

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses penciptaan pada karya tari atau sebuah koreografi memerlukan kepekaan, keterlibatan perasaan, dan pengalaman seniman terhadap berbagai persoalan yang terjadi. Koreografi dapat disebut juga sebagai komposisi tari yang merupakan seni membuat atau merancang struktur maupun alur, sehingga menjadi suatu pola gerakan-gerakan. Istilah komposisi tari tersebut berarti koneksi atas struktur pergerakan. Menurut Y. Sumandiyo Hadi (2012: 1) menyatakan bahwa "Koreografi sebagai pengertian konsep adalah proses perencanaan, penyeleksian, sampai kepada pembentukan (forming) gerak tari dari maksud dan tujuan tertentu".

Menciptakan sebuah karya tari yang menginspirasi, terdapat sosok yang memiliki peran penting yaitu koreografer. Seorang koreografer dalam menghasilkan sebuah karya tari seringkali mengangkat dari sebuah fenomena yang dapat terjadi pada dirinya sendiri atau yang dialami oleh orang lain. Dengan demikian, penulis mengangkat karya tari yang bersumber dari fenomena sosial yaitu perjudian *online*.

Permainan judi telah ada sejak ribuan tahun yang lalu di seluruh dunia, hal tersebut sejalan dengan pernyataan Topan Yuniarto (2024: 3) mengemukakan bahwa,

Sejarah judi sangat panjang dan telah ada sejak zaman kuno, mulai dari permainan sederhana seperti melempar dadu, permainan kartu dan lotre. Di Indonesia termasuk perjudian tradisional seperti sambung ayam dan perjudian yang dibawa oleh pedagang Tionghoa.

Permainan judi melibatkan risiko dan taruhan. Judi pada dasarnya bertentangan dengan nilai-nilai agama, moral, etika dan hukum. Selain itu, judi juga dapat membahayakan kehidupan individu dan masyarakat hingga dapat merugikan bangsa dan negara. Menurut Kartini Kartono (2019: 58) menyatakan, bahwa:

Perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu, mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya risiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.

Judi termasuk ke dalam bentuk *Patologi Sosial*, hingga menjadi penyakit masyarakat dan masuk dalam kualifikasi kejahatan. Maraknya Judi akan merusak sistem sosial masyarakat itu sendiri. Menurut Kartini Kartono (2009: 53) mengatakan,

Judi merupakan salah satu penyakit masyarakat yang dalam sejarah dari generasi ke generasi tidak mudah untuk diberantas. Penyakit masyarakat dalam konteks ini, yaitu segenap tingkah laku manusia yang dianggap tidak sesuai dengan norma yang ada di dalam masyarakat dan adat istiadat atau tidak terintegrasi dengan tingkah laku umum.

Untuk memahami apakah perilaku berjudi termasuk dalam perilaku *patologis*, maka perlu di pahami terlebih dahulu kadar atau tingkatan penjudi tersebut. Hal ini penting mengingat bahwa, perilaku berjudi termasuk dalam kategori perilaku yang memiliki kesamaan dengan pola perilaku adiksi. Menurut R. Suhendra (2018: 1), terdapat tiga tingkatan atau tipe berjudi diantaranya *Sosial Gambler* (normal), *Problem Gambler* (bermasalah) dan *Pathological Gambler* (terobsesi). Berdasarkan tipe-tipe tersebut, penulis tertarik pada persoalan tipe kedua yaitu problem gambler, karena dalam tipe ini terdapat persoalan yang menarik untuk dijadikan sebuah objek karya tari, yang mana mengangkat tipe ini dapat membantu dalam mendeteksi dan menangani masalah berjudi sebelum menimbulkan dampak yang lebih serius dalam kehidupan seseorang.

Kasus perjudian ini sering terjadi dikalangan masyarakat perkotaan, terutama remaja yang mudah sekali terpengaruh arus perkembangan zaman. Adanya perkembangan teknologi dan akses internet melahirkan permainan

judi *online* yang menyebabkan peningkatan angka partisipasi dalam perjudian. Menurut Wahib dan Labib (2005), mengatakan bahwa "Perjudian *online* adalah sesuatu kegiatan sosial, yang melibatkan sejumlah uang (atau sesuatu yang berharga) dimana pemenang memperoleh uang dari yang kalah, namun terdapat risiko yang tidak dapat diprediksi di masa depan dan hanya ditentukan oleh keberuntungan". Judi *online* dapat menimbulkan berbagai dampak negatif secara sosial, ekonomi dan psikologis, berjudi *online* tidak semata-semata dilakukan dengan otodidak namun dipelajari interaksi dengan lingkungan sosial yang melakukan perjudian *online*.

Persoalan ini semakin sulit diatasi ketika dibenturkan dengan situasi perekonomian. Kondisi ekonomi yang buruk, membuat orang menganggap bahwa perjudian dapat menjadi sumber penghasilan yang mudah untuk memenuhi kebutuhan hidup dan bahkan ada yang menjadikannya sebagai mata pencaharian untuk memenuhi kebutuhan ekonomi masyarakat. Kebanyakan faktor yang menyebabkan seseorang kecanduan dengan judi *online*, yaitu rasa putus asa secara finansial mereka mungkin berharap bahwa dengan bermain judi, mereka akan menghasilkan uang lebih banyak

daripada bekerja. Namun pada akhirnya, hal ini justru berakhir pada penyesalan terhadap apa yang sudah dilakukan.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis mengangkat fenomena sosial yang marak terjadi di kalangan masyarakat, khususnya remaja, yaitu perjudian *online* yang kini menjadi gaya hidup baru akibat pengaruh perkembangan zaman. Ketertarikan penulis terhadap isu ini berangkat dari keprihatinan atas rendahnya kesadaran masyarakat terhadap bahaya judi *online*, yang memberikan dampak negatif tidak hanya secara fisik, tetapi juga secara psikologis dan sosial, sehingga menjadi bahan dalam penciptaan karya tari yang berjudul *Duga Rumeksa*. Judul pada karya tari *Duga Rumeksa* berasal dari Bahasa Sansekerta yang berarti “Pemikiran atau Pandangan kedua”. Judul tersebut berkaitan dengan tema utama yang diangkat dalam karya tari ini adalah perjuangan, dimana seseorang yang terjerat dalam judi *online* namun masih memiliki pemikiran untuk berjuang keluar dari jeratan tersebut. Fokus karya tari ini ialah dampak negatif dari aktivitas perjudian *online* terhadap kehidupan individu dan masyarakat.

Karya dengan judul *Duga Rumeksa* disajikan secara berkelompok terdiri dari tujuh orang penari, diwujudkan melalui ilmu koreografi yang

menghasilkan suatu bentuk karya tari dalam wujud baru dan inovatif, menggunakan pola garap tari kontemporer yang bersumber dari gerak keseharian. Adapun nilai yang terkandung dalam sajian karya ini merupakan nilai sosial, hal ini menunjukan bahwa dampak judi *online* sangat luas yang dapat mempengaruhi berbagai aspek individu dan masyarakat secara keseluruhan. Tari ini digarap dengan pendekatan dramatik agar pesan sosial yang ingin disampaikan dapat diterima secara emosional oleh apresiator.

1.2 Rumusan Gagasan

Adapun rumusan gagasan dalam karya tari *Duga Rumeksa* adalah menciptakan sebuah karya tari yang diangkat dari fenomena sosial yang marak terjadi di lingkungan sekitar, khususnya remaja yang mudah terpengaruh arus perkembangan zaman yaitu perjudian *online*. Karya tari ini berfokus pada dampak negatif dari judi *online*, dengan tema literer yakni tentang perjuangan seorang individu yang berusaha keluar dan melepaskan diri dari jerat perjudian tersebut.

Karya tari ini menggunakan tipe dramatik dan disajikan secara berkelompok oleh tujuh orang penari. Penyajiannya diwujudkan melalui

pendekatan ilmu koreografi dalam garapan tari kontemporer. Dalam karya ini, diangkat pula nilai-nilai sosial sebagai bentuk refleksi bahwa dampak judi *online* sangat luas dan mampu memengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat secara menyeluruh. Selanjutnya, karya tari ini digarap melalui beberapa tahapan proses garapan yang mencakup unsur-unsur koreografi, musik tari, tata rias dan busana, serta unsur *artistik* lainnya.

1.3 Rancangan Garap

Pada rancangan garapan karya tari berjudul *Duga Rumeksa* ini, proses perancangannya dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu eksplorasi, improvisasi (evaluasi), dan pembentukan. Proses ini melibatkan tiga unsur estetika utama, yaitu koreografi, musik tari, dan *artistik* tari. Adapun proses yang penulis lalui dalam menggarap karya ini, meliputi:

1. Desain Koreografi

Garapan karya tari *Duga Rumeksa* digarap dalam tipe dramatik. Hal tersebut digunakan agar lebih mengangkat dan membangun suatu peristiwa dari fenomena sosial bermain judi *online* itu sendiri. Menurut Jacqueline Smith (dalam Autard, 2010: 35) menyatakan bahwa,

Dramatic dance implies that the idea to be communicated is powerfull and exciting dynamic and tense, and probably involves conflict between people or within the individual. The dramatic dance will concentrate upon a happening or mood which does not unfold a story.

Terjemahan:

Tarian dramatik menyiratkan bahwa gagasan yang ingin dikomunikasikan sangat kuat dan menggairahkan, dinamis dan menegangkan, dan mungkin melibatkan konflik antar manusia atau dalam diri individu. Tarian dramatis akan berkonsentrasi pada suatu kejadian atau suasana hati yang mengungkapkan sebuah cerita.

Pemilihan tipe tersebut, karya tari ini ditujukan untuk menyampaikan nilai sosial yang terkandung, sehingga tersampaikan dengan baik melalui pola garap karya tari kontemporer. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Eko Supriyanto (2018: 55) mengemukakan bahwa, "Tari kontemporer dapat diartikan sebagai tari yang kreatif membawa pesan kekinian atau modernisasi". Sehingga menjadi peluang garap yang selanjutnya penulis rancang kedalam beberapa langkah proses garap, yang meliputi unsur-unsur koreografi, musik tari, rias busana, dan unsur *artistik* lainnya.

Sumber gerak yang digarap dalam karya tari ini bersumber dari gerak keseharian, seperti bermain *gadget*, berlari, jongkok, berkumpul, melompat, meloncat, berjalan, berguling dan duduk. Karya tari ini dikemas sedemikian rupa serta disajikan dalam tiga adegan yakni diantaranya;

a. Adegan pertama

Pada adegan pertama ini menggambarkan aktivitas seseorang yang sedang bermain judi *online*. Suasana pada adegan ini menggambarkan kesenangan, ketegangan dan kecemasan dengan pola gerak cepat hingga lambat.

b. Adegan Kedua

Pada adegan dua menggambarkan seseorang yang mulai merasakan munculnya dampak negatif, yang akhirnya terjadi konflik batin akibat dari bermain judi *online*. Adegan ini dirancang pada suasana ketakutan, penyesalan dan gelisah. Adegan kedua ini digambarkan melalui gerak lambat hingga cepat.

c. Adegan Ketiga

Pada adegan ketiga menggambarkan proses perjuangan seseorang yang ingin keluar dari permainan judi *online*, munculnya kesadaran bahwa apa yang telah dilakukan dapat berdampak negatif terhadap kehidupannya, kemudian muncul juga semangat untuk bangkit memperbaiki keadaan agar kehidupan dapat normal kembali. Suasana

yang digunakan pada adegan ketiga yaitu semangat, ketegangan dan kebahagian yang dirancang pada gerak cepat hingga sedang.

2. Desain Musik Tari

Sebuah pertunjukan, musik sangat berpengaruh sebagai unsur yang menunjang. Menurut Ronaldo Ruzali dan Alfiyanto menyebutkan pada Jurnal Makalangan (2018: 55) bahwa, "Musik merupakan aspek terpenting dalam mewujudkan sebuah karya tari baik mengatur tempo ataupun untuk mencapai suasana yang diinginkan". Peran musik dalam garapan karya ini, sangat berpengaruh untuk menghidupkan secara kreatif suasana dan pengadegan. Dalam pertunjukan karya tari *Duga Rumeksa*, musik yang digarap menggunakan musik internal dan eksternal. Musik internal dikembangkan berdasarkan hasil eksplorasi penari, seperti teriak, tertawa, tepukan paha dan hentakan kaki, sedangkan pada musik eksternal penulis menggunakan musik *sequencer* dengan penambahan alat musik *live* seperti: *Bass Gitar*, *Gitar*, *Drum*, dan *Biola* yang dibuat sedemikian rupa dengan tempo yang dibutuhkan.

3. Desain *Artistik* Tari

a. Rias dan Busana

Rias dan busana dalam pertunjukan tari merupakan hal yang sangat penting untuk mendukung sebuah pertunjukan karya tari. Seperti dijelaskan oleh Iyus Rusliana (2016: 51) menerangkan bahwa, "Tata rias adalah seni menggunakan alat kosmetik untuk menghias atau menata rupa wajah sesuai dengan perannya". Rias dalam garapan karya ini, dimaksudkan untuk membantu mempertegas ekspresi penari dalam konsep yang dibawakan menggunakan rias *korektif*. Adapun busana dalam karya ini berbahan katun toyobo, pada bagian atas menggunakan kaos berwarna abu-abu dengan gradasi motif *tie dye* hitam, sedangkan pada bagian bawah menggunakan celana tiga perempat berwarna abu dengan gradasi motif *tie dye* hitam.

b. Tata Cahaya

Tata Cahaya merupakan penerangan yang berfungsi sebagai menerangi seluruh bagian panggung, namun di balik itu pencahayaan juga harus memiliki nilai estetika untuk mendukung suasana tertentu. Adanya penataan cahaya dalam pertunjukan tari juga untuk

menghadirkan simbol dan memperkuat rasa. Yayat (2020: 39) menyebutkan bahwa, "Dengan menynari daerah-daerah tertentu maka ada sesuatu atau suasana lebih yang hendak ditunjukan agar tercapai efek dramatik". Pada karya ini penulis menggunakan cahaya lampu *general, spot, par led, par can*.

c. *Setting*

Setting merupakan bagian desain latar belakang panggung yang tidak kalah penting dalam mendukung sebuah pertunjukan. Menurut Yoyo C. Durachman (2016: 65) mengatakan bahwa, "*Setting* adalah latar belakang tentang waktu kejadian atau zaman, serta tempat kejadian". Pada karya tari *Duga Rumeka*, menggunakan *projector mapping* yang berfungsi sebagai gambaran awal dan memperkuat pada suasana saat bermain judi *online*.

d. Panggung Pertunjukan

Panggung pertunjukan merupakan elemen utama dalam sebuah pertunjukan. Pertunjukan karya ini menggunakan panggung *proscenium* Gedung Kesenian Sunan Ambu ISBI Bandung. Panggung *proscenium*

adalah panggung yang sangat menguntungkan pemainnya, karena memiliki ruang atau sudut mata dari satu arah yaitu depan.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan

1. Tercapainya perwujudan sebuah bentuk karya tari dengan judul *Duga Rumeksa*. Bahwasannya karya ini mengangkat pada fenomena sosial perjudian *online*, yang menggambarkan bahaya dampak negatif bermain judi *online*. Karya tari menjadi salah satu bentuk media bagi penulis untuk menuangkan segala ide gagasan dan inspirasi, serta peluapan emosi atas fenomena sosial yang terjadi.
2. Karya tari *Duga Rumeksa*, diharapkan dapat menyampaikan nilai atau pesan secara simbolik baik melalui gerak.
3. Karya tari diharapkan dapat menginspirasi banyak orang untuk tetap menciptakan banyak karya cemerlang dan memiliki manfaat yang dapat dipetik oleh para apresiator lainnya.

Manfaat

1. Penulis dapat memahami bahaya dampak negatif dari aktivitas perjudian *online* terhadap kehidupan individu dan masyarakat.
2. Memberikan kesadaran terhadap masyarakat akan kebutuhan dukungan untuk para korban perjudian *online*.
3. Meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan karya tari khususnya di lingkungan Institusi maupun secara luas untuk masyarakat.

1.5 Tinjauan Sumber

Menjadi seorang koreografer tentu harus memiliki keilmuan serta ide gagasan yang inspiratif. Baik, itu melalui apresiasi karya secara langsung maupun melalui literasi seperti buku, jurnal maupun skripsi. Melalui proses tinjauan sumber terhadap karya yang telah digarap, akan meminimalisir bahkan menghindari terjadinya plagiasi karya. Agar hal tersebut tidak terjadi pada karya Tari *Duga Rumeksa*, maka penulis bersikeras untuk mendapatkan banyak wawasan serta ilmu pengetahuan baru mengenai hal apa saja yang harus dilibatkan pada penggarapan sebuah karya tari. Begitupun pada perancangan garap karya Tari *Duga Rumeksa* ini, penulis mendapatkan

inspirasi serta wawasan melalui karya tari yang telah ada yakni sebagai berikut:

Skripsi karya seni penciptaan tari judul “Adiksi” karya Mega Fajar Alamsyah pada tahun 2017 pada BAB I, yang membahas tentang fenomena sosial dengan konsep garap yang berangkat dari dampak perkembangan teknologi masa kini, salah satunya ialah game *online*. Apabila games *online* dikonsumsi secara berlebihan akan menjadi pecandu games, hingga pada akhirnya pecandu games hanya mendapat penyesalan bukan lagi harapan. Skripsi ini menjadi rujukan penulis pada karya tari tersebut terdapat kesamaan dalam membahas tentang fenomena sosial hingga dapat menjadi bahan acuan atau perbandingan. Karya tari “Adiksi” tentu memiliki perbedaan dengan karya yang penulis buat yaitu pada rasa kecanduan terhadap dampak bermain games *online*, namun pada karya tari *Duga Rumeksa* mengangkat dari kecanduan terhadap dampak judi *online*.

Skripsi karya seni penciptaan tari judul “Roken” karya Farhatunnisa Salsabila Yachya pada tahun 2024 pada BAB II, yang terinspirasi dari pengalaman empiris penulis dan fenomena sosial yang terjadi di lingkungan sekitar. Tujuan dari karya tari Roken ini adalah mengeksplanasi proses karya

tari dan pesan moral mengenai kehidupan pergaulan remaja perempuan yang merokok serta akibat yang berdampak pada kesehatannya. Karya tari Roken digarap menggunakan tipe dramatik dengan menggunakan metode Y. Sumandiyo, yaitu: Observasi, eksplorasi, improvisasi, pembentukan dan evaluasi. Dikemas dalam pola garap kontemporer dan disajikan berkelompok yaitu empat orang penari. Pemilihan skripsi diatas menjadi acuan penulis karena terdapat kesamaan dalam pemilihan metode garap yang digunakan, namun akan berbeda dalam pemilihan gerak.

Skripsi karya seni penciptaan judul “Overdose” karya Tria Astuti Pupah pada tahun 2020, BAB I. Karya ini mengadopsi dari fenomena sosial yang banyak terjadi pada generasi muda, sasaran utamanya yakni para gadis remaja yang terlibat dalam pergaulan bebas. Metode pendekatan menggunakan tari kontemporer, dengan rumusan gagasan yang diajukan adalah berisi tentang penggambaran ketersiksaan batin seorang perempuan dalam menghadapi cobaan hidup, mencari celah kebahagiaan namun jalan yang ia dapat bukan jalan yang benar hingga ia harus jatuh dan terjerumus pada lubang hitam yakni dunia malam. Karya tari ini digarap bentuk tari kelompok, ditarikan oleh tiga orang penari perempuan dan bertipe dramatik.

Skripsi diatas menjadi sumber rujukan penulis, karena terdapat kesamaan dalam tipe konsep garap dramatik yang memunculkan konflik serta penyelesaian yang dibuat dalam gerak baru.

Setelah meninjau ulang berbagai skripsi penciptaan tari yang telah ada sebelumnya, penulis tidak menemukan kesamaan dengan penelitian yang dikerjakan. Skripsi penciptaan karya Tari *Duga Rumeksa* berbeda dengan skripsi penciptaan tari sebelumnya, sehingga dapat dikatakan ‘original’ dan terbebas dari plagiasi yang berbeda dengan karya tari yang sudah ada. Penggarapan karya ini, penulis tentunya memerlukan banyak referensi sebagai sumber literatur yang relevan dan kuat. Referensi tersebut didapat melalui media cetak seperti:

Buku Koreografi Bentuk-Teknik-Isi karya Y. Sumandiyo Hadi, tahun 2012. Buku tersebut berisikan tentang pengetahuan koreografi, bagaimana dapat terbentuknya sebuah koreografi yang utuh. Buku ini sangat membantu penulis dalam pembuatan koreografi, yang di mana pastinya memiliki beberapa tahapan-tahapan yang harus dilewati, mulai dari konsep gerak-ruang-waktu, hingga pada konsep dramatiknya.

Buku Komposisi Tari karya Jacqueline Smith Autard, tahun 2010. Buku tersebut membahas mengenai tujuan, konten, metode dan evaluasi komposisi tari. Buku ini menjadi bahan acuan pada karya tari *Duga Rumeksa* karena terdapat pemilihan tipe dramatik.

Buku Psikologi Patologi Sosial karya Kartini Kartono, tahun 2014. Buku ini membahas fenomena sosial yang menunjukkan penyimpangan dari norma-norma sosial yang berlaku dalam suatu masyarakat. Penyimpangan ini dapat berupa perilaku yang merusak keseimbangan dan harmoni dalam masyarakat, seperti kriminalitas, kemiskinan, perjudian, pelacuran, korupsi pengangguran, kecanduan, dan mental disorder. Maka dari itu, buku ini sangat cocok dan terdapat korelasinya dengan karya tari ini, pada karya tari ini di dalamnya terdapat sebuah pemahaman tentang perjudian.

Buku Ikat Kait Impulsif Sarira karya Eko Supriyanto, tahun 2018. Buku tersebut membahas mengenai tari kontemporer di Indonesia. Pada karya tari ini penulis menjadikan buku tersebut sebagai bahan acuan pada koreografi yang digunakan.

Jurnal Seni Makalangan yang berjudul Bekal Menjadi Koreografer karya Subayono tahun 2018, pada halaman 5, volume 2. Jurnal ini membahas

bekal yang dimiliki oleh seorang koreografer, koreografer tidak hanya memerlukan keterampilan teknis dalam menciptakan gerakan tari, tetapi juga pemahaman yang mendalam mengenai berbagai aspek seni tari, budaya, dan proses kreatif. pentingnya keseimbangan antara teori dan praktik dalam membekali diri menjadi koreografer yang sukses. Koreografi bukan hanya sekedar teknik gerakan, tetapi juga bentuk ekspresi seni yang membutuhkan dedikasi, kepekaan, dan kemampuan beradaptasi dengan perkembangan zaman.

Artikel Jurnal *Unnes Of Educational Social Studies* yang berjudul dampak fenomena judi *online* terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja tahun 2016 pada halaman 157 volume 2, yang menjelaskan bahwa Judi merupakan salah satu penyakit masyarakat yang dalam sejarah dari generasi ke generasi tidak mudah untuk diberantas. Artikel jurnal tersebut menjadi acuan dalam penjelasan dampak permainan judi *online*.

Selain skripsi, buku dan jurnal tersebut, penulis juga memiliki tinjauan sumber berupa audio visual yaitu:

Karya Tari “Adiksi” karya Mega Fajar Alamsyah 2017

https://youtu.be/xx0Lj_ukyBo?si=jQey-AEBWHl-FkpT

Berita mengenai kasus judi *online* 2024

<https://youtu.be/1loJx3fMHh4?si=ITCOzcqy7SzukTgh>

Film “*No More Bets*” yang disutradarai oleh Shen Ao dan diproduksi oleh Ning Hao 2023

<https://tv2.lk21official.cc/no-more-bets-2023/>

1.6 Landasan Konsep Garap

Karya tari *Duga Rumeksa* bersumber dari fenomena sosial, yang menitik fokuskan pada perjuangan seseorang yang ingin terlepas dari permainan judi *online* yang disampaikan secara visual dalam tipe garap dramatik. Berangkat dari pernyataan tersebut, penulis menggunakan landasan konsep garap Jacqueline Smith dalam Autard (2010: 35) menyatakan, bahwa:

Tarian dramatik menyiratkan bahwa gagasan yang ingin dikomunikasikan sangat kuat dan menggairahkan, dinamis dan menegangkan, dan mungkin melibatkan konflik antar manusia atau dalam diri individu. Tarian dramatis akan berkonsentrasi pada suatu kejadian atau suasana hati yang mengungkapkan sebuah cerita.

Pemaparan berikut menjadikan teori tersebut sebagai acuan garapan karya tari *Duga Rumeksa*, untuk mencapai nilai dan pesan tersampaikan

dengan baik kepada apresiator.

1.7 Pendekatan Metode Garap

Metode garap yang digunakan dalam penciptaan karya tari ini melakukan beberapa tahapan, di antaranya: eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Pada tahap eksplorasi penulis melakukan pencarian gerak dan penjelajahan gerak, sehingga gerak-gerak tersebut disusun kepada koreografi. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Y. Sumandiyo Hadi (2012: 70) mengatakan bahwa, "Eksplorasi adalah tahap awal proses koreografi, yaitu suatu penjajakan terhadap objek atau fenomena dari luar dirinya, suatu pengalaman untuk mendapatkan rangsangan, sehingga dapat memperkuat daya kreativitas".

Tahap improvisasi penulis mencari dan mendapatkan kemungkinan gerak secara spontanitas yang keluar dari dalam tubuh penari. Spontanitas dapat memberikan kekayaan dan variasi gerak tanpa harus ada perencanaan terlebih dahulu. Menurut Y. Sumandiyo Hadi (2021: 76) mengatakan bahwa: "Tahap improvisasi sering disebut tahap mencoba-coba atau secara spontanitas". Tahap pembentukan merupakan pengemasan dari tahap

eksplorasi dan improvisasi yang dibentuk menjadi rangkaian gerak yang diwujudkan menjadi koreografi yang utuh. Tahap pembentukan ini merupakan hasil dari karya tari tersebut, yang didalamnya terdapat beberapa unsur, yakni di antaranya: tata rias dan busana, lighting, serta panggung pertunjukan. Menurut Y. Sumandiyo Hadi (2012: 78) mengatakan bahwa:

Tahap pembentukan (forming) atau komposisi, merupakan tahap yang terakhir dari proses koreografi. Artinya seorang koreografer atau penari setelah melakukan tahap-tahap sebelumnya yaitu eksplorasi, dan improvisasi, mulai berusaha,, membentuk atau mentransformasikan bentuk gerak menjadi sebuah tarian atau koreografi.

Pemilihan metode garap tari tersebut, karena dapat memperkuat dan mempermudah penulis dalam mencipta karya tari yang terinspirasi dari fenomena sosial yang marak terjadi di lingkungan sekitar.