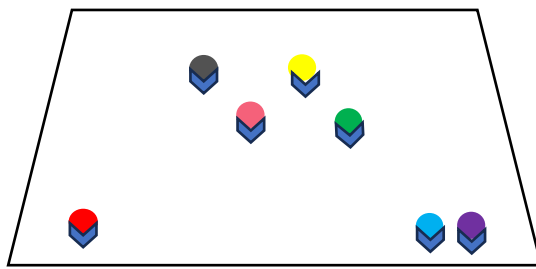
Gambar 62.
Pose peralihan
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



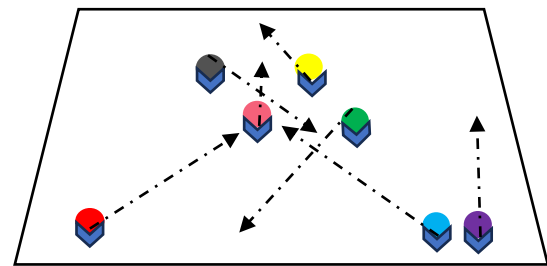
Proses gerak menuju lipat tiga



PL. 10



Proses posisi akhir menuju gerak peralihan



proses peralihan trisi

6) Motif gerak *Jengkat luncat*

Lompat ke samping kanan, kaki kiri disilang ke belakang, kedua tangan lurus ke samping, turun menyentuh lantai, putar tangan dan badan, turun, loncat ke samping, kaki kanan lurus kaki kiri ditekuk, berguling tiduran, lompat kalajengking, naik angkat kaki kanan turun, menarik tangan dari bawah ke dekat ketiak dan diluruskan ke serong kanan berbentuk lancip, diputar lurus ke samping, disilang tangan kanan dan kiri di dekat telinga, roll depan, roll samping ke luar stage (gambar 63. PL.11)

7) motif gerak flow

Ayun tangan kanan di samping, *wave*, putar kedua tangan ke depan ke bawah, badan membungkuk, buka kedua tangan ke samping lurus, *sembada* pengembangan (gambar 64. PL.11)

Trisi sembada, tangan *sembada* kanan pengembangan, *trisi* berpindah posisi (*trisi sembada*) (gambar 65, gambar 66)



Gambar 63.
Jengkat Luncat

(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



Gambar 64.
Flow

(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



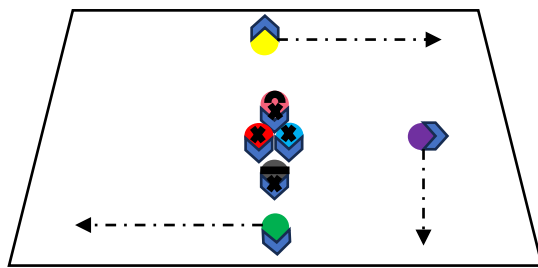
Gambar 65.
Sembada kiri

(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)

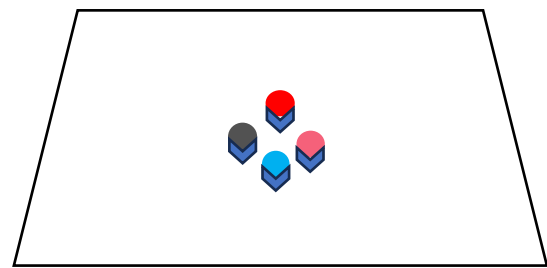


Gambar 66.
Trisi sembada kiri

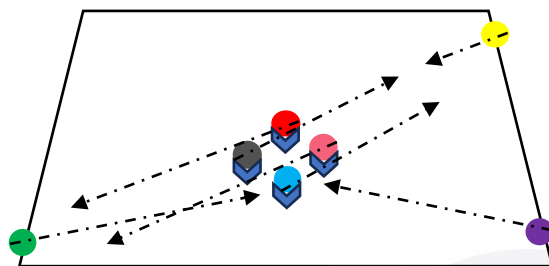
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



PL. 11



PL. 11



Trisi sembada

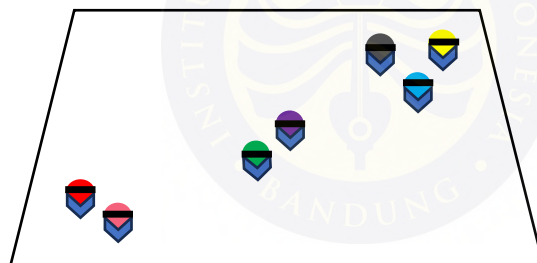
8) Motif gerak pokok Luncat deku

Lompat ke samping deku kiri, kedua tangan melengkung di atas kepala, berputar deku kanan tangan lurus ke samping, tangan kanan ditekuk di depan ke arah atas, turun sikap lilin ditekuk kaki kiri, tidur, kaki *siashe* tangan menyentuh lantai, naik ayun tangan ke arah kiri, turun tendang *siashe*, guling ke samping, kaki kiri lurus kaki kanan ditekuk di depan, tangan menyentuh lantai, dilakukan dengan tempo hitungan yang berbeda, melakukan gerak rampak kembali pada roll baling baling tangan ditekuk level bawah, sodok

kedua tangan, kaki baik deku kanan berdiri, berputar membungkuk berpindah posisi (gambar 67. PL.12)



Gambar 67.
Luncat deku
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



PL. 12

9) Motif gerak pokok *tutting*

Angkat tangan kanan lurus ke atas dan ke bawah, ditekuk ke samping, sambil membuka kaki dengan posisi kaki *pan mashe*, kemudian bergetar *tutting* tangan, tarik tangan turun depok, naik putar tangan disimpan menyentuh ke lantai, gerak torso pinggang kanan dan kiri, berdiri tangan ditekuk di depan dada, digerakan ke

atas dan ke bawah secara bergantian, putar kaki kanan, tangan *cakar maung* sejajar bahu dan di atas sejajar kepala, loncat ke samping, *stakati* bahu, mundur kaki, *cakar maung*, *sodok* tangan kanan, berbalik tangan kanan lurus ke atas (gambar 68, gambar 69. PL.13).



Gambar 68.

Tutting hadap depan

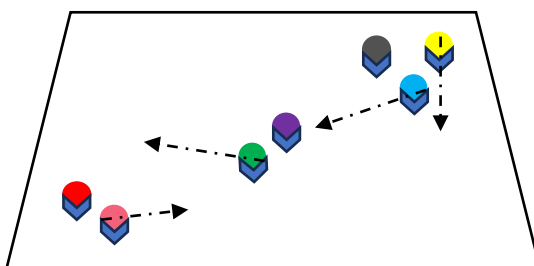
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI Bandung 2025)



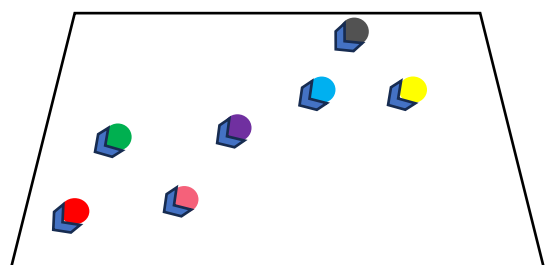
Gambar 69.

Tutting hadap samping kiri

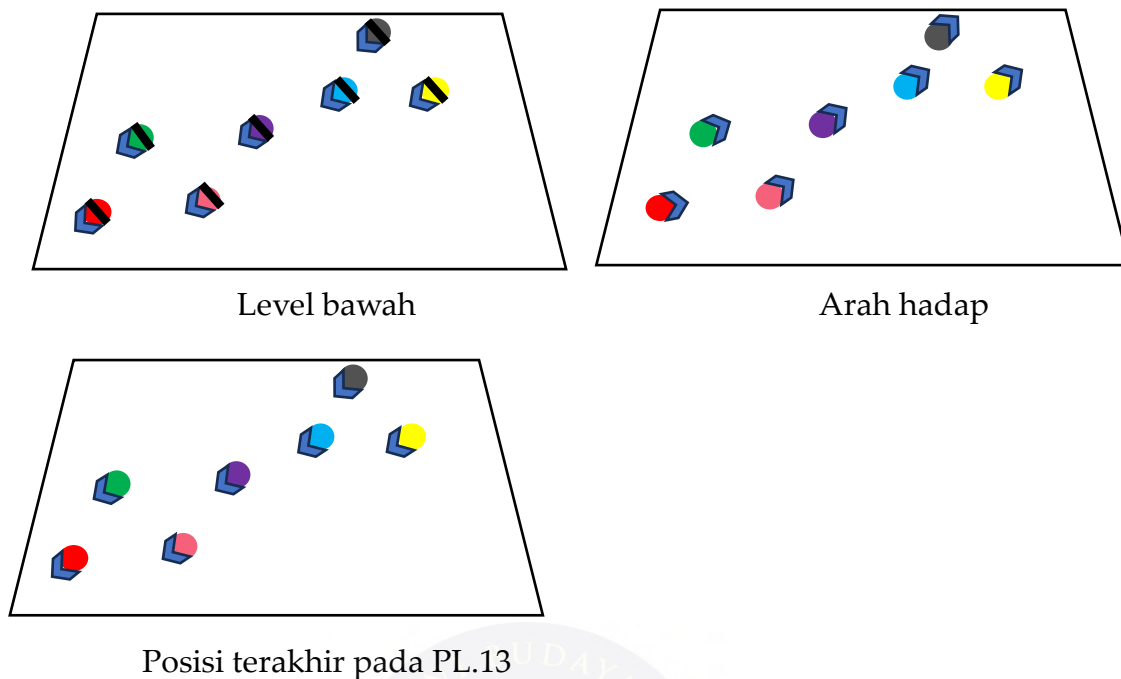
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI Bandung 2025)



Proses perpindahan pola



PL. 13



c. Bagian tengah

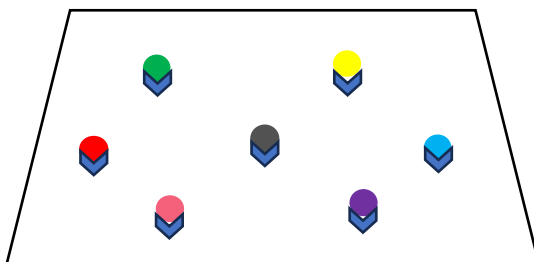
1) Motif gerak *cannon abracadabra*

Kedua tangan berbentuk "L" tangan kiri dikepret ke samping lurus dengan kaki kiri yang dilangkahkan dan ditutup kembali, putar pergelangan di atas kepala, mundur kiri buka kanan mundur, *ajeg* kedua tangan lurus ke atas dikepret pergelangan di atas, silang tangan simpan di samping *ngeupeul*, *lageday* ke belakang, lompat kaki *pan mashe*, langkah kaki kanan di depan kaki kiri, *sodok* tangan kanan ke bawah *capang* kanan, putar golong kedua tangan, *bokor sinongo*, langkah maju ke depan tangan diluruskan ke samping dilakukan sebanyak 4 kali, kedua tangan ditekuk di depan dada,

berputar satu putaran di tempat, kaki kiri dibuka lurus ke samping kaki kanan ditekuk ke samping, *doyong* kanan, tangan berbentuk huruf “L” gerakan tersebut dilakukan secara *canon* atau berbeda hitungan, loncat *tu lik*, tangan *sembada* kiri pengembangan, lompat *tulik* ke samping, kedua tangan lurus di atas *meber jentik*, turun *lageday doyong* kiri tangan lurus serong bawah di samping, tekuk tangan kiri di dekat telinga kanan, langkah puter kaki kanan ke belakang (gambar 70, gambar 71. PL.14).



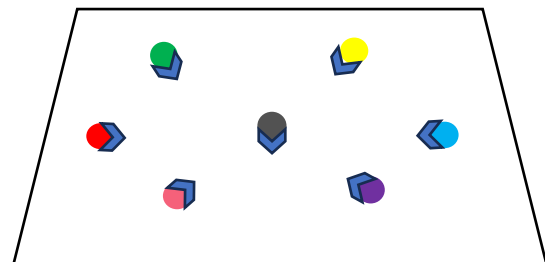
Gambar 70.
Cannon abracadabra
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



PL. 14



Gambar 71.
Arah hadap ketengah dalam
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)

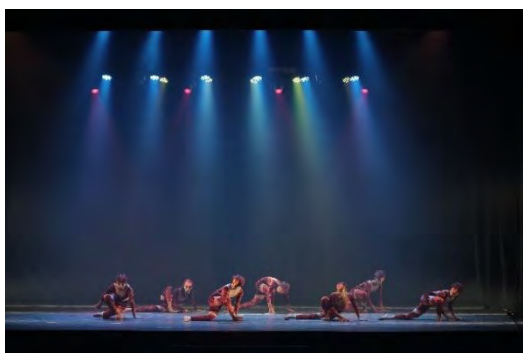


Arah hadap depan pada PL.14

Peralihan lompat *jien tiefuk*, lompat *jien tiefuk* ke samping kanan dan kiri sebanyak 2 x 8 untuk perpindahan posisi (proses perpindahan posisi)

2) Motif gerak pokok *ponggal muih*

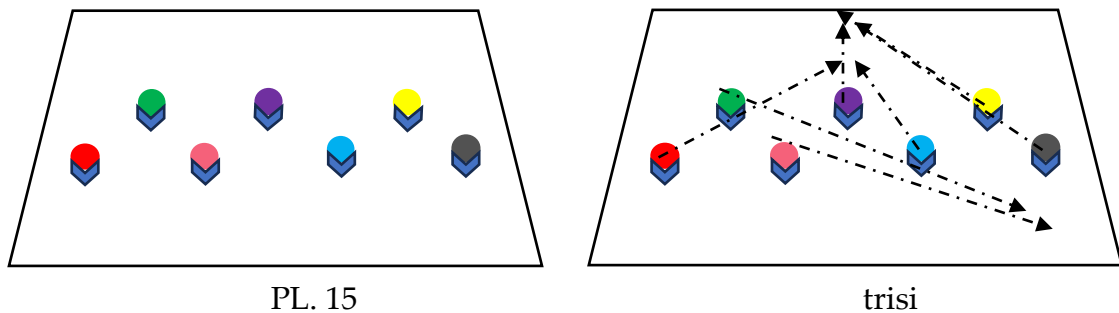
Kaki *tulik*, kedua tangan diangkat lurus ke atas, turun silang kaki kiri ke bawah, langkah *gengsor* kaki kiri lurus, puter *gengsor* kaki kanan lurus ke depan, roll belakang, tidur, jengkeng, kaki kiri lurus ke samping ayun badan torso, tangan *ngeupeul* ditekuk berbentuk siku-siku, simpan kedua tangan menyentuh lantai, putar kaki kanan di bawah dan badan diangkat oleh tangan, berdiri. (gambar 72, gambar 73.PL.15). *Trisi* tangan lurus di atas perpindahan posisi (*trisi*)



Gambar 72.
Proses pose *ponggal muih*
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



Gambar 73.
Ponggal muih
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



3) Motif gerak khusus *Barongsaian*

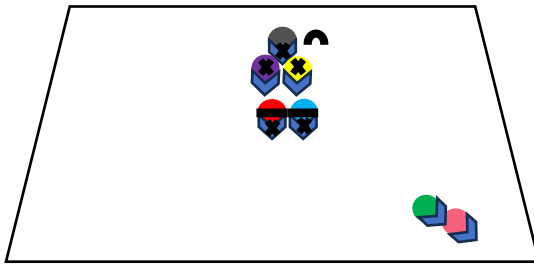
Kaki *jien tiefuk*, lompat kanan dan kiri, tendang kiri mundur, lompat diangkat, *mashe*, gerak kecil dari jari, pegangan tangan menoleh ke arah berlawanan, putar tangan, baling-baling tangan di bagian paha (gambar 74. PL. 16).

Peralihan *trisi* berpindah posisi, berjalan mengangkat penari.

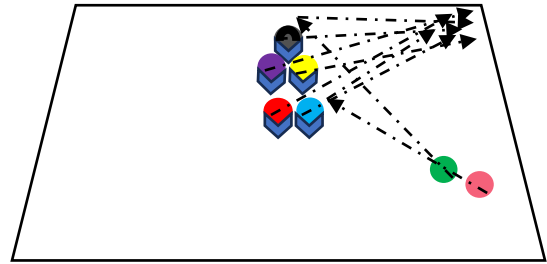


Gambar 74.
Barongsaian

(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



PL. 16



Trisi jalan

4) Motif gerak jalan *anca* dipunggung

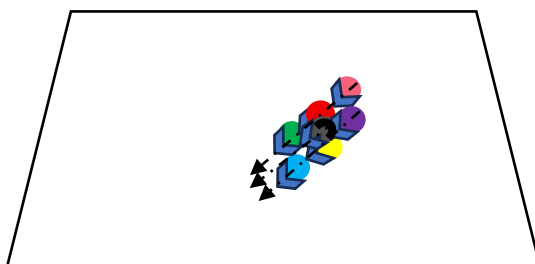
Penari satu berjalan dipunggung penari lainnya dengan aksan gerak, penari satu ditangkap dengan penari lainnya dari arah belakang, dilemparkan ke depan, roll depan (gambar 75. PL.17).



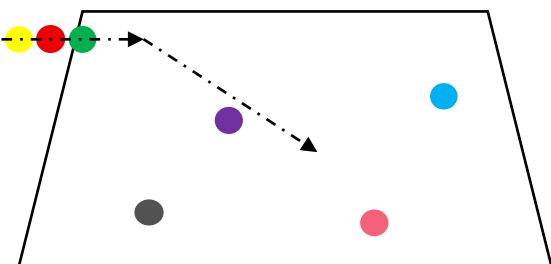
Gambar 75.

Jalan *anca* dipunggung

(dokumentasi: UPA Doksen ISBI Bandung 2025)



PL. 17

Kontra *chaos*

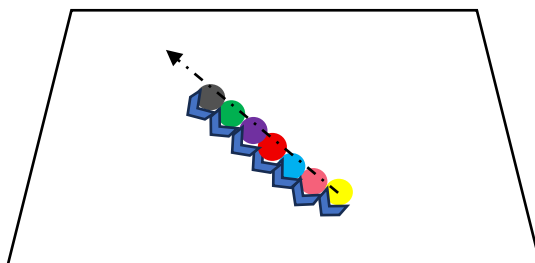
5) Motif gerak jalan ballet

Bergerak kaki meloncat kesamping, turun mundur belakang kaki, putar ditempat, buka kaki pan mashe, angkat tincak gedug kaki, turun deku loncat kaki deku, sodok tangan putar setengah badan, turun emprak, naik tiduran ditahan satu tangan dan kaki, bangun berdiri. (gambar 76. PL.18 dan gambar 77.PL.19)



Gambar 76.
Jalan ballet

(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)

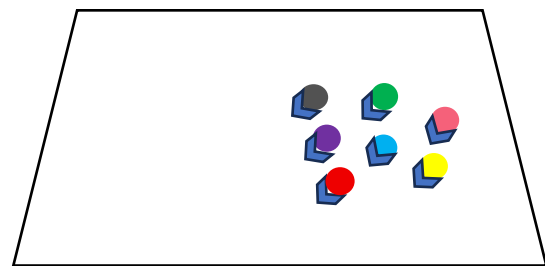


PL. 18



Gambar 77.
Hentakan kaki

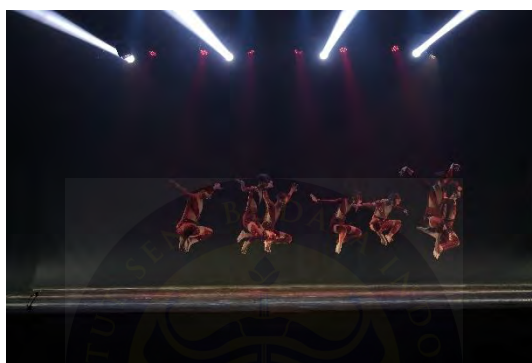
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



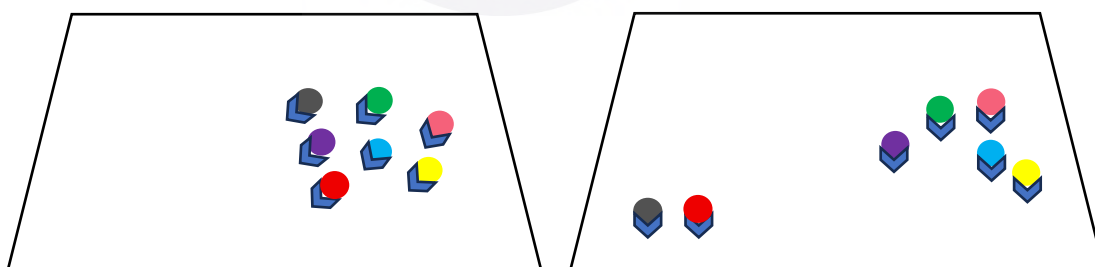
PL.19

6) Motif gerak *waacking* roll samping duet rampak

Tangan lurus kesamping atas, dan bawah kemudian *waacking*, loncat ke atas turun deku roll samping dua kali, bergerak dua orang penari (gambar 78. PL.20)



Gambar 78.
Waacking roll samping
 (dokumentasi: UPA Doksen ISBI Bandung 2025)



PL.20

Gerak duet berdua

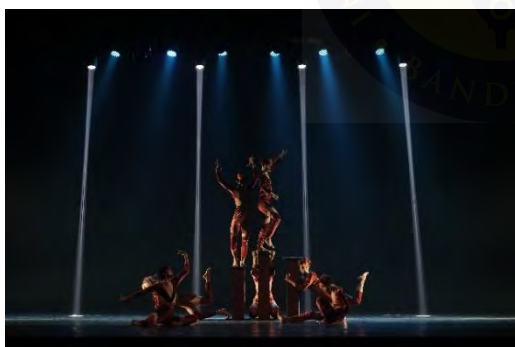
Peralihan kontras *chaos* gerakkan *chaos* yang dilakukan dengan penonjolan dari gerak penari adanya gerak kebebasan yang

berbeda terlihat seperti kacau namun terlihat estetik dan memasukan properti ke dalam stage (kontras *chaos*).

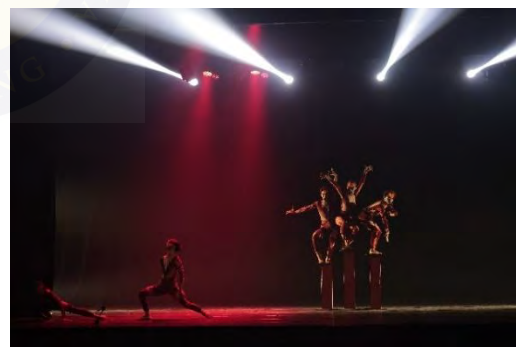
7) Motif gerak tonggak rineka

Penari menaiki tonggak dengan gerak solois, disusul oleh dua penari selanjutnya bergerak masing-masing pada tonggak (gambar 79, gambar 80. PL.21).

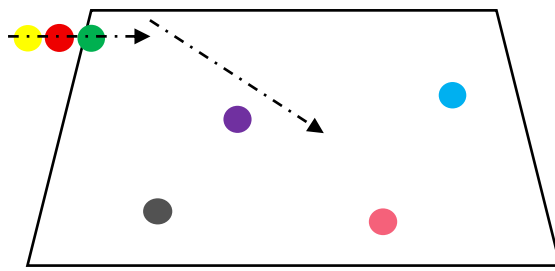
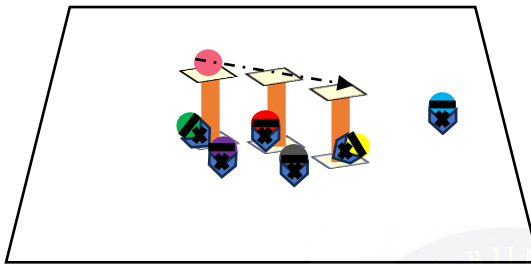
Penari bergerak *chaos* masing-masing dengan mengeluarkan sisa properti ke dalam stage (*chaos*).



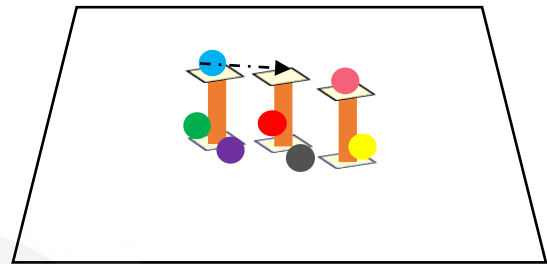
Gambar 79.
Tonggak rineka
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



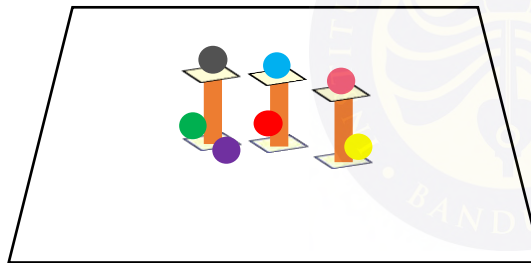
Gambar 80.
Tonggak rineka dua
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)

Peralihan *chaos*

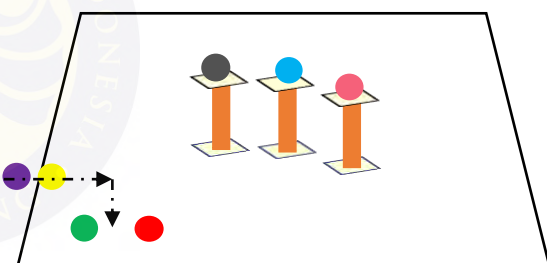
PL.21



Posisi kedua pada PL.21



Posisi terakhir pada PL.21

Proses *chaos* peralihan

8) Motif gerak *gelayun* tonggak

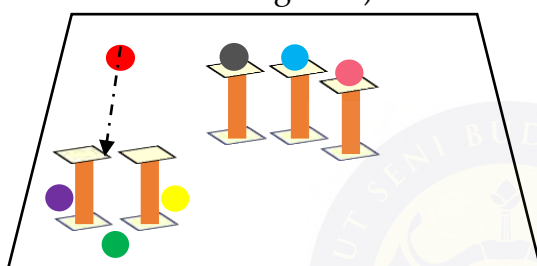
Penari solois bergerak dan menaiki tonggak, kemudian disusul oleh penari selanjutnya dengan gerak yang kontras dan bergerak menggelayun di tengah-tengah sela-sela tonggak, kemudian *chaos* untuk perpindahan posisi (gambar 81 dan gambar 82. PL.22).



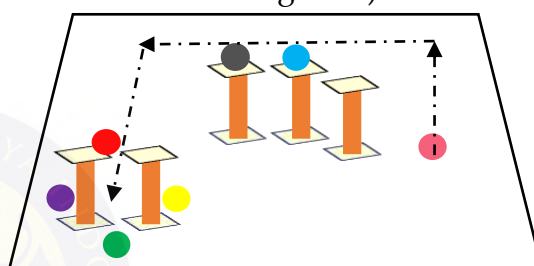
Gambar 81.
Solois pose
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



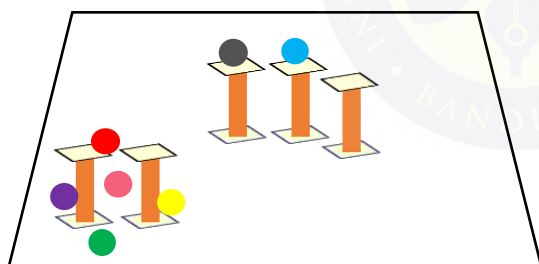
Gambar 82.
Gelayun tonggak
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



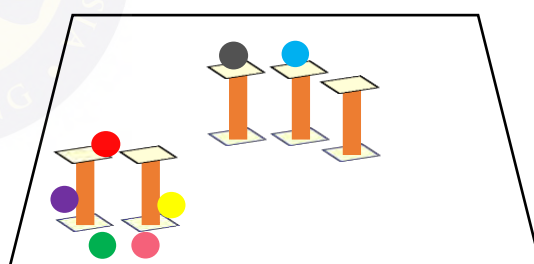
Proses solois (1)



Proses solois (2)



PL. 22



Posisi akhir pada PL.22

9) Motif gerak pokok *Ileug*, O dan U (setengah lingkaran)

Menggerakan gerak kepala *ileug*, O, dan U yang dilakukan dengan berbeda urutan pada setiap kubu flot penari (gambar 83. PL.23).

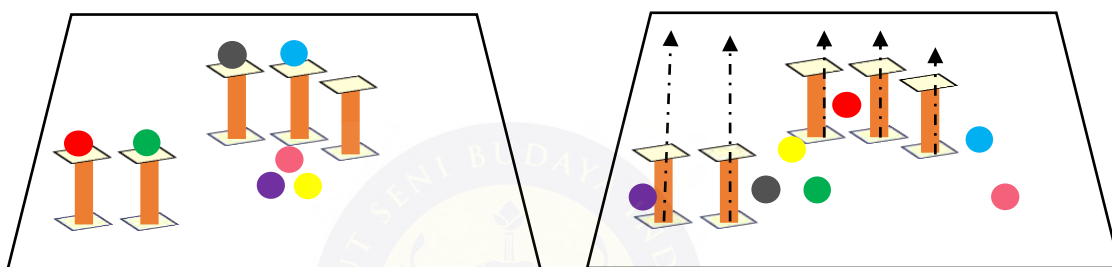
Peralihan kontras *chaos* gerak *chaos* untuk perpindahan posisi dan memindahkan properti (PL.23)



Gambar 83.

Ileug, o dan u

(dokumentasi: UPA Doksen ISBI Bandung 2025)



PL. 23

Proses *chaos* keposisi selanjutnya

d. Bagian Akhir

1) Motif gerak *Luncat Emprak*

Langkah maju tangan *sembada* pengembangan jari *cakar maung*, turun *emprak*, berbalik sambil loncat bawah dengan tempo hitungan yang berbeda, berbalik, loncat jongkok berdiri, lompat kanan kaki kiri diangkat lurus kes amping, turun silangkan kaki kiri, depok, gunting, putar kaki kiri, loncat kedua kaki tendang ke atas, tangan sebagai tumpuan, putar kedua kaki di bawah, roll

belakang, loncat kaki ditendang secara bergantian kanan dan kiri, berguling, tidur (gambar 84, gambar 85, gambar 86. PL.24).



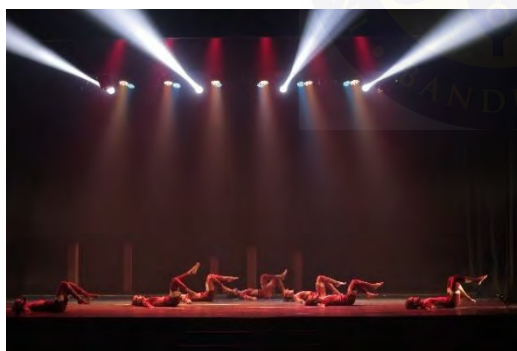
Gambar 84.
Luncat emprak

(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



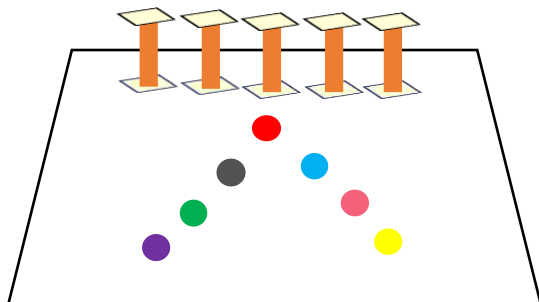
Gambar 85.
Emprak

(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



Gambar 86.
tiduran

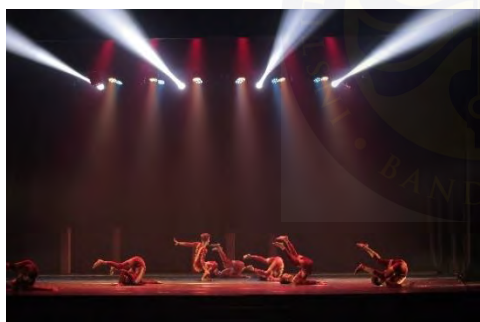
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



PL.24

2) Motif Tiduran

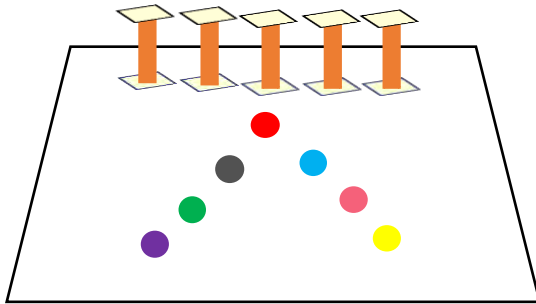
Tiduran gerak kaki bergantian seperti menggoes sepeda roll belakang bangun slide ke kanan (gambar 87 dan gambar 88. PL.25)



Gambar 87.
Roll belakang
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



Gambar 88.
Slide
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



PL. 25

3) Motif gerak flow

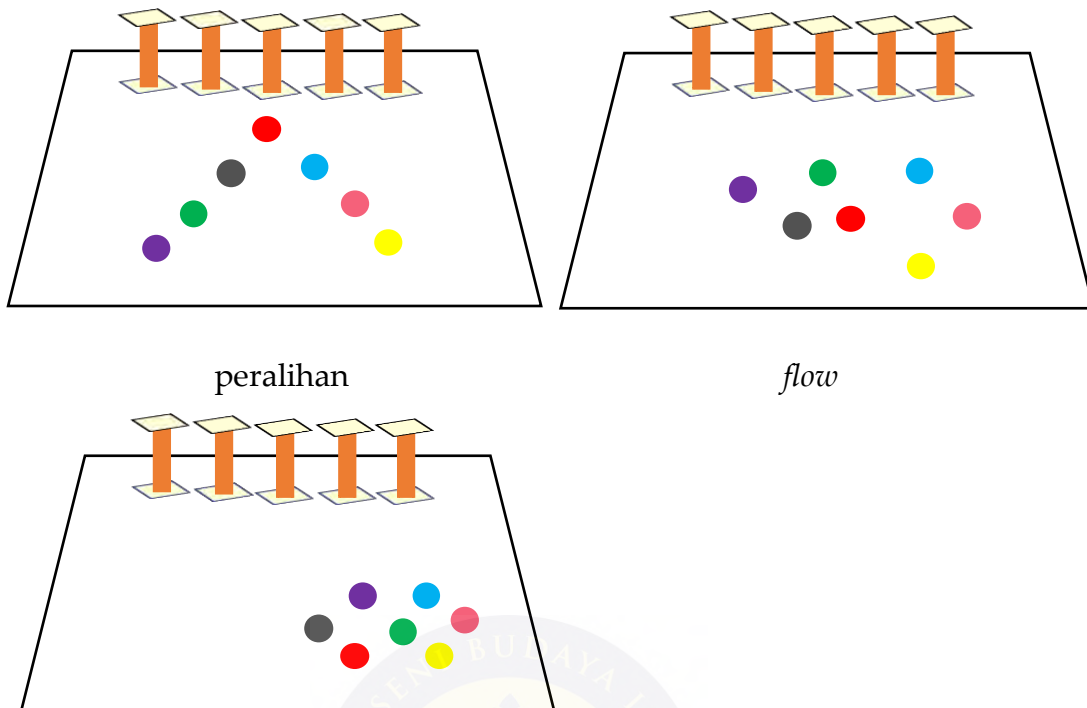
Turun deku putar gerak flow masing-masing 3 x 8 kemudian gerak rampak angkat kaki putar wave malik kedepan (gambar 89 dan gambar 90. PL.26)



Gambar 89.
Pose perpindahan
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



Gambar 90.
flow
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



PL. 26

4) Motif gerak Engke gigir, jalak pengkor, loncat ditempat

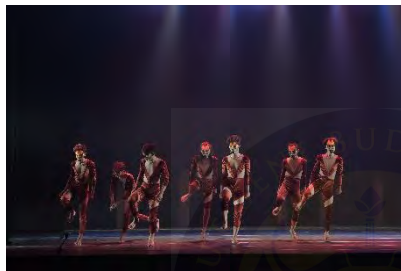
Gerak engke gigir ke samping kanan dengan gerak tangan bebas kemudian berputas jalak pengkor, loncat kaki ditempat secara bergantian mundur lagedai kebelakang (gambar 91, gambar 92 dan gambar 93. PL.27)



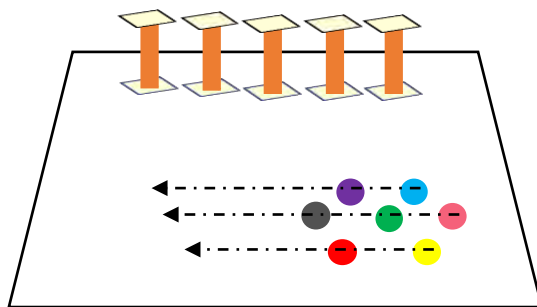
Gambar 91.
Engke gigir
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



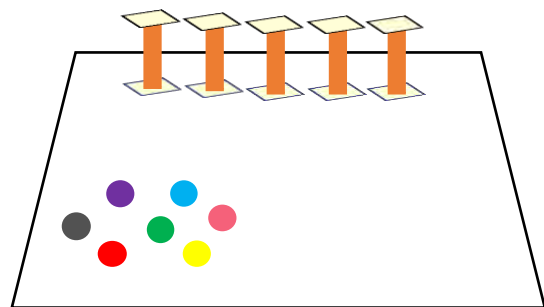
Gambar 92.
Jalak pengkor
(dokumentasi: UPA Doksen
ISBI Bandung 2025)



Gambar 93.
Loncat ditempat
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



Proses perpindahan posisi

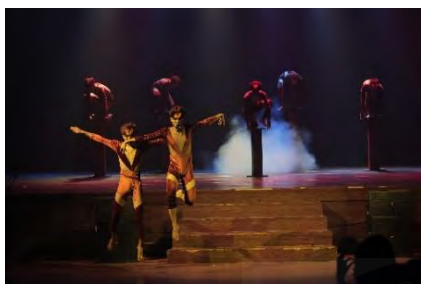


PL. 27

Chaos ambil tonggak lima penari naik ke tonggak memindahkan posisi
jadi *gigiwalang*

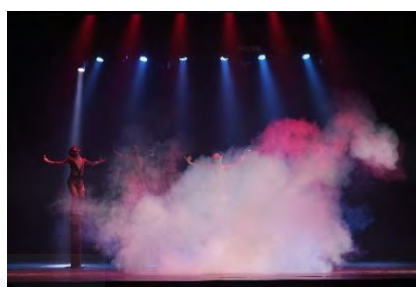
5) Motif gerak *Barongsaian* dan *flow*

Gerak *Barongsaian* berdua, lima penari gerak pelan di atas tonggak dengan gerak tangan, dua penari keluar stage (gambar 94 dan gambar 95.PL.28)



Gambar 94.
Barongsaian

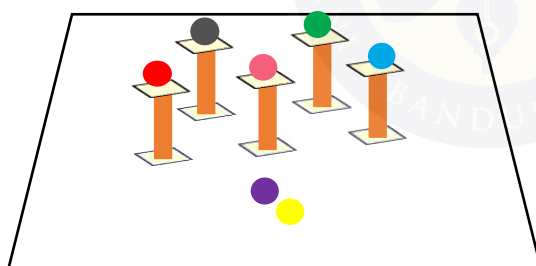
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



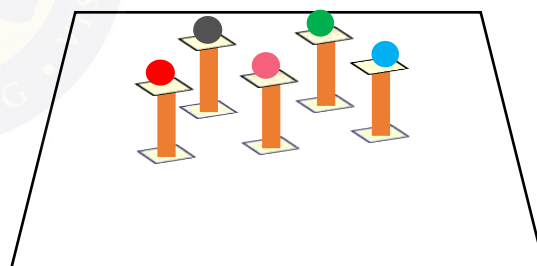
Gambar 95.

Flow

(dokumentasi: UPA Doksen
ISBI Bandung 2025)



PL.28



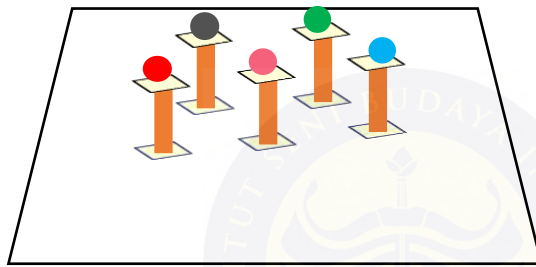
PL.28

6) *Ileug, ungleuk, putar kepala, stacato*

Gerak pose empat kali sebanyak 2 x 8 kemudian ke gerakan kepala, gerak tangan *staccato* sebanyak 2 x 8 (gambar 96.PL.29).



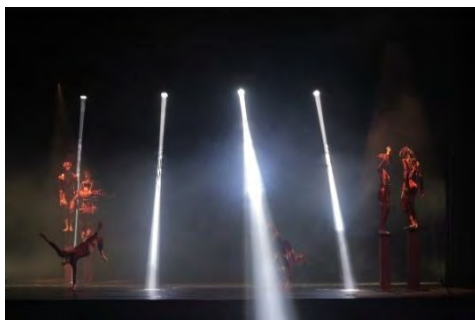
Gambar 96.
Ileug, o, u, gebes
 (dokumentasi: UPA Doksen ISBI
 Bandung 2025)



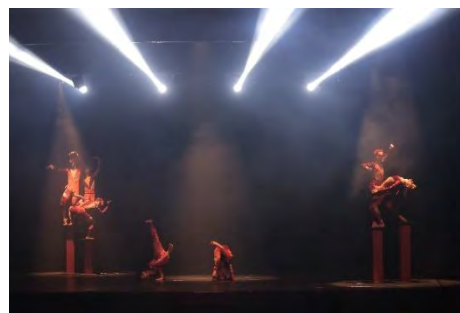
PL.29

7) *Chaos* menuju ending

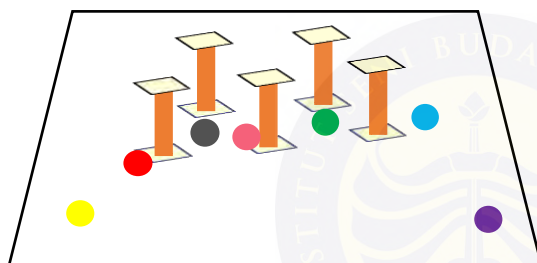
Gerak *chaos* masing-masing lima penari turun dari tonggak dan bergerak memindahkan tonggak ke posisi ending dan dua penari masuk kemudian pose ending (gambar 97 dan gambar 98. PL.30)



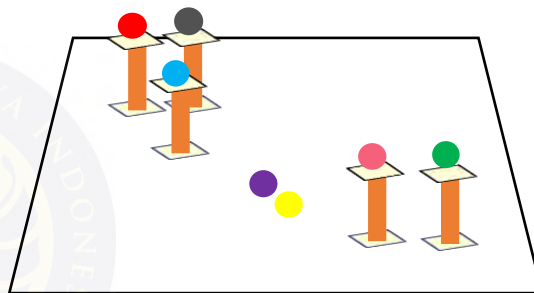
Gambar 97.
Pose ke *ending*
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



Gambar 98.
ending
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



Proses ke posisi ending



PL. 30

2. Ruang Tari

Dalam karya *Agility*, ruang tari dirancang untuk menyesuaikan dengan bentuk panggung prosenium yaitu jenis panggung dengan arah pandang tunggal di mana penonton hanya dapat melihat pertunjukan dari satu sisi depan. Konsekuensi dari bentuk ini berdampak langsung terhadap perencanaan koreografi, komposisi ruang, dan arah gerak dalam karya.

Ruang tari dalam karya *Agility* dimanfaatkan dengan pendekatan dinamis dan berlapis, mencerminkan semangat eksplorasi fisik serta

tantangan spasial yang menjadi inti dari konsep karya ini. Komposisi ruang tidak hanya digunakan sebagai latar pergerakan, tetapi juga sebagai medan “rintangan” yang menguji kekuatan tubuh, koordinasi kelompok, dan kemampuan navigasi antar-penari terhadap properti serta struktur yang ada di atas panggung.

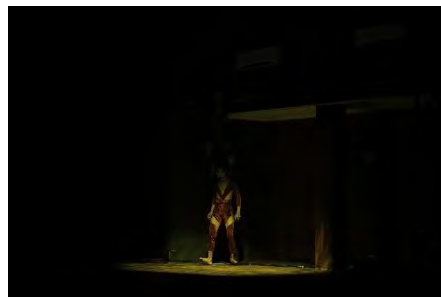
Pola lantai disusun secara variatif dengan menggabungkan pola garis lurus, diagonal, hingga bentuk-bentuk melingkar dan menyilang. Pola ini menunjang prinsip tipe garap murni yakni mengedepankan elemen gerak itu sendiri dengan penggunaan volume ruang yang meliputi level rendah, sedang, hingga tinggi. Pergeseran posisi antar-penari dilakukan secara ritmis dan berlapis (*layered*), menunjukkan struktur kelompok yang adaptif serta hubungan spasial yang saling merespons.

Area panggung dibagi menjadi beberapa titik fokus, termasuk zona statis tempat properti berada dan zona aktif untuk eksplorasi gerak. Pergerakan tidak hanya horizontal, tetapi juga vertikal dengan teknik lompatan, roll, dan penggunaan properti (trap/kayu) sebagai ekstensi dari ruang tubuh.



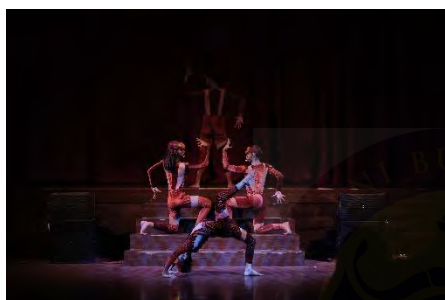
Gambar 99.

Panggung proscenium dengan properti
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



Gambar 100.

Ruang tari bagian apron
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)



Gambar 102.

Ruang tari bagian bawah dan tangga
(dokumentasi: UPA Doksen ISBI
Bandung 2025)

3. Iringan/Musik Tari

Iringan atau musik dalam karya tari *Agility* berfungsi sebagai pengikat suasana, penanda ritmis, dan penguat emosi yang menyatu dengan dinamika gerak para penari. Musik tari ini digarap secara sektoral, disesuaikan dengan struktur koreografi yang terdiri dari tiga bagian: awal, tengah, dan akhir. Masing-masing bagian memiliki warna musikal yang berbeda, namun tetap satu kesatuan dalam atmosfer dan tempo.

Pada bagian awal, musik disusun dengan tempo sedang, menekankan nuansa ketegangan dan kesiapan. Bunyi-bunyian yang digunakan cenderung minimalis dan repetitif, memperkuat suasana transisi menuju tantangan. Instrumen atau efek suara dipilih dari sumber bunyi elektronik dan suara tubuh (body percussion), yang mendukung gaya gerak murni dan kekuatan kinestetik.

Bagian tengah menghadirkan peningkatan intensitas tempo dan dinamika. Iringan menjadi lebih kompleks, dengan lapisan ritmis yang bersifat poliritmik. Musik berfungsi sebagai pendorong energi gerak, memberi tekanan pada momentum, serta memperkuat koordinasi dalam struktur kelompok. Sinkronisasi antara musik dan gerak diciptakan melalui perhitungan beat dan aksen tertentu, menciptakan hubungan yang dialogis antara tubuh dan bunyi.

Sementara pada bagian akhir, musik mengalami perubahan dalam tempo dan ritme yang lebih cepat dan intens, seolah merepresentasikan klimaks perjuangan. Iringan turut memberi ruang bagi jeda-jeda napas yang dibutuhkan penari, sebagai bentuk pengelolaan stamina sekaligus permainan ruang antara kekuatan dan keheningan.

Sebagai elemen pendukung utama dalam tari, musik disusun melalui integrasi berbagai instrumen, seperti perkusi, instrumen melodik, maupun

elemen elektronik yang berfungsi membentuk struktur ritmis, memperkuat nuansa dramatik, dan menjadi acuan temporal bagi dinamika gerak penari.

Pada musik ini dibuat dalam bentuk midi dengan menggunakan alat musik sebagai berikut



Gambar 103.
guzheng

(dokumentasi: Pinterest 2025)



Gambar 104.
dizi

(dokumentasi: Pinterest 2025)

Musik tari *Agility* secara detail dijelaskan melalui notasi yang ditulis oleh penata musik/komposer bernama Dinar Rizkianti (Kumari) sebagai berikut.

Lunar Rising Synth

This musical score is for a piece titled "Lunar Rising Synth". It is written for piano and synth. The score is organized into six systems, each containing a piano part (top staff) and a synth part (bottom staff). The piano part uses a treble clef and a common time signature (C), while the synth part uses a bass clef and a common time signature (C). Measure numbers 9, 13, 17, and 25 are indicated at the beginning of their respective systems. The piano part features a melodic line with various articulations, including slurs and accents. The synth part provides a rhythmic accompaniment with a consistent eighth-note pattern. A large, semi-transparent watermark for "INSTITUT BUDAYA DAN KEMAJUAN TEKNOLOGI" is visible in the background of the score.

4. Judul Tari

Judul tari *Agility* dipilih sebagai representasi utama dari konsep, semangat, dan kualitas gerak yang diusung dalam karya ini. Kata *Agility* secara harfiah berarti kelincahan, ketangkasan, dan kemampuan tubuh untuk bergerak dengan cepat, tepat, dan terkontrol. Judul ini merujuk pada kekuatan fisik dan mental penari dalam menghadapi tantangan koreografi yang menuntut ketepatan teknik, koordinasi kelompok, serta respon kinestetik yang tajam.

5. Tema Tari

Tema tari *Agility* berpusat pada ketangguhan dan ketangkasan tubuh baik secara fisik maupun simbolik. Karya ini mengangkat bagaimana manusia melalui tubuh merespons hambatan, tekanan, dan dinamika dengan gerak yang cepat, tepat, dan terkontrol.

Tema ini diwujudkan melalui eksplorasi gerak murni yang menuntut kekuatan, keseimbangan, serta koordinasi kelompok. Ketangkasan tidak hanya digambarkan sebagai aspek fisik semata, melainkan juga sebagai refleksi mental: ketajaman fokus, kepekaan dalam kerja sama, dan keberanian untuk terus bergerak.

6. Tipe/Jenis/Sifat Tari

Tari *Agility* digarap dengan tipe tari murni (*pure dance*), yakni bentuk tari yang tidak secara langsung mengandung narasi atau alur cerita, melainkan lebih menekankan pada eksplorasi elemen-elemen gerak, struktur koreografi, dan kekuatan visual tubuh penari.

Sifat tari *Agility* bersifat dinamis dan energik, menampilkan karakter gerak yang kuat, cepat, dan presisi, namun tetap terkontrol dan memiliki momen keseimbangan. Kekuatan fisik dan kerja sama antarpemari menjadi titik fokus utama, yang selaras dengan makna dari judul karya itu sendiri *Agility*, yaitu kelincahan tubuh yang dibentuk oleh kekuatan, koordinasi, dan ketepatan.

7. Mode Atau Cara Penyajian

Penyajian tari ini tergolong sebagai tari kelompok yang bergerak secara terpola, baik secara serempak maupun bergantian (kanon), serta melibatkan perpindahan posisi yang terstruktur di ruang pentas.

8. Jumlah Penari Jenis Kelamin

Karya tari *Agility* dibawakan oleh tujuh orang penari laki-laki. Pemilihan penari laki-laki sebagai pelaku utama dalam karya ini

dipertimbangkan berdasarkan kebutuhan eksplorasi gerak yang menuntut kekuatan fisik, ketangkasan, dan stamina tinggi, yang menjadi karakter utama dalam koreografi.

Jumlah tujuh penari memberikan fleksibilitas dalam membentuk berbagai pola lantai dan komposisi visual yang dinamis, serta memungkinkan pengolahan dramatik kelompok secara seimbang. Kehadiran penari laki-laki juga memperkuat narasi simbolik karya ini tentang daya tahan, kerja sama, dan keberanian dalam menghadapi rintangan, yang diwujudkan melalui tubuh yang bergerak secara energik, terkontrol, dan penuh determinasi.

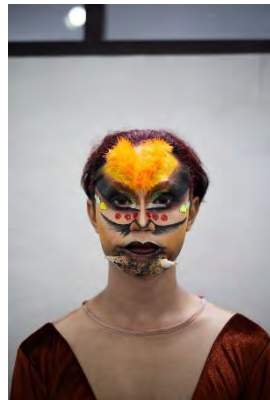
9. Rias dan Kostum Tari

Rias dan kostum dalam karya tari *Agility* dirancang untuk mendukung karakter, suasana, dan nilai estetika dari keseluruhan garapan.

a. Rias

Jenis rias yang digunakan adalah makeup fantasi, yang terinspirasi dari bentuk wajah topeng *Barongsai* namun telah mengalami pengembangan agar tidak menyerupai secara langsung. Pemilihan warna merah, putih, dan hitam digunakan untuk menciptakan kesan kuat, tegas, dan ekspresif. Rias ini tidak hanya berfungsi sebagai

pelengkap visual, tetapi juga sebagai medium untuk mempertegas karakter tubuh yang penuh energi dan fokus.



Gambar 105.

Rias tampak depan

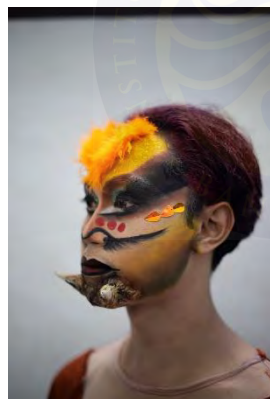
(Dokumentasi: MRidwanearief
2025)



Gambar 106.

Rias samping kiri

(Dokumentasi: MRidwanearief
2025)



Gambar 107.

Rias samping kanan

(Dokumentasi: MRidwanearief
2025)

b. Kostum

Kostum yang digunakan berupa jumpsuit, busana satu setel yang menggabungkan atasan dan bawahan dalam satu desain—yang

dimodifikasi menjadi beberapa potongan pola. Bahan yang digunakan adalah kombinasi antara bludru *stretch* dan *tulle stretch*, yang memungkinkan fleksibilitas gerak sekaligus memberi tekstur visual yang menarik. Warna dan potongan kostum dirancang tanpa mengambil elemen khas *Barongsai* secara langsung, melainkan menekankan unsur estetika dan keselarasan dengan konsep gerak yang murni, lugas, dan dinamis.



Gambar 108.
Busana tampak depan
(Dokumentasi: MRidwanearief
2025)



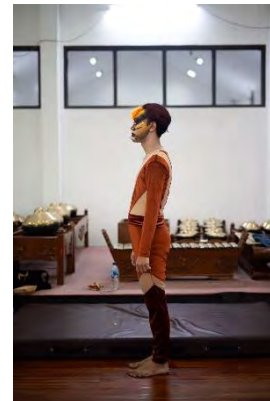
Gambar 109.
Busana tampak belakang
(Dokumentasi: MRidwanearief
2025)



Gambar 110.

Busana samping kiri

(Dokumentasi: MRidwanearief
2025)



Gambar 111.

Busana samping kanan

(Dokumentasi: MRidwanearief
2025)

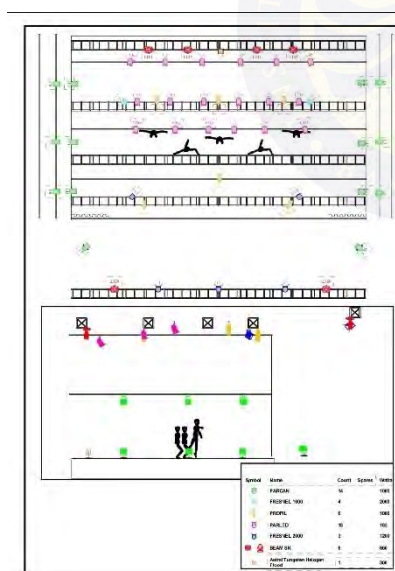
Kombinasi rias dan kostum ini bertujuan untuk memperkuat kesan visual dan menyatu dengan elemen artistik lainnya dalam menyampaikan makna dan semangat karya *Agility*.

10. Tata Cahaya

Tata cahaya dalam karya tari *Agility* dirancang sebagai elemen pendukung estetika dan penegas atmosfer pertunjukan, tanpa mengarah pada dramatik yang berlebihan, mengingat sifat karya ini adalah tari tipe murni. Pencahayaan difokuskan pada fungsi estetis dan penanda ruang gerak, bukan sebagai narasi dramatik. Penempatan lampu diarahkan untuk memberi sorotan pada titik-titik fokus gerak penari, serta membantu menonjolkan dinamika tubuh dan pola lantai. Tata cahaya juga disesuaikan

dengan irama dan tempo musik, sehingga mampu memperkuat kualitas visual dari koreografi yang ditampilkan. Adapun penempatan lampu dan jumlah beserta nama lampu yang digunakan pada karya tari ini sebagai berikut;

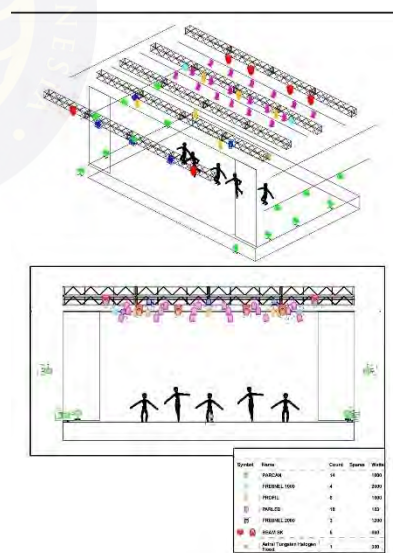
Nama	Count	Watta
Parcan	14	1000
Fresnel 1000	4	2000
Profil	6	1000
Parled	18	183
Fresnel 2000	3	1200
Beam SK	6	660
Astral Tungsten Halogen Flood	1	300



Gambar 112.

Tampak atas *lighting*

(Dokumentasi: Puji Koswara 2025)



Gambar 113.

Tampak depan *lighting*

(Dokumentasi: Puji Koswara 2025)

11. Properti Tari

Properti dalam karya tari *Agility* berfungsi sebagai elemen artistik sekaligus pendukung konsep gerak dan makna karya. Properti utama yang digunakan berupa trap atau tonggak kayu yang didesain khusus menyerupai rintangan. Tonggak ini tidak hanya hadir sebagai objek statis, tetapi juga menjadi bagian dari interaksi tubuh penari, menjadikannya sebagai properti dinamis (*hand property*) maupun set properti (*set property*).

Fungsi utama properti ini adalah sebagai media eksplorasi teknik gerak, di mana penari melakukan loncatan, pijakan, dan gerak koordinatif yang menguji ketangkasan serta kekuatan tubuh. Dalam beberapa bagian koreografi, tonggak dipindahkan oleh penari ke posisi tertentu, menciptakan perpindahan ruang dan memperkuat konsep adaptasi serta fleksibilitas dalam menghadapi tantangan.

Desain properti ini juga merujuk secara simbolik pada bentuk rintangan dalam tradisi *Barongsai*, tetapi dengan pendekatan inovatif dan abstraktif agar tidak menyerupai secara langsung. Hal ini mendukung karakter karya yang bertumpu pada kebaruan bentuk gerak dan nilai simbolik, sekaligus menekankan tema keberanian dan kolaborasi dalam menghadapi hambatan.



Gambar 114.
properti
(Dokumentasi: Pribadi 2025)



BAB IV

KESIMPULAN

4.1 Simpulan

Karya tari *Agility* merupakan hasil penciptaan tari kelompok bertipe murni yang digarap melalui pendekatan tradisi inovasi, dengan sumber inspirasi gerak dari esensi kesenian *Barongsai*. Dalam pengembangannya, karya ini tidak merepresentasikan bentuk literal dari *Barongsai*, melainkan menggali nilai geraknya yang dinamis dan ritmis, serta menyusunnya kembali menjadi struktur koreografi yang baru melalui teknik distilasi dan distorsi.

Proses kreatif karya ini dibangun berdasarkan teori kreativitas Mihaly Csikszentmihalyi, yang menekankan keterkaitan antara tiga elemen utama: *person*, *domain*, dan *field*. Dalam konteks *person*, pencipta memiliki bekal *technos*, *logos*, dan *pathos* yang diperoleh melalui pendidikan formal di SMK 10 Bandung dan ISBI Bandung. Pada aspek *domain*, karya ini berpijak pada kekayaan budaya gerak tradisi dan sistem estetika tari yang berkembang. Sedangkan dalam *field*, karya *Agility* mendapatkan validasi melalui institusi akademik, yakni Program Studi Tari FSP ISBI Bandung, sebagai bagian dari syarat kelulusan karya tugas akhir yang disahkan oleh pembimbing dan tim penguji.

Secara struktural, karya *Agility* telah menerapkan elemen-elemen utama tari sebagaimana dijelaskan oleh Sumandiyo Hadi, mencakup aspek gerak, ruang, iringan, properti, tata rias, kostum, cahaya, tema, dan penyajian. Semua aspek ini dipadukan untuk membangun pertunjukan yang menyampaikan makna keberanian, kerja sama, dan fokus melalui bahasa tubuh yang energik, terkontrol, dan puitis.

Dengan demikian, karya ini diharapkan tidak hanya menjadi bentuk ekspresi artistik individual, tetapi juga kontribusi terhadap eksplorasi tari tradisi inovasi dalam lingkup akademik dan seni pertunjukan kontemporer.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi terhadap proses penciptaan serta penyajian karya tari *Agility*, terdapat sejumlah hal yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pengembangan karya tari ke depan. Saran-saran berikut disusun sebagai bentuk evaluasi konstruktif, baik untuk pencipta, institusi, maupun pihak-pihak terkait, guna mendorong pencapaian artistik dan akademik yang lebih optimal dalam ranah seni pertunjukan, khususnya tari kontemporer berbasis tradisi.

Bagi Pencipta dan Mahasiswa Seni, diharapkan untuk terus mengeksplorasi potensi artistik dan memperkuat landasan teoretis dalam

setiap proses penciptaan karya. Pendekatan lintas disiplin dan pemanfaatan teknologi juga dapat menjadi alternatif untuk memperkaya bentuk penyajian tari kontemporer.

Bagi Institusi Pendidikan Seni, perlu adanya dukungan berkelanjutan terhadap penciptaan karya seni berbasis riset, baik dalam bentuk fasilitas, pendampingan akademik, maupun ruang presentasi. Hal ini penting guna mendorong mahasiswa menghasilkan karya yang tidak hanya memiliki nilai estetis, tetapi juga kontribusi pada pengembangan keilmuan seni pertunjukan.

Bagi Peneliti dan Praktisi Seni, karya *Agility* dapat dijadikan rujukan dalam mengkaji praktik penciptaan tari kontemporer yang berakar pada nilai-nilai tradisi. Pendekatan konseptual yang digunakan dalam karya ini menunjukkan bagaimana tradisi dapat ditafsirkan kembali dalam bentuk dan konteks kekinian.

DAFTAR PUSTAKA

- Barry, Syamsul. 2024. *Penciptaan Film Berbasis Riset*. Papua: Penerbit Aseni.
- Csikszentmihalyi, M. 2007. *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. HarperCollins.
- Csikszentmihalyi, M. 2014. The systems model of creativity and its applications. In D. K. Simonton (Ed.), *The Wiley handbook of genius* (pp. 533-545). Wiley Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9781118367377.ch25>
- Damarjati, F. X. 2023. Relasi Subjek, Objek, Dan Nilai Pada Penciptaan Karya Fotografi Seni Nico Dharmajungen. *Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain*, 19(2), 235-252.
- Durban, Irawati. 2013. *Teknik Tari Sunda Klasik Putri*. Bandung. Pusbitari Press.
- Hadi, Sumandiyo Y. 2003. *Aspek-aspek dasar koreografi kelompok*. Yogyakarta: Manthili.
- Hawkins, Alma M. 2003. *Bergerak Menurut Kata Hati*. Jakarta. Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Hidayat, R. 2011. *Koreografi & Kreativitas*. Yogyakarta. Kendi Media Pustaka Seni Indonesia.
- Kusnara, A. 2010. *Tata Teknik Pentas*. Bandung. Jurusan Tari.
- Miroto, M. 2022. *Dramaturgi Tari*. Yogyakarta. Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Munandar, U. 2014. *Kreatifitas & Keberbakatan. Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Murgianto, Sal. 1922. *Koreografi*. Jakarta. Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

- Murgiyanto, Sal. 1993. *Ketika Cahaya Merah Memudar: Sebuah Kritik Tari*. Jakarta: Deviri Ganan.
- Murgianto, Sal. 2004. *Tradisi dan Inovasi Beberapa Masalah Tari di Indonesia*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Restian, A. 2017. *Pembelajaran Seni Tari dan Mancanegara*. Malang. Umm Press.
- Rusliana, I. 2012. *Tari Wayang*. Bandung. Jurusan Tari STSI Bandung.
- Smith, Jacqueline, 1985. *Komposisi Tari* (Terj. Ben Suharto "Dance Composition"). Yogyakarta: Ikalasti.
- Sunaryo, A. 2020. *Dasar Dasar Koreografi*. Bandung: UPI Press
- Supriadi. 2015. Kajian Artistik Tata Cahaya Dan Tata Pentas Karya Tari Opera *Arok The Godfather: Ken Dedes Soliloquy*. Laporan Penelitian. Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Wibowo, G., Dewi, C. S., & Basmalah, W. 2022. Capaian Artistik Desain Interior melalui elemen Estetis Kajian Mural di RM Soto Rahayu Mulia di Bogor. *Jurnal INT'DESiGN*, 1(1), 1-13.

WEBTOGRAFI

- Anastasia C, Abraham SB. (2016). Februari. Kajian Terhadap Ruang Tata Panggung Teater Tradisional Jurnal *Arsitektur, Bangunan & Lingkungan* Vol.5 No.2. Hal 59-104
- Azizatul H dan Luthiyah H. (2020). November. Peran Model Experiential Learning dalam Pendidikan Berbasis Keterampilan Tata Busana Jurnal *Tata Busana* Vol.09 No.3. Hal 51-59.
- Dwi Nur Marsafitri (2013) Perbandingan. Oktober. Hasil Tata Rias Fantasi Body Painting Menggunakan Teknik Manual dan Teknik Airbrush Jurnal *Rias* Vol.02 No.03. Hal. 90-97
- Nuryadi, O.B. (2022). Penciptaan Tata Panggung dalam Pementasan Umang-U mang Atawa Orkes Madun II Karya Arifin C. Noer. Jurnal *Institut Seni Indonesia Yogyakarta*
- Sudono., Suhartono., & Gr, Lono, L, S (2013). Juni. Pertunjukan Liong dan *Barongsai* di Yogyakarta: Redefinisi Identitas Tionghoa. Jurnal *Seni & Budaya Panggung*, 23(2), 227-240

GLOSARIUM

A

Agility : Kata dalam bahasa Inggris yang berarti kelincahan. Digunakan sebagai judul karya tari ini untuk merepresentasikan karakter gerak yang gesit, dinamis, dan penuh ketangkasan.

Anca : Dalam tarian anca disebut juga berjalan pelan

B

Barongsai : Kesenian tradisional Tionghoa yang berbentuk tarian singa dan dipertunjukkan dalam berbagai upacara atau perayaan. Dalam karya ini, gerakan Barongsai menjadi sumber eksplorasi kinestetik.

C

Cannon : Ragam gerak ini diambil pada gerak tarian yang ada dalam video clip Lady Gaga yang dikembangkan dengan tempo hitungan *cannon* atau tempo hitungan yang berbeda dalam setiap penari

Calik Deku Lonjor : Ragam gerak duduk dibawah kaki membentuk seperti duduk bersimpih satu kaki dilipat kedalam dan satunya dilipat keluar

D

Domain Salah satu komponen dalam teori kreativitas Mihaly Csikszentmihalyi; mengacu pada sistem simbol dan aturan dalam suatu bidang budaya, seperti tari, yang memungkinkan munculnya ide kreatif.

E

Ending : Selesai atau akhir

Engkeg gigir : Gerak kaki perpindahan yang dilakukan secara mengengke atau dilangkahkan pada kaki depan

melangkah dan kaki belakang seperti diloncatkan sehingga dapat berpindah posisi

F

Field : Komunitas atau lingkungan sosial yang memiliki kewenangan untuk menilai, mengakui, dan memvalidasi suatu karya kreatif dalam domain tertentu.

Flow : Bergerak secara pelan dan mengalir

Free Dance : Bergerak bebas tanpa Batasan

G

Guzheng : Alat musik cina yang dimainkan dengan cara dipetik

I

Ileug : Gerak kepala yang digerakan secara kesamping kanan dan kiri

Introduction : Pembukaan

J

Jalak pengkor : Gerak kaki berputar ditempat yang dilakukan seperti bentuk kaki yang cacat

Jengkat : Gerakan melompat kesamping mendarat kebawah dan bangun berdiri kembali

L

Logos : Kemampuan berpikir logis dan analitis berdasarkan ilmu pengetahuan. Dalam konteks ini, logos menunjang aspek konseptual dan teoritis dalam penciptaan tari.

Luncat deku : Ragam gerak yang dibuat meliputi gerak meloncat dari atas dan mendarat dibawah dengan arah kesamping

Luncat Emprak : Ragam gerak yang dibuat meliputi gerak meloncat kesamping dan turun kebawah dimana posisi kaki lurus kesamping dan satunya ditekuk

M

Mashe : Adeg-adeg atau kuda kuda pertama yang membuka sejajar bahu tetapi arah hadap telapak kaki kedepan

P

Pathos : Kepekaan rasa atau empati yang menjadi dasar emosional dalam menciptakan dan menyampaikan karya seni.

Ponggal : Gerak kaki yang diputar dibagian bawah sebagai tumpuan
Muih oleh tangan

Pure : Gerak tari yang tidak memiliki muatan cerita atau narasi,
movement tetapi hanya menitikberatkan pada keindahan gerak itu sendiri, seperti pada karya tari bertipe non-literer.

T

Technos : Kemampuan teknis atau keterampilan praktis dalam mengolah elemen tari, seperti teknik tubuh, ruang, dan waktu.

Tonggak : Properti berbentuk tiang kayu yang digunakan dalam karya tari sebagai elemen artistik sekaligus alat bantu eksplorasi ruang dan gerak.

Tonggak : Ragam gerak yang dibuat sebagai gerak bebas beraneka
Rineka ragam pada saat diatas tonggak

Trisi : Berjalan jinjit cepat menggunakan jari kaki untuk perpindahan tempat

Tu Lik : Adeg-adeg atau kuda kuda terakhir pada wushu yang dilakukan dengan satu kaki diangkat 90 derajat lurus dan ditekuk membentuk siku siku

Tutting : Gerak tangan yang dilakukan secara ditekuk digerakan dengan patah patah

S

Sembada : Gerakan tangan yang dimana tangan satunya lurus kesamping dan yang satunya ditekuk didepan sejajar pusar ataupun sejajar dada

Slide : Pergeseran gerak melalui satu kaki

U

Unity : Prinsip dalam koreografi yang menunjukkan keterpaduan gerak, formasi, ekspresi, dan relasi antar penari serta keterpaduannya dengan musik dan artistik lainnya.

Ungkleuk : Gerak kepala yang digerakan secara kedepan dan kebelakang

W

Waacking : Gerak tangan yang dikombinasikan dengan lengan dan bahu menggunakan musik dan lagu yang lincah dan dipadukan dengan gerak berguling



CURRICULUM VITAE



DATA PRIBADI

Nama : Ramsa Ahad Akbar Saputra

Tempat, Tanggal Lahir : Bandung, 01 Desember 2002

Jenis kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Alamat : jl. Ciparay no 239, rt06/rw02.
Kelurahan Kujangsari, Kecamatan
Bandung Kidul, Kota Bandung

No. Handphone : 088219899560/089513720396

Email : Ramsasaputra01@gmail.com

Sosial Media : @Ramsassya

Data Pendidikan : TK. Muslimin Bandung

SD Buah Batu Baru Bandung

SMP Pasundan 1 Bandung

SMKN 10 Bandung

Institut Seni Budaya Indonesi
Bandung



BIODATA PENDUKUNG

PENARI

1. Nama : Ilham Rizkia Ananda Putra
TTL : Bandung, 12 Maret 2002
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat : Jl. Buana mekar No.2 kel. Kujangsari, Kec. Bandung Kidul, Rt04/Rw04
Pendidikan : Mahasiswa

2. Nama : Ficky Nurul Hakim
TTL : Sumedang, 22 Desember 2004
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat : Kp. Panenjoan Rt01/Rw07 desa panenjoan, Kec. Cicalengka Kab. Bandung
Pendidikan : Mahasiswa

3. Nama : Reza Akbar Ramadan
TTL : Bandung, 23 Oktober 2006
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat : Kp. Cisero Rt03/Rw03 desa sudi kec. Ibun Kab. Bandung
Pendidikan : Mahasiswa

4. Nama : Fikri Aditia
TTL : Tasikmalaya, 11 April 2008
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat : Sindanggalih RT04/Rw12 kel. Kahuripan kec. Tawang
Pendidikan : Siswa

5. Nama : M. Ridwan Fadilah
TTL : Bandung, 23 Juni 2009
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat : Mekar Mulya Residence, Jalang Kampung
Cicangkudu, Rancamulya, Pameungpeuk (Blok
B 20) Kab. Bandung
Pendidikan : Siswa
6. Nama : Wahyu Galan Permana
TTL : Bandung, 20 September 2008
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat : Kp. Tugu Rt03/Rw08 Desa Cihanjuang Rahayu,
Kec. Parongpong
Pendidikan : Siswa



LAMPIRAN



Gambar 115.
Bukti wawancara
(Dokumentasi: Pribadi 2025)



Gambar 116.
Daftar bimbingan
(Dokumentas: Pribadi 2025)



Gambar 117.
Bimbingan tulisan 11 Maret
(Dokumentasi: Pribadi 2025)



Gambar 118.
Bimbingan tulisan 18 Maret
(Dokumentasi: Pribadi 2025)



Gambar 119.
Bimbingan Tulisan 14 April
(Dokumentasi: Pribadi 2025)



Gambar 120.
Bimbingan Tulisan 22 Mei
(Dokumentasi: Pribadi 2025)



Gambar 121.
Bimbingan tulisan 26 Mei
(Dokumentasi: Pribadi 2025)



Gambar 122.
Bimbingan tulisan 27 Mei
(Dokumentasi: Pribadi 2025)



Gambar 123.
Penulis, Pembimbing,
Penata Cahaya dan Komposer
(Dokumentasi: Pribadi 2025)



Gambar 124.
Penulis dan Keluarga
(Dokumentasi: MRidwanearief 2025)



Gambar 125.
Penulis, Penari, Pembimbing 1
(Dokumentasi: MRidwanearief 2025)



Gambar 126.
Penulis dan penari
(Dokumentasi: MRidwanearief 2025)



Gambar 127.
Penari bersama (Lo)
(Dokumentasi: MRidwanearief 2025)



Gambar 128.
Penari bersama komposer
(Dokumentasi: MRidwanearief 2025)



Gambar 129.
Penulis dan sahabat
(Dokumentasi: MRidwanearief 2025)



Gambar 130.
Penulis Bersama Sahabat dan
Team Hore
(Dokumentasi: MRidwanearief 2025)