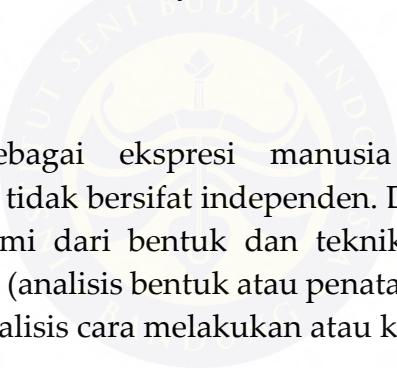


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tari adalah gerak tubuh yang ritmis sebagai ungkapan ekspresi jiwa pencipta gerak, sehingga menghasilkan unsur keindahan dan makna yang mendalam. Tari menitik beratkan pada konsep dan koreografis yang bersifat kreatif (Ai Sutini, 2012). Sejalan dengan pemikiran tersebut, Y. Sumandiyo Hadi (2005: 12) menjelaskan sebagai berikut:

Seni tari sebagai ekspresi manusia yang bersifat estetis, kehadirannya tidak bersifat independen. Dilihat secara tekstual, tari dapat dipahami dari bentuk dan teknik yang berkaitan dengan komposisinya (analisis bentuk atau penataan koreografi) atau teknik penarinya (analisis cara melakukan atau keterampilan).

Perwujudan karya tari umumnya berangkat dari peristiwa atau kejadian yang dijadikan sebagai sumber inspirasi, baik berupa pengalaman pribadi, cerita lisan maupun tulisan, serta fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Demikian pula dengan konsep penciptaan karya tari yang penulis garap, yang terinspirasi dari permainan tradisional Jamuran dalam kehidupan sosial masyarakat Yogyakarta.

Permainan Jamuran umumnya dimainkan di ruang terbuka dan memiliki karakteristik yang unik serta penuh energi. Permainan ini biasa dimainkan oleh jumlah orang yang tidak terbatas. Adapun cara bermainnya yaitu satu orang yang menjadi batang atau pusat, dan pemain lainnya bergandengan tangan membentuk lingkaran mengelilingi batang tersebut sambil menyanyikan dengan lirik sebagai berikut :

Jamuran ya gege thok (Jamuran ya bohongan)

Jamur apa ya gege thok (Jamur apa yang bohongan)

Jamur gajih mberjijih sak ara-ara (Jamur lemak yang lembek menyelimuti padang)

Sira mbadhek jamur apa? (Kamu menebak jamur apa?)

Selanjutnya anak yang menjadi batang harus memilih jenis jamur yang diinginkan sehingga ia tidak akan terus menjadi peran yang sama dan berganti peran dengan temannya yang lain. Contohnya, jika batang menyebutkan 'jamur payung', teman-teman yang mengelilinginya harus berdiri tegak dengan tangan terbuka. Kemudian, anak yang berperan sebagai batang akan menggelitik ketiak teman-temannya. Jika salah seorang dari mereka tidak tahan, dia akan berganti menjadi batang (Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Jogjakarta, 2014).

Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai sosial seperti cara bersosialisasi, membangun kerja sama, menjalin interaksi yang sportif dan spontanitas dalam ekspresi gerak.

Pada konteks budaya, Permainan Jamuran mencerminkan nilai-nilai sosial dan budaya yang hidup dalam keseharian masyarakat Jawa, menjadikannya sebagai sumber inspirasi yang kaya bagi proses penciptaan karya tari kontemporer.

Pada kesempatan ini, penulis berusaha menciptakan sebuah karya tari yang terinspirasi dari Permainan Jamuran. Melalui penciptaan tari, diharapkan dapat menggambarkan esensi dan dinamika permainan tersebut, serta mengekspresikan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Tari sebagai bentuk seni pertunjukan memiliki kekuatan untuk menyampaikan pesan dan emosi, sehingga dapat menjadi media efektif untuk memperkenalkan kembali Permainan Jamuran kepada masyarakat luas.

Berdasarkan hal tersebut, dapat dikemukakan bahwa pola bermain pada Permainan Jamuran ini adalah pola gerak melingkar. Maka dari itu, judul karya yang diangkat adalah “Ngleker”. Diambil dari Bahasa Jawa yang artinya “melingkar” sesuai dengan pola gerak dan titik fokus yang

diambil yaitu dari pola melingkar yang terdapat dalam Permainan Jamuran.

Nilai yang terkandung dalam karya ini adalah nilai estetika atau keindahan dari gerak-gerak yang disajikan dan juga nilai sosial untuk mengajarkan cara bersosialisasi, menjaga kebersamaan, kerja sama dan kekompakan. Adapun pola garap yang digunakan yaitu dengan pendekatan garap kontemporer, menggunakan tipe murni dan tema non literer. Menurut Ayo Sunaryo (2020:118) menjelaskan bahwa: "tema non literer adalah komposisi tari yang semata-mata diolah berdasarkan penjelajahan dan penggarapan keindahan unsur gerak, tubuh, aksi, ruang, waktu, dan tenaga".

1.2 Rumusan Gagasan

Pada pemaparan yang telah dijelaskan di bagian latar belakang, penulis menggunakan rangsang kinestetik Permainan Jamuran. Adapun gerak pokok yang digunakan adalah *mendhak, jengkeng, pendhapan, nyepak, srisig, dan ngoyog cethik*. Selain itu, penulis juga menggunakan gerak sehari-hari seperti melompat, berjalan, dan berlari.

Gerak-gerak tersebut dieksplorasi dengan teknik *distorsi* dan *distilisasi* yang kemudian disesuaikan berdasarkan tenaga, ruang, dan

waktu menjadi sebuah komposisi kalimat gerak. Karya tari ini digarap menggunakan tipe murni dan pendekatan kontemporer dengan tema non literer dan bentuk sajian kelompok dengan jumlah penari tujuh orang perempuan untuk mempermudah proses garap secara koreografi dan pola lantai, namun tidak mengungkapkan nilai filosofi atau simbol apapun yang berhubungan dengan jumlah penari tersebut.

1.3 Rancangan Garap Penciptaan Tari

Pada bagian kerangka (sketsa) garap penciptaan tari ini, yaitu menjabarkan langkah-langkah atau tahapan proses yang di dalamnya melibatkan berbagai medium estetika tari yang meliputi:

1. Desain Koreografi

Semua bentuk dan gerak yang digunakan adalah pengaplikasian dari gerak sehari-hari dengan menambahkan beberapa teknik tari seperti ruang, tenaga, dan waktu untuk memperkuat isi dari tema yang dibawakan pada karya tari ini. Gerak-gerak yang telah dieksplorasi dibagi menjadi tiga bagian, yakni:

- a. Bagian awal, garap koreografi dengan tenaga yang sedang dan gerak-gerak yang halus serta tempo yang sedang dan ruang yang kecil. Di lanjutkan dengan gerak tempo sedang dan cepat serta

tenaga yang kuat di tambah dengan beberapa teknik seperti *roll samping*, *roll depan*, *roll belakang*, dan teknik spiral.

- b. Bagian tengah, menghadirkan gerakan tempo lambat dan sedang dengan menggunakan teknik kelenturan dan tenaga yang sedang. Pada bagian ini lebih memunculkan gerak-gerak yang terpatok pada kelenturan tubuh namun tetap tidak terlepas dari gerak-gerak yang energik.s
- c. Bagian akhir, menggunakan tenaga yang sedang dan kuat dengan tempo yang sedang lalu cepat dan ritmis dengan dominan gerak dan tempo yang cepat hingga *ending*.

2. Desain Musik Tari

Sebagaimana yang diketahui, bahwa suatu karya tari tidak akan lepas dari irungan tari atau musik tari. Dilansir dari buku Wawasan Seni Tari Menurut Robby Hidajat (2005:31), menjelaskan bahwa:

Seni tari dengan seni musik memiliki hubungan yang sangat erat dalam upaya membangun daya hidup tari, dinamika dan pembentukan suasana. Musik/iringan dalam penggarapan tari dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu musik sebagai pengiring tari, musik sebagai ilustrasi tari, dan musik sebagai partner.

Selain fungsinya untuk mengiringi gerakan penari, musik tari juga berfungsi untuk menciptakan keselarasan, meningkatkan ekspresi, dan

membantu untuk menciptakan suasana yang ingin disampaikan dalam tarian yang sedang dipertunjukkan. Menurut I Wayan Mastra dan Luh Putu Pancawati (2022:148), menyatakan bahwa:

Fungsi musik sebagai irungan tari, yaitu dalam pengisian penyajiannya/pada penampilannya saling mendukung atau saling mengisi dan mengurangi dalam pencapaian keharmonisannya. Dengan itu tidak jarang koreografer dan penata musik/musisi tetap harus komunikasi untuk memperlancar terwujudnya bentuk penyajian tari tersebut.

Adapun musik tari yang digunakan untuk mengiringi karya tari ini adalah berupa Elektronik Digital Musik (EDM) dengan beberapa macam *sound effect* seperti suara gamelan Jawa, dan ditambahkan musik internal yang hadir dari hentakan kaki dan tepukan tangan serta vokal yang dikeluarkan oleh penari.

3. Desain Artistik

Beberapa unsur yang terdapat dalam kerangka garap penciptaan tari juga salah satunya terdapat desain artistik tari yang di dalamnya mencakup rias dan busana serta properti yang digunakan.

a. Rias dan Busana

Rias dan busana tari merupakan elemen penting yang tidak dapat dipisahkan dalam pertunjukan karya tari. Bagian ini menjadi pendukung

dalam mewujudkan karya tari karena dapat menguatkan karakteristik dan suasana yang ingin disampaikan dari karya tari yang ditampilkan. Menurut Ngurah, Krisna Mukti (2011:144) menjelaskan bahwa: "Tata rias pada dasarnya diperlukan untuk memberikan tekanan atau aksentuasi bentuk dan garis-garis muka sesuai dengan karakter tarian".

Adapun rias yang digunakan dalam karya tari yang penulis garap adalah rias wajah *korektif* atau sering disebut dengan rias cantik karena tidak ada karakter khusus yang ingin disampaikan dalam karya tari berjudul "Ngleker" ini.

Pemilihan bahan busana yang akan digunakan adalah atasan dan bawahan menggunakan bahan *satin* dengan ditambah tiga kancing di bagian depan. Untuk keduanya, pemilihan warna yang digunakan adalah warna coklat muda dan coklat tua.

b. Properti

Properti merupakan bagian penting dalam suatu pertunjukan karya tari yang digunakan untuk mendukung makna yang ingin disampaikan dari karya tari yang ditampilkan. Properti tidak hanya suatu benda yang ditampilkan dan digunakan pada koreografi, tetapi ada juga yang menyatu dengan busana. Pada karya tari ini tidak menggunakan properti khusus

baik dalam sajian ataupun yang menyatu dengan busana karena hanya menampilkan keindahan gerak yang diperlihatkan.

c. Bentuk Panggung

Pada suatu pertunjukan karya tari, bentuk panggung adalah salah satu bagian yang harus diperhatikan dan dipertimbangkan. Bentuk panggung yang digunakan harus sesuai dengan apa yang dibutuhkan untuk keberlangsungan pertunjukan tersebut. Adapun bentuk panggung yang akan digunakan oleh penulis yakni panggung *proscenium*. Panggung ini memiliki bentuk persegi atau persegi panjang dengan dinding yang membatasi area pertunjukan di depannya. Penonton duduk di area penonton yang berhadapan langsung dengan panggung. Panggung jenis ini umumnya memiliki tirai atau gorden panggung yang digunakan untuk membuka dan menutup adegan.

d. Setting Panggung

Unsur pendukung dalam garap karya tari juga salah satunya yaitu setting panggung. Setting panggung adalah salah satu elemen penting dalam dunia pertunjukan. Dalam pengertian yang sederhana, setting panggung adalah tata letak dan penataan elemen-elemen visual seperti latar belakang, properti, dan pencahayaan yang digunakan untuk menciptakan atau mendukung suasana dan menggambarkan lokasi cerita

yang sedang dipentaskan. Namun, dalam karya tari ini penyaji tidak menggunakan setting panggung khusus untuk digunakan dalam karya tari yang akan disajikan.

e. Tata Cahaya

Tata Cahaya (lighting) atau pencahayaan menjadi bagian tata artistik yang dapat menerangi berbagai bagian panggung maupun adegan di dalam sebuah pertunjukan. Pencahayaan menjadi sarana penunjang pada saat pementasan yang berfungsi untuk memberikan efek cahaya selain fungsi utamanya sebagai penerangan objek panggung (Heny Purnomo, 2018). Adapun lampu yang digunakan pada karya tari “Ngleker” ini terdiri dari lampu *Par*, *Mega Par*, *Par Led*, *Plood*, dan *Fresnel*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan:

Tujuan dari dibuatnya karya ini adalah untuk memvisualisasikan atau menyampaikan keindahan-keindahan gerak yang bersumber dari Permainan Jamuran dengan menggunakan pendekatan garap kontemporer dan bertujuan untuk mengabadikan nilai-nilai tradisi yang terkandung dalam Permainan Jamuran.

Manfaat:

Adapun manfaat dari terwujudnya karya tari ini adalah untuk menginspirasi apresiator bahwa sesuatu yang dapat dijadikan ide gagasan atau sumber inspirasi untuk membuat suatu karya, bisa didapatkan dari mana saja dan dari apa saja. Selain itu, rasa dan nilai kebersamaan ketika proses penciptaan karya tari ini semakin erat dirasakan oleh penulis bersama orang-orang yang terlibat di dalam proses penciptaan karya ini. Tak hanya itu, manfaatnya juga dapat menambah pembendaharaan gerak bagi penulis, bagi pendukung tari, bahkan untuk apresiator yang menyaksikan sajian bertipe murni yang memberikan gerak-gerak yang indah dan meningkatkan kreativitas dan inovasi bagi penulis dengan cara menggabungkan elemen seperti tradisional dengan teknik modern sehingga mewujudkan karya tari “Ngleker” yang inovatif.

1.5 Tinjauan Sumber

Tinjauan sumber merupakan acuan agar terhindar dari plagiarisme dalam suatu penulisan atau penelitian. Untuk terhindar dari hal tersebut, penulis mencari beberapa referensi untuk dijadikan sumber acuan dalam penggarapan karya tari dan penulisan proposal karya tari ini. Referensi

tersebut dapat berupa buku, skripsi, dan lain-lain. Tinjauan sumber merupakan penelaahan penulis (kreator) terhadap hasil-hasil skripsi penciptaan terdahulu dalam ranah/topik yang sama agar terhindar dari pengulangan garap (plagiasi).

Sumber pustaka merupakan berbagai sumber baik berupa literatur/buku maupun video yang dapat dijadikan acuan dalam proses kekaryaan tari. Adapun tinjauan dan sumber pustaka yang digunakan untuk penciptaan karya tari ini, sebagai berikut:

Skripsi karya seni judul “Bias”, karya Rendica, tahun 2022, isi pembahasannya mengenai bentuk motif keseharian pada burung merak yang dikemas menjadi suatu karya tari dengan tipe kontemporer murni yang dipadukan dengan sentuhan gerak-gerak tradisi.

Skripsi karya seni judul “Gentreng”, karya Isad Suhaeb, tahun 2022, isi pembahasannya adalah sebuah karya tari baru yang unik dan menarik mengungkapkan keindahan-keindahan geraknya yang bersumber dari topeng Pamindo. Karya tari ini memadukan gerak-gerak yang unik pada topeng Pamindo dengan motif gerak yang pariatif seperti gerak *lambean*, *olah sumping*, *kebut*, *rangda ngawe*, dan *bebek ngoyor*. Gerak-gerak itu dipadukan dengan gerak sehari-hari seperti berjalan dan memutar.

Skripsi karya seni judul “Motus”, karya Muhamad Eki Rizkina, tahun 2022, isi pembahannya adalah suatu karya tari yang terinspirasi dari pencak silat aliran sabandar dengan berbagai geraknya yang khas kemudian diolah dengan dikembangkan menjadi karya baru dengan bentuk sajian kelompok yang berjumlah lima orang penari laki-laki.

Skripsi karya seni judul “180°”, karya Ako Jaelani, tahun 2023, isi pembahasannya mengenai pelangi yang tidak hanya berbentuk lengkung, tetapi juga menjelaskan bahwa pelangi memiliki beberapa jenis.

Skripsi karya seni judul “Skak”, karya Indah Purnamasari, tahun 2024, isi pembahasannya mengenai permainan catur yang memuat nilai kerja sama dan tolong menolong untuk mencapai sebuah kemenangan.

Buku berjudul “Koreografi (Bentuk-Teknik-Isi)” oleh Sumandiy Hadi, terbit pada tahun 2012. Buku ini membantu penulis untuk memahami pengertian koreografi dan konsep tenaga, ruang, waktu untuk mewujudkan suatu penciptaan karya seni.

Buku berjudul “Metode Penelitian Tari” oleh Lalan Ramlan, terbit pada tahun 2019. Buku ini berisikan tentang metode penelitian lapangan yang sangat meluas pembahasannya dan menjelaskan pengertian dari penelitian tari, serta bagaimana seni tari dapat diteliti secara akademis. Hal ini cukup membantu penulis untuk memahami materi tentang penelitian

tari dan penyusunan tulisan ini karena tak hanya itu, di dalam buku ini juga terdapat panduan sistematika penulisan proposal skripsi tugas akhir.

Buku berjudul “Ikat Kait Implusif Sarira” oleh Eko Supriyanto, terbit pada tahun 2018. Buku ini cukup memberikan pemahaman kepada penulis untuk dijadikan pedoman dalam proses garap penciptaan karya tari ini. Di dalamnya terdapat pengertian tari kontemporer dan tari kontemporer berbasis tradisi yang cukup lengkap. Cukup bermanfaat bagi penulis untuk memahami apa itu tari kontemporer atau tari kontemporer berbasis tradisi yang akan dijadikan bentuk tari baru yang dikembangkan dari tari tradisi.

Artikel berjudul “Karya Tari “Bias” Sebuah Konsep Karya Tari Kontemporer”, oleh Rendica dan Risa Nuriawati, 2022. Isi artikel ini adalah karya tari yang terinspirasi dari hewan yaitu burung merak yang dapat menghasilkan pantulan cahaya ketika melebarkan ekornya sehingga menampilkan visual yang indah. Digarap menggunakan tipe murni secara kelompok dengan titik fokus pola gerak burung merak yang dipadukan dengan gerak tradisi dan gerak sehari-hari dengan polesan teknik tenaga, ruang, dan waktu.

Artikel berjudul “Perkemahan Tari Sasikirana Tubuh Tari Indonesia 2015-2016” oleh Eko Supriyanto, 2018. Isi dari artikel ini adalah menjelaskan bahwa seorang penari harus mampu mengolah tarinya dengan mengenali

kompleksitas tubuh dan sistem syaraf serta otot melalui proses kreatif, sehingga menghasilkan karya seni pertunjukan yang meyakinkan.

Artikel berjudul "Analisis Konsep Penciptaan Tari Kontemporer Dredah pada Video Youtube Kesenian Jawa Undip" oleh Putri Arumjani, Najma Aqilah Al-islami, Salsabila Triratna Prjana Paramitha, 2022. Isi dari artikel ini adalah suatu karya seni berjudul "Dredah" yang digarap dengan tema kontemporer yang memiliki keindahan dan estetika yang selalu berdampingan.

Artikel berjudul "Penerapan Metode Penciptaan Alma Hawkins dalam Karya Tari Gundah Kancah" oleh Dewi Susanti, 2015. Isi dari artikel ini mengenai karya tari yang mengangkat tentang fenomena sosial masyarakat yaitu tentang kehidupan wanita yang tidak menginginkan berada dalam posisi sub-ordinat. Karya ini dibuat dengan menggunakan pendekatan penciptaan tari yang dikemukakan oleh Alma Hawkins.

Artikel berjudul "Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan Jamuran" oleh Amalia Putri Fitriani dan Putri Ayu Maharani, 2019. Isi dari artikel ini adalah pengetahuan mengenai peran Permainan Jamuran dalam meningkatkan kemampuan sosial anak. Hal tersebut juga berguna sebagai sarana melestarikan permainan tradisional.

Artikel berjudul "Pelatihan Tari Kreasi Dolanan Jamuran untuk Mengembangkan Karakter Anak di TK Aisyiyah Nusukan 2 Surakarta" oleh Annafi Nurul Ilmi Azizah, Nurul Khusnia Amanina, dkk, 2024. Isi artikel ini adalah pengetahuan untuk mengenalkan anak kepada seni dan budaya serta mengembangkan kreativitas merak. Dalam tari Jamuran anak dapat mengetahui nilai-nilai karakter pada tari dolanan antara lain adanya persamaan status, kebersamaan, ketaatan terhadap aturan, kepekaan sosial, tanggung jawab, sikap lapang dada, dll.

Video tari berjudul "Jamuran"

tari

berjudul

“Jamuran”

https://youtu.be/NWeNArDJ_tc?si=bxkM0GS53rVZyVNf

1.6 Landasan Konsep Garap

Karya tari berjudul "Ngleker" yang terinspirasi dari permainan tradisi yaitu Permainan Jamuran dari pulau Yogyakarta ini menggunakan tema non literer dengan pola garap tipe murni. Menurut Robby Hidajat (2011:49) memaparkan bahwa:

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

Adapun bentuk sajian yang akan digunakan yaitu tari kelompok berjumlah tujuh orang perempuan yang tidak mengungkapkan nilai atau makna apapun berhubungan dengan jumlah penari, melainkan hanya untuk kebutuhan koreografi dan pola lantai. Menurut I Wayan Mastra dan Luh Putu Pancawati (2022:149), menyebutkan bahwa: "Komposisi kelompok ini tidak hanya untuk keseimbangan panggung saja, tapi dapat memperkaya penataan mengatur komposisinya beserta mendapatkan penyajian lebih meriah". Hal ini diperkuat oleh pernyataan dari Y. Sumandiyo Hadi (2003:1) yang menjelaskan bahwa:

Koreografi atau komposisi kelompok, dapat dipahami sebagai *corrective* sesama penari; sementara koreografi dengan penari tunggal atau solo dance, seorang lebih bebas memilih sendiri. Dalam koreografi kelompok di antaranya para penari harus ada kerja sama, saling ketergantungan atau terkait satu sama lain. Masing-masing penari mempunyai pendeklegasian tugas atau fungsi. Bentuk koreografi ini semata mata menyadarkan diri pada keutuhan kerja sama sebagai perwujudan bentuk.

Untuk mewujudkan suatu penciptaan karya seni tentunya dibutuhkan proses kreatif. Proses ini yang akan menciptakan karya seni yang menarik dan memunculkan unsur keindahan dan mengasah serta menambah daya kreativitas bagi penulis. Lingkungan yang memungkinkan penulis menemukan dan mengeksplorasi respons-respons

unik yang mendorong ke arah kreativitas dengan dipelihara menggunakan cara yang khas tentu akan menciptakan pikiran kreativitas bagi penulis.

Sejalan dengan hal itu, maka landasan konsep garap yang digunakan adalah konsep pemikiran dari Munandar (dalam Ayo Sunaryo, 2020:184) yang menyatakan bahwa:

Pada umumnya kreativitas memiliki empat jenis dimensi yang digunakan sebagai konsep kreativitas yakni 4P (Four P's Creativity) yang meliputi dimensi *person*, *process*, *press*, dan *product*. Kreativitas dalam dimensi *person* adalah upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada individu atau *person* dari individu yang dapat disebut dengan kreatif, kreativitas dalam dimensi *process* merupakan kreativitas yang berfokus pada proses berpikir sehingga memunculkan ide-ide unik atau kreatif, kreativitas dalam dimensi *press* merupakan kreativitas yang menekankan pada faktor *press* atau dorongan, baik dorongan internal diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif, maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis. Kreativitas dalam dimensi *product* atau apa yang dihasilkan oleh individu baik sesuatu yang baru/original atau sebuah elaborasi/penggabungan yang inovatif dan kreativitas yang berfokus pada produk kreatif menekankan pada orisinalitas.

Melalui kreativitas atau proses kreatif, jiwa dan pikiran penciptaan akan muncul ketika dalam setiap proses menemukan ide-ide kreatif yang kiranya mesti di eksekusi dan dijadikan suatu karya seni.

1.7 Pendekatan Metode Garap

Untuk mewujudkan penciptaan karya tari berjudul “Ngleker”, menggunakan pendekatan metode garap yang dikemukakan oleh F.X. Widaryanto dalam bukunya yang berjudul “*Koreografi*” (2009:25), di dalamnya terdapat tiga metode tahapan dalam menciptakan sebuah karya tari, yakni :

1. Tahap Eksplorasi : tahapan ini merupakan tahap yang paling awal dalam karya cipta tari. Pada tahap ini diawali dengan melakukan observasi dan wawancara mengenai Permainan Jamuran dan mencari gerak-gerak dasar yang akan dieksplorasi untuk menyusun koreografi dalam penciptaan karya ini
2. Tahap Improvisasi : tahapan ini dicoba dengan lebih menitikberatkan pada pengembangan motif awal yang melandasi konsep garapan yang direncanakan. Pada tahap ini disertakan juga pendukung tari untuk melihat efek-efek kelompok dalam pengembangannya kemudian dijadikan frase-frase gerak dan dikembangkan menjadi kalimat-kalimat gerak yang integritas untuk ditarikan oleh kelompok terhadap berbagai percobaan yang telah dilakukan.

3. Tahap Komposisi : tahap ini merupakan tahap kerja secara teknis dan konseptual. Kalimat-kalimat gerak yang telah dibuat selanjutnya dievaluasi serta disusun berdasarkan konsep garap yang ada. Tahapan untuk memperkuat kreativitas dan eksplorasi serta komposisi yang telah dilakukan. Menentukan kesatuan dengan parameter yang lain, seperti gerakan dan iringan, busana dan warna serta pemberian bobot seni (kerumitan, kesederhanaan dan intensitas).

