

HYPER MOTION

SKRIPSI

PENCIPTAAN TARI

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

OLEH:

RIRI APRIANTI
NIM. 211132051



PROGRAM STUDI SENI TARI

JURUSAN SENI TARI

FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN

INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA (ISBI) BANDUNG

TAHUN 2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI PENCIPTAAN TARI

HYPER MOTION

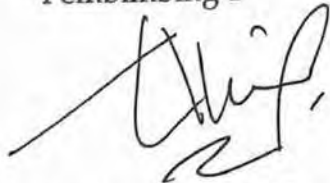
Diajukan oleh

RIRI APRIANTI
NIM. 211132051

Disetujui oleh pembimbing untuk mengikuti
Ujian Sidang Komprehensif Skripsi Penciptaan Tari
Pada Program Studi Tari (S1)
Jurusan Seni Tari
Fakultas Seni Pertunjukan, ISBI Bandung
Bandung, 19 Oktober 2025

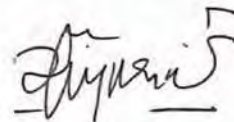
Menyetujui,

Pembimbing 1



Lia Amelia, S.Sen., M.Sn
NIP. 196703051994022002

Pembimbing 2



Ria Dewi Fajaria, S.Sen., M.Sn
NIP. 196802241993002001

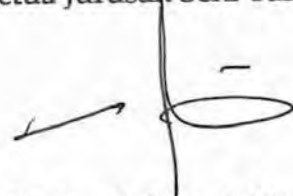
Mengetahui,

Koordinator Prodi Tari



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

Ketua Jurusan Seni Tari



Ai Mulyani, S.Sn., M.Si
NIP. 196610061990032001

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI PENCIPTAAN TARI

HYPER MOTION

Oleh

RIRI APRIANTI
NIM. 211132051

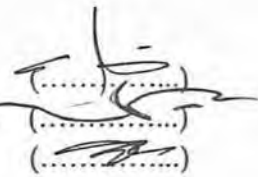
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
melalui sidang Komprehensif Skripsi Penciptaan Tari yang dilaksanakan,
pada 27 Oktober 2025

Susunan Dewan
Penguji

Penguji Ketua : Ai Mulyani, S.Sn., M.Si.

Penguji Utama/Ahli : Prof. Dr. Arthur S Nalan, S.Sen., M.Hum.

Penguji Anggota : Dr. Alfianto, S.Sn., 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, 10 Oktober 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: "*Hyper Motion*" 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 dikemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini.

Bandung, 19 Oktober 2025

Yang membuat pernyataan



RIRI APRIANTI
NIM. 211132051

ABSTRAK

Karya tari dengan judul *Hyper Motion* diadopsi dari Bahasa Inggris yang secara harfiah berarti gerak yang berlebih. karya tari *Hyper Motion* ini terinspirasi dari aktivitas anak hiperaktif dengan memfokuskan kepada perilaku fisik anak hiperaktif. Karya tari *Hyper Motion* digarap menggunakan pendekatan tari kontemporer, tipe murni, tema non-literer, yang disajikan dalam bentuk tari kelompok. Proses kreativitas karya tari *Hyper Motion* dilakukan dengan menggunakan konsep pemikiran Wallas. Adapun hasil capaian dari karya tari *Hyper Motion* ini, terwujudnya sebuah karya tari yang terdiri dari koreografi, musik, dan artistik tari sebagai unsur estetika utama dalam bentuk tari kelompok.

Kata Kunci: *Hyper Motion, Hiperaktif, Tipe Murni, Kontemporer.*



KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul *Hyper Motion*. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat Ujian Akhir Penciptaan Tari pada Program Studi Seni Tari, Jurusan Seni Tari, Fakultas Seni Pertunjukan ISBI Bandung.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini diucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya, kepada:

1. Dr. Retno Dwimarwati, S.Sen., M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung, yang melegalisasi dan mengesahkan ijazah.
2. Dr. Ismet Ruchimat, S.Sen., M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung, yang menandatangani naskah skripsi dan ijazah.
3. Ai Mulyani, S.Sn., M.Si, selaku Ketua Jurusan Seni Tari Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.

4. Turyati, S.Sen., M.Sn., selaku Koordinator Prodi Seni Tari Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.
5. Lalan Ramlan, S.Sen., M.Hum, selaku Wali Dosen yang telah menasehati dan mengarahkan sehingga dapat sampai ditahap ini.
6. Lia Amelia, S.Sen., M.Sn, selaku pembimbing I yang telah mendampingi mulai dari penulisan proposal hingga tahap proses penciptaan karya tari *Hyper Motion* ini;
7. Ria Dewi Fajaria, S.Sen., M.Sn, selaku pembimbing II yang telah mendampingi dalam proses penyusunan naskah skripsi ini;
8. Nazwa Anggita Khaerani dan Dianisa Nurul Fadhilah, selaku narasumber yang memberikan informasi tentang anak hiperaktif dan dijadikan sumber inspirasi pada penciptaan karya tari *Hyper Motion*;
9. Ramsa Ahad Akbar Saputra, S. Sn., Ilham Rizkia Ananda Putra, Putri Ayu, Resta Novianti, Tita Hartini selaku penari pendukung karya tari *Hyper Motion*;
10. Andika Wira Saputra, S.Tr.Sn, selaku komposer yang telah membantu membuat musik pada karya tari *Hyper Motion*;
11. Abah, Obos, A Tesmen, selaku pemusik pada karya tari *Hyper Motion*;

12. Fahmigu dan Resa selaku penata *lightingman* pada karya tari *Hyper Motion*;
13. Gadutresta selaku teman seperjuangan angkatan 2021;
14. Aditya Putra Guntara, S.Tr.Sn, selaku kerabat dekat dan support system.
15. Kedua orang tua, ayahanda Rukmana dan ibunda Noneng Karwati, Dani Ardiansyah, Dikdik Permana, Ratih Rahmawati, selaku kakak kandung dan Renita Oktavia selaku adik kandung dan keluarga besar yang selalu mendo'akan, memberi semangat, dan mendukung demi kelancaran mulai dari perkuliahan sampai proses Tugas Akhir;

Bandung, 19 Oktober 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Gagasan	1
1.2 Rumusan Gagasan	5
1.3 Rancangan Sketsa Garap	5
1. Desain Koreografi	6
2. Desain Musik Tari	8
3. Desain Artistik Tari	9
a. Rias dan Busana	10
b. Bentuk Panggung	11
c. Tata Cahaya	12
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	13
1. Tujuan	14
2. Manfaat	14
1.5 Tinjauan Sumber	15
1.6 Landasan Konsep Pemikiran.....	19
1.7 Pendekatan Metode Garap	21

BAB II PROSES GARAP	23
2.1 Tahap Eksplorasi	23
1. Eksplorasi Mandiri	25
2. Transformasi Kinetika Tari	28
3. Eksplorasi Sektoral Musik Tari.....	30
4. Eksplorasi Sektoral Artistik Tari	31
2.2 Tahap Evaluasi	35
1. Evaluasi Sektoral Koreografi.....	36
2. Evaluasi Sektoral Musik Tari	37
3. Evaluasi Artistik Tari	37
4. Evaluasi Unity	38
2.3 Tahap Komposisi.....	39
1. Kesatuan bentuk; Koreografi, Musik Tari, dan Penataan Artistik Tari	40
2. Perwujudan Unity; Kesatuan bentuk dan isi.....	40
BAB III DESKRIPSI PERWUJUDAN HASIL GARAP.....	42
3.1 Struktur Koreografi.....	46
3.2 Struktur Musik Tari	70
3.3 Struktur Artistik Tari	81
1. Rias.....	81
2. Busana	82
3. Bentuk Panggung	82
4. Tata Cahaya	83
BAB IV KESIMPULAN.....	84
4.1 Simpulan.....	84
4.2 Saran.....	85

DAFTAR PUSTAKA	87
DAFTAR WEBTOGRAFI	88
DAFTAR NARASUMBER	89
GLOSARIUM.....	90
CURRICULUM VITAE (CV)	94
DATA PENARI.....	96
LAMPIRAN	98



DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1. Sketsa Busana Karya Tari Hyper Motion</i>	10
<i>Gambar 2. Sketsa Panggung Proscenium</i>	12
<i>Gambar 3. Hasil Wawancara</i>	26
<i>Gambar 4. Hasil Observasi Lapangan</i>	26
<i>Gambar 5. Eksplorasi Mandiri</i>	27
<i>Gambar 6. Transformasi Kinetika Tari</i>	29
<i>Gambar 7. Eksplorasi Musik Tari</i>	31
<i>Gambar 8. Eksplorasi Makeup dan Hairdo</i>	32
<i>Gambar 9. Eksplor Busana</i>	33
<i>Gambar 10. Ekplor Tata Cahaya</i>	34
<i>Gambar 11. Bimbingan Karya</i>	35
<i>Gambar 12. Bimbingan Tulisan</i>	36
<i>Gambar 13. Evaluasi Unity</i>	39
<i>Gambar 14. Solois duduk</i>	49
<i>Gambar 15. Solois berdiri</i>	49
<i>Gambar 16. Gerak masing-masing</i>	49
<i>Gambar 17. Gerak berpasangan</i>	50
<i>Gambar 18. Gerak ganti pasangan</i>	50
<i>Gambar 19. Membentuk panah arah depan</i>	51
<i>Gambar 20. Membentuk panah arah belakang</i>	51
<i>Gambar 21. Gerak Kepala</i>	51
<i>Gambar 22. Gerak solois</i>	51
<i>Gambar 23. Gerak tidak fokus</i>	52
<i>Gambar 24. Gerak kepala tengok kanan kiri</i>	53
<i>Gambar 25. Gerak solois</i>	53
<i>Gambar 26. Gerak stacato</i>	53
<i>Gambar 27. Gerak perpindahan</i>	54
<i>Gambar 28. Gerak hentakan bahu</i>	54
<i>Gambar 29. Duduk melingkar</i>	54
<i>Gambar 30. Tengkremp melingkar</i>	54
<i>Gambar 31. Berdiri melingkar</i>	55
<i>Gambar 32. Gerak transisi</i>	55
<i>Gambar 33. Gerak loncat jongkok</i>	56
<i>Gambar 34. Gerak transisi</i>	56
<i>Gambar 35. Pose masing-masing</i>	56

Gambar 36. Gerak bongkok	56
Gambar 37. Gerak tangan <i>chaos</i>	57
Gambar 38. Gerak transisi	57
Gambar 39. Kapal-kapalan.....	58
Gambar 40. Gerak transisi	58
Gambar 41. Mengayun tangan	58
Gambar 42. Gerak <i>chaos</i>	58
Gambar 43. Solois <i>chaos</i>	59
Gambar 44. Gerak tepuk tangan.....	59
Gambar 45. Gerak jalan menyamping.....	60
Gambar 46. Gerak transisi	60
Gambar 47. Gerak transisi	60
Gambar 48. Gerak loncat jongkok.....	60
Gambar 49. Gerak transisi	60
Gambar 50. Gerak transisi	60
Gambar 51. Gerak kaki diangkat.....	61
Gambar 52. Gerak pegang Pundak	61
Gambar 53. Gerak sebaris.....	61
Gambar 54. Gerak loncat samping.....	62
Gambar 55. Gerak tekuk depan.....	62
Gambar 56. Tengok tangan	63
Gambar 57. Gerak menarik tangan.....	63
Gambar 58. Gerak transisi	63
Gambar 59. Gerak dekap	63
Gambar 60. Gerak transisi	64
Gambar 61. Gerak penasaran.....	64
Gambar 62. Naik punggung	65
Gambar 63. Loncat bungkuk.....	65
Gambar 64. Gerak transisi	65
Gambar 65. Gerak kaki kanan loncat.....	66
Gambar 66. Gerak transisi	66
Gambar 67. Gerak loncat bungkuk	66
Gambar 68. Gerak transisi	66
Gambar 69. Gerak bungkuk.....	67
Gambar 70. Gerak jongkok.....	67
Gambar 71. Gerak <i>roll</i>	68
Gambar 72. Gerak digeser	68
Gambar 73. Gerak transisi	68
Gambar 74. Gerak diangkat seorang	69

<i>Gambar 75.</i> Loncat katak	69
<i>Gambar 76.</i> Transisi.....	69
<i>Gambar 77.</i> Transisi.....	70
<i>Gambar 78.</i> Rias tampak depan dan samping.....	81
<i>Gambar 79 .</i> Bentuk Panggung <i>proscenium</i> yang digunakan Pada karya Tari <i>Hyper Motion</i>	82
<i>Gambar 80.</i> Plot <i>Lighting Top View</i> Karya Tari <i>Hyper Motion</i>	80
<i>Gambar 81.</i> Hasil Wawancara	88
<i>Gambar 82.</i> Hasil Observasi Lapangan	88
<i>Gambar 83.</i> Bimbingan Tulisan	89
<i>Gambar 84.</i> Bimbingan Karya	89
<i>Gambar 85.</i> Bersama Pendukung Tari.....	90
<i>Gambar 86.</i> Bersama Pembimbing	90
<i>Gambar 87.</i> Bersama Pembimbing, Komposer, Pemusik, Tata Cahaya .	90
<i>Gambar 88.</i> Bersama LO	90
<i>Gambar 89.</i> Bersama Keluarga	91
<i>Gambar 90.</i> Bersama Ace.Pro	91
<i>Gambar 91.</i> Bersama Tesa, Lintang, Sasa	91
<i>Gambar 92.</i> Bersama A Ichibana	91
<i>Gambar 93.</i> Bersama Adit	92
<i>Gambar 94.</i> Bersama Julfa	92
<i>Gambar 95.</i> Pertunjukan Karya Tari <i>Hyper Motion</i>	92
<i>Gambar 96.</i> Pertunjukan Karya Tari <i>Hyper Motion</i>	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	94
Lampiran 2. Daftar Penari Karya Tari <i>Hyper Motion</i>	96
Lampiran 3. Bukti Wawancara.....	98
Lampiran 4. Bimbingan Karya dan Tulisan	99
Lampiran 5. Dokumentasi Pertunjukan	100



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tari merupakan penyusunan gerak tubuh yang ritmis dan harmonis, yang menggabungkan tenaga, ruang, dan waktu. Sumandiyo Hadi (2024:3) mengatakan bahwa tari itu merupakan penyusunan gerakan tubuh yang ritmis dalam ruang dan waktu. Berdasarkan pernyataan itu dapat disimpulkan, bahwa tari adalah bentuk seni yang menggunakan gerak tubuh sebagai media ungkap, dengan menggunakan elemen-elemen seperti tenaga, ruang, dan waktu untuk mengungkapkan ekspresi dan makna.

Sebuah karya tari tentunya memiliki judul yang berfungsi sebagai gerbang awal bagi penonton untuk memahami pesan yang ingin disampaikan oleh koreografer. Adapun karya tari yang diberi judul *Hyper Motion* yang digarap kali ini berasal dari Bahasa Inggris yang secara harfiah berarti "gerak yang berlebihan". Judul ini dipilih untuk merepresentasikan energi dan ekspresi berlebih dari anak-anak hiperaktif, yang menjadi inspirasi utama dalam karya tari ini.

Ide dasar karya tari ini bermula dari observasi personal penulis terhadap lingkungan sekitar, khususnya seorang anak kecil di dekat rumah. Anak tersebut menunjukkan karakteristik hiperaktif, seperti energi yang berlebihan, rentang perhatian pendek, dan gerakan yang sulit dikontrol. Fenomena hiperaktif ini kemudian diangkat sebagai ide sentral untuk mengeksplorasi potensi gerak.

Anak hiperaktif atau *ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder)* adalah salah satu gangguan *neurodevelopmental* atau gangguan pemusatan sistem saraf dan otak yang paling umum dikalangan anak-anak. Para ahli menyebutkan bahwa *ADHD* memiliki tiga tipe. Sejalan dengan pemikiran tersebut, Tiwuk Dwi Haryani (2024: 4) menjelaskan bahwa:

ADHD Tipe 1 (*Inatensi* atau pemusatan perhatian): gejala ini bisa dilihat dari kegagalan seorang anak dalam memberikan perhatian secara utuh terhadap sesuatu. Anak tidak mampu mempertahankan konsentrasinya terhadap sesuatu, sehingga mudah sekali beralih perhatian dari satu hal ke hal yang lain. *ADHD* Tipe 2 (*Hiperaktivitas*): ditandai dengan perilaku yang tak bisa diam dan duduk dengan tenang. Seringkali melakukan gerakan-gerakan yang agak membahayakan, berlari-lari, berjalan ke sana ke mari, bahkan memanjat-manjat. Di samping itu ia cenderung banyak bicara dan menimbulkan suara berisik. *ADHD* Tipe 3 (*Implusif*): gejala ini anak kesulitan untuk menunda respon. Ada semacam dorongan untuk mengatakan atau melakukan sesuatu yang tidak terkendali. Dorongan tersebut mendesak untuk diekspresikan dengan segera dan tanpa pertimbangan.

Penulis memilih *ADHD* tipe 2 yang di mana tipe ini lebih cenderung ke *hiperaktivitas*. Menurut Sara Elise Wijono dalam (dalam klikdokter, 2022) menyatakan bahwa "*hiperaktivitas* adalah suatu kondisi di mana seseorang menjadi lebih aktif dari biasanya". Pendapat lain dari Nazwa (30 Juni 2025) sebagai guru anak berkebutuhan khusus mengatakan, bahwa:

Anak hiperaktif sebenarnya memiliki energi yang luar biasa, sehingga membuat mereka sulit untuk tenang dan fokus. Mereka bukanlah anak nakal, tapi membutuhkan bantuan khusus untuk belajar mengendalikan diri mereka sendiri.

Anak hiperaktif memiliki energi berlebih yang memerlukan pengawasan yang ketat. Oleh karena itu mereka cenderung menunjukkan gejala utama seperti bergerak terus-menerus, tidak bisa diam, dan sulit mengontrol gerakan tubuh. Dengan ciri-ciri yaitu mudah bosan ketika dalam situasi sedang berkegiatan, memiliki rasa ingin tahu yang besar, emosi yang meledak, dan sulit untuk mengendalikan dirinya sendiri. Ciri-ciri tersebut ini juga diperkuat oleh Dianisa yang dijelaskan (dalam wawancara 15 Desember 2024) sebagai guru pendamping khusus mengatakan, bahwa "Ciri-ciri anak hiperaktif biasanya sulit duduk diam, mereka suka berlari-lari, mengganggu teman, dan terus menggeliat. Bahkan ketika sedang ngobrol dengan teman, mereka kesulitan fokus dalam waktu lama". Hasilnya mereka cenderung menunjukkan beberapa

perilaku seperti perilaku fisik, perilaku emosional, perilaku kognitif, dan perilaku sosial. Tiwuk Dwi Hariyani (2024:2) mengatakan, bahwa:

Anak hiperaktif sering menunjukkan perilaku fisik yang berlebihan, seperti 'bergerak terus-menerus, sulit diam, menggunakan energi yang berlebihan, dan sulit mengontrol gerakan tubuh. Selain itu, mereka juga menunjukkan perilaku emosional yang tidak stabil, seperti 'mudah marah atau sedih, kesulitan mengontrol emosi, sering merasa frustrasi, dan sulit mengembangkan hubungan sosial. Perilaku kognitif mereka juga terganggu, seperti 'sulit fokus, mudah terganggu, sulit mengikuti instruksi, dan kesulitan mengorganisir. Dan, perilaku sosial mereka juga terpengaruh, seperti 'sulit berinteraksi dengan teman, sering menginterupsi orang lain, kesulitan mengembangkan hubungan sosial, dan sulit mengikuti aturan sosial.

Berdasarkan uraian di atas, penulis terinspirasi dengan perilaku fisik anak hiperaktif yang tipe dua, yaitu ditandai dengan perilaku yang tak bisa diam dan duduk dengan tenang, berlari-lari, berjalan ke sana ke mari, bahkan memanjat-manjat. Di samping itu ia cenderung banyak bicara dan menimbulkan suara berisik. Penulis tertarik dengan tipe dua ini karena di balik anak yang hiperaktif tersebut memiliki sikap *excited* akan hal baru. Seperti contohnya anak hiperaktif seringkali menjadi sangat *excited* ketika bermain dengan teman, mengunjungi tempat yang baru, berpartisipasi dalam kegiatan yang menyenangkan, dan banyak lagi.

Demikianlah kasus anak hiperaktif sebagai sumber inspirasi karya tari *Hyper Motion* ini memberikan nilai estetika atau keindahan dari gerak-gerak

anak hiperaktif, dan nilai sosial di mana anak hiperaktif ini mempunyai kemampuan berinteraksi lebih tinggi, sehingga dalam perwujudan karyanya digarap dalam tipe murni dengan garap tari kelompok. Pendekatan tipe murni tersebut membentuk perwujudan garap tari kontemporer.

1.2 Rumusan Gagasan

Berdasarkan pemaparan peluang garap yang telah diuraikan pada latar belakang, maka karya tari *Hyper Motion* yang bersumber atau terinspirasi dari anak hiperaktif dan memfokuskan kepada perilaku fisik anak hiperaktif. Selanjutnya, karya tari *Hyper Motion* digarap menjadi sebuah karya tipe murni, bentuk kelompok dengan jumlah 6 orang penari yang terdiri dari 4 orang penari perempuan dan 2 orang penari laki-laki, dan menggunakan pendekatan tari kontemporer.

1.3 Rancangan Garap

Rancangan garap ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang media utama yang terkait dalam perwujudan karya tari *Hyper Motion*, yang meliputi; desain koreografi, desain musik tari, dan desain artistik tari.

1. Desain Koreografi

Sumandiyo Hadi (dalam Ayo Sunaryo, 2020: 56) yang menjelaskan bahwa, “koreografi adalah proses penyeleksian dan pembentukkan gerak kedalam sebuah tarian, serta perencanaan gerak untuk memenuhi tujuan khusus”. Koreografi ini membantu proses pemilihan dan pembentukan gerakan menjadi sebuah tarian yang utuh, serta merencanakan gerakan untuk mencapai tujuan tertentu.

Desain koreografi karya tari *Hyper Motion* mengaplikasikan gerak realis seperti: berguling, berputar, jongkok dan bergeser. Selain dari gerak tersebut, juga dilakukan pencarian sumber gerak yang dapat memperkuat pengungkapan isi dan bentuk dari karya ini seperti *fidgheting* (gerakan gelisah), *pacinc* (berjalan mondar-mandir dalam pola yang sama), *swinginc* (mengayunkan tangan dan kaki), *rockinc* (mengayunkan tubuh), menggunakan desain koreografi kelompok yaitu *unison* (rampak), *balance* (seimbang), *broken* (terpecah), *alternate* (selang-seling) dan *canon* (bergantian). Semua gerak tersebut digarap dengan cara stilasi (penghalusan) dan distorsi (perubahan) dengan mempertimbangkan pengolahan ruang, tenaga, dan waktu.

Karya tari *Hyper Motion* ini dibagi ke dalam tiga bagian. Di mana setiap bagiannya memiliki gerak yang berbeda-beda guna memunculkan nilai estetika yang menarik secara visual yakni:

- a. Bagian awal, garap koreografi yang dilakukan pada bagian awal ini lebih menonjolkan gerak *fidgheting* (gerakan gelisah) dan *pacing* (berjalan mondar-mandir) dengan menggunakan ruang gerak yang kecil, kemudian dipadukan dengan gerak realis seperti berguling, bergeser, dan jongkok dengan menggabungkan beberapa desain koreografi kelompok seperti *broken* (terpecah), *canon* (bergantian), dan *balance* (seimbang), dengan pengaturan tempo pelan ke tempo sedang.
- b. Bagian tengah, bentuk koreografi yang dihasilkan adalah gerak *rocking* (mengayunkan tubuh) dan *pacing* (berjalan mondar-mandir) dengan menggunakan ruang gerak yang sedang ke besar, kemudian dipadukan dengan gerak realis seperti berputar, bergeser dengan menggunakan beberapa desain koreografi seperti *alternate* (selang-seling), *unision* (rampak), dan *canon* (bergantian), dengan tempo sedang.
- c. Bagian akhir, bentuk koreografi pada bagian akhir ini menggunakan gerak seperti *swinging* (mengayunkan tubuh) dan

pacing (berjalan mondar-mandir) dengan menggabungkan ruang gerak yang besar ke sedang, kemudian dipadukan dengan gerak realis dan menggunakan beberapa desain koreografi seperti *broken* (terpecah), *unison* (rampak) dengan menggunakan tempo yang cepat.

2. Desain Musik Tari

Ronaldo Ruzali (2018: 55) menyatakan bahwa “Musik merupakan aspek terpenting dalam mewujudkan sebuah karya tari, baik itu mengatur tempo ataupun untuk mencapai suasana yang diinginkan”. Desain musik ini memiliki pengaruh besar terhadap keseluruhan kesan pertunjukan tari.

Musik dalam garapan tari *Hyper Motion* ini menggunakan Elektronik Digital Musik (*EDM*) sebagai bentuk ekspresi kekinian yang sesuai dengan minat anak-anak masa kini, yang di olah dengan menggunakan beberapa macam tambahan *sound effect* dengan tambahan alat musik *xylophone*, perkusi dan bedug untuk mendukung tarian yang disajikan dalam setiap bagiannya, desain musik karya tari *Hyper Motion* ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

- a. Adegan satu, dimulai dengan pola perkusi yang relatif cepat, kemudian di iringi pola ritmis dari alat *xylophone* dengan interval nada yang relatif jauh, guna membangun suasana kompleks dan

bergerak cepat. Dalam bagian ini, musik disusun dengan karakter yang bertempo sedang.

- b. Adegan dua, musik bergerak ke tempo yang lebih cepat dengan penggunaan ritme *swing* non konvensional untuk berpadu dengan gerakan yang mengayun, dipertebal dengan beberapa unsur *EDM* dan *ambience* sebagai *based*.
- c. Adegan tiga, tempo semakin cepat dengan kompleksitas motif melodi dan ritmik yang terus berkembang. Pemilihan poliritmik dan berbagai *scale* yang digunakan disesuaikan untuk membangun suasana ceria, riang dan gembira.

3. Desain Artistik Tari

Dalam menciptakan karya tari, beberapa unsur penunjang digunakan untuk memperkuat estetika, diantaranya;

- a. Rias dan Busana

Rias yang digunakan pada karya *Hyper Motion* menggunakan rias *korektif* atau sering disebut rias cantik. Menurut Andi Nur Maida (2024: 92) mengatakan bahwa, "rias *korektif* yaitu rias yang dilakukan dengan tujuan menonjolkan bagian-bagian wajah yang sempurna sekaligus menyamarkan bagian-bagian wajah yang kurang sempurna". Oleh karena itu rias *korektif* yang digunakan

pada karya tari *Hyper Motion* merupakan rias untuk mempertegas garis wajah. Febi Ilyasari (2022:2) menyebutkan bahwa:

Busana adalah suatu bentuk mengeskpresikan diri sebagai identitas individu. Namun seiring perkembangan zaman, fungsi busana sedikit mengalami pergeseran yaitu tidak hanya sebagai perlindungan tubuh dari alam akan tetapi untuk menyalurkan ekspresi seni dari perancangannya.

Sejalan dengan pendapat Febi Ilyasari maka, busana dalam karya tari *Hyper Motion* ini tidak hanya berfungsi sebagai pelindung tubuh, melainkan juga sebagai sarana untuk menyalurkan ekspresi seni, sehingga dipilih busana *over all*. Dan *Tshirt mocca* dengan kode warna #A38068 sebagai pelengkap, dan baju *over all* berwarna kuning kunyit dengan kode warna #feb200. Busana *over all* dipilih dalam karya *Hyper Motion* karena asosiasinya yang kuat dengan dunia anak-anak. Pilihan ini sesuai dengan prinsip desain busana anak yang mengutamakan fleksibilitas gerak dan kepraktisan demi mendukung eksplorasi optimal anak yang aktif. Selain itu, *over all* secara efektif memberikan kesan visual ceria dan menggemaskan yang selaras dengan konsep yang diusung.



Gambar 1. Sketsa Busana Karya Tari Hyper Motion
(Foto: Koleksi Riri, 2025)

b. Bentuk Panggung

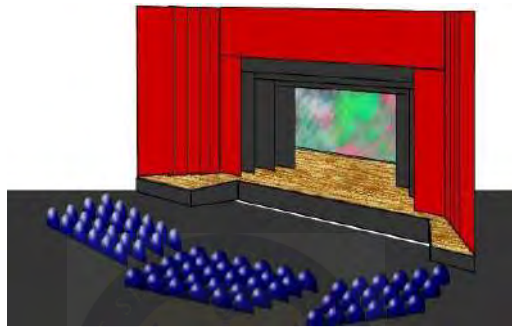
Dalam karya tari *Hyper Motion* menggunakan panggung *proscenium*, di mana penonton hanya dapat menonton dari satu arah, yaitu dari arah depan. Seperti yang telah dijelaskan oleh Y. Sumandiyo Hadi (2017: 10) menyebutkan bahwa:

Proscenium stage atau ruang pertunjukan konvensional Nampak seperti kotak atau box, dengan bingkai pembatas antara lantai tari dengan apron, tempat orkestra dan kemudian tempat penonton maka disebut *proscenium*. Ruang petunjukan ini merupakan tempat tertutup atau indoor, yang hanya bias dilihat dari satu arah pandangan penonton, yaitu dari depan dengan jarak tertentu.

Panggung *proscenium* ini memiliki bentuk panggung persegi panjang, dan mempunyai wings sebanyak tiga sisi di masing-masing kanan dan kiri panggung dan memiliki *apron*. Pementasan karya *Hyper Motion* menggunakan panggung *proscenium*,

pertunjukan ini dibagi menjadi tiga bagian berdasarkan memanfaatkan area depan panggung, diantaranya:

- 1) Bagian pertama, memanfaatkan area depan panggung.
- 2) Bagian kedua, menggunakan seluruh area panggung.
- 3) Bagian ketiga, ada pada area *apron* sebelah kanan.



Gambar 2. Sketsa Panggung Proscenium.
(Foto: Koleksi Website 2025)

c. Tata Cahaya

Tata Cahaya merupakan salah satu pendukung penting, yang dapat mempengaruhi efek visual pada suatu pertunjukan. Heny Purnomo, (2018: 101) mengatakan bahwa:

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.

Adapun lampu yang akan digunakan pada garapan tari ini yaitu terdiri dari lampu *mega par*, *follow spot*, *parled*, *plod*, dan *fresnel*.

Desain *Lighting* pada garapan *Hyper Motion* ini setiap bagiannya berbeda-beda, seperti pada

- 1) bagian satu panggung dipenuhi sorotan, di mana lampu *follow spot* menyoroti dan mengikuti pergerakan seorang penari yang berlari mengelilingi panggung, penari lainnya tetap berada di tengah. Kemudian, semua penari disatukan dalam pencahayaan yang lebih luas menggunakan lampu *mega par*, yang secara efektif menerangi seluruh area panggung sesuai dengan alur koreografi yang telah ditentukan.
- 2) Pada bagian dua, menggunakan lampu *parled*. Lampu ini menghasilkan berbagai macam warna cerah yang menciptakan suasana ceria.
- 3) Pada bagian tiga, seluruh lampu yang ada di panggung dimainkan secara bergantian. Pengaturan pencahayaan ini disinkronkan dengan tempo musik dan gerakan penari yang

terus meningkat, sehingga menciptakan dinamika yang kuat seiring dengan perubahan tempo.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Sebuah pertunjukan karya tari tentunya tidak terlepas dari tujuan dan manfaat yang ingin disampaikan oleh penulis. Proses panjang dari penciptaan karya tari ini menyampaikan beberapa tujuan dari manfaat yang berguna bagi para *audience*. Penulis berharap jika karya tari ini akan tersampaikan beberapa tujuan dan manfaat sebagai berikut:

1. Tujuan

Adapun tujuan dari penciptaan karya tari ini yaitu:

- a. Terwujudnya karya tari yang berjudul *Hyper Motion*.
- b. Untuk mengeksplorasi dan mengembangkan bentuk tari murni melalui pendekatan tari kontemporer.
- c. Memberi pengetahuan kepada masyarakat umum bahwa bentuk gerak anak hiperaktif memiliki gerak spesial dan memiliki nilai keindahan akan di distorsi dan distilasi yang nantinya menjadi gerak baru.

2. Manfaat

Adapun manfaat dari penciptaan karya tari ini yaitu:

- a. Melalui karya tari ini, penulis memperoleh manfaat dalam bentuk pengembangan kreativitas dengan mengeksplorasi sumber inspirasi untuk menciptakan sebuah karya yang memiliki nilai keindahan.
- b. Memberikan wawasan kepada masyarakat umum khususnya seniman tari bahwasanya sebuah anak hiperaktif dapat dijadikan sebagai ide/gagasan dalam membuat sebuah karya.
- c. Diharapkan melalui karya ini dapat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan karya tari khususnya di lingkungan ISBI Bandung, umumnya untuk masyarakat luas.

1.5 Tinjauan Sumber

Tinjauan sumber merupakan acuan untuk menghindari plagiarisme, penulis melakukan tinjauan sumber dengan mengumpulkan referensi dari berbagai sumber seperti buku, skripsi, dan artikel sebagai acuan dalam penulisan proposal ini.

1. Tinjauan Pustaka

Tinjauan sumber dilakukan untuk menganalisis karya-karya terdahulu yang relevan, sehingga dapat menghindari plagiasi. Adapun tinjauan pustaka yang digunakan untuk penciptaan tari ini, sebagai berikut:

Skripsi berjudul "SKAK", karya Indah Purnamasari 2024. Dijadikan sumber referensi karena memiliki kesamaan metodologis dan bentuk penyajian. Kedua karya ini sama-sama menggunakan tipe murni dan disajikan dalam bentuk kelompok, meskipun sumber inspirasi yang diangkat berbeda.

Skripsi berjudul "Bias", karya Rendica, mahasiswa ISBI Bandung tahun 2022, Isi pembahasannya mengenai bentuk motif keseharian pada burung merak yang dikemas menjadi suatu karya tari dengan tipe murni yang dipadukan dengan sentuhan gerak-gerak tradisi. Skripsi ini digunakan sebagai sumber literatur penulis dalam mencari referensi.

Skripsi berjudul "ESKALASI" oleh Anita Tri Utami mahasiswa ISBI Bandung 2022. Karya ini terinspirasi dari gerakan Binaragawati dan mengembangkannya menjadi serangkaian gerak baru dengan motif yang unik. Karya ini menekankan pentingnya kecepatan, ketahanan, kekuatan, keseimbangan, dan kelenturan. Skripsi ini menjadi sumber referensi pengolahan gerak tipe murni untuk karya tari *Hyper Motion* serta

menambah pengetahuan mengenai menciptakan sebuah karya dengan koreografi seperti gerak kelincahan, kekuatan dan kecepatan.

Skripsi berjudul “Perilaku Anak Hiperaktif Di Raudhatul Athfal Al-Huda Tahun Ajaran 2019-2020” karya Lisda Warni, mahasiswa UIN Sumatera Utara Medan 2020, Penyusunan skripsi ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan empiris, yang melibatkan wawancara, observasi, dan pengumpulan dokumentasi di sekolah yang memiliki siswa hiperaktif. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi karena membahas tentang perilaku anak hiperaktif.

2. Sumber Pustaka

Sumber pustaka merupakan berbagai sumber-sumber yang relevan seperti literatur/buku maupun video yang dapat dijadikan acuan dan sebagai unsur pendukung dalam penyusunan karya tari ini, diantaranya:

Buku berjudul “Mengapa Menari?” karya Y. Sumandiyo Hadi terbit tahun 2024. Isi dari buku ini yaitu membahas mengenai pengetahuan tari secara meluas, sehingga menjadikan inspirasi bagi penulis.

Buku berjudul “Kajian Tari Teks dan Konteks” karya Y. Sumandiyo Hadi terbit tahun 2007, Penerbit Pustaka Book Publisher, Yogyakarta. Isi dari buku ini yaitu mengenai pembahasan isi teks dan konteks secara

detail, sehingga mudah dipahami oleh pembaca, dan menjadikan wawasan bagi pembaca sehingga memudahkan penulis untuk menciptakan sebuah karya.

Buku berjudul "Ikat Kait Implusif Sarira" yang ditulis oleh Eko Supriyanto atau disering di panggil Eko Pece terbit tahun 2018, penerbit Garudhawaca yang menguraikan tentang pengertian tari kontemporer dan bentuk karya tari terdapat ide atau gagasan karya yang terelaborasi ke dalam proses penciptaan melalui pendekatan personal dan masing masing koreografi.

Buku berjudul "Koreografi & kreativitas" yang ditulis oleh Robby Hidajat terbit tahun 2011, di dalam buku tersebut terdapat penjelasan menguraikan tentang tipe murni. Buku ini digunakan oleh penulis karena karya tari yang di garap merupakan karya tari bertipe murni.

Buku berjudul "Bergerak Menurut Kata Hati" yang ditulis oleh Alma M. Hawkins, yang telah diterjemahkan oleh Prof. Dr. I Wayan Dibia, menyajikan metode baru dalam penciptaan karya tari. Buku ini memberikan pemahaman mendalam tidak hanya mengenai bentuk tarian, tetapi juga proses penemuan tema dan makna yang terkandung di dalamnya.

Buku berjudul “Kunci Mengendalikan Anak Dengan ADHD” yang ditulis oleh Kiky Lestari, di dalam buku tersebut terdapat beberapa penjelasan anak hiperaktif secara detail, sehingga menjadikan inspirasi bagi penulis.

Artikel jurnal yang berjudul “Perilaku Anak Hiperaktif dan Cara Mengatasinya” yang ditulis oleh Napidah Islamati, Sri Wahyuni dan Ahmad Najib Komarudin pada tahun 2024 hal 54-60 dalam *Jurnal RECQA* Volume 1 nomor 1. Artikel ini membahas mengenai perilaku dan cara menangani anak hiperaktif dengan cara penelitiannya menggunakan metode observasi dan kepustakaan yaitu dengan menganalisis dan mencatat sistematis tentang tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung.

Artikel jurnal ini memberikan kontribusi besar bagi penulis dalam memahami perilaku anak hiperaktif secara mendalam, sehingga dapat diimplementasikan dalam sebuah garapan.

1.6 Landasan Konsep Pemikiran

Menciptakan suatu karya tari bukanlah sesuatu yang mustahil namun tidak terlepas dari tahapan yang panjang menggunakan rangsang kinestetik yang bersumber dari tingkah laku anak hiperaktif sebagai

gagasan utama sehingga dapat menciptakan suatu bentuk karya tari penciptaan baru melalui proses kreatifitas oleh Wallas (dalam utami munandar 2014: 58). yang memiliki empat tahap terdiri dari; **1. Persiapan** (mempersiapkan diri dalam memecahkan masalah dengan belajar berpikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain dan sebagainya). Di dalam tahap persiapan, observasi dilakukan untuk merumuskan permasalahan dan mengumpulkan data. **2. Inkubasi** (timbulnya inspirasi yang merupakan titik mula dari suatu penemuan atau kreasi baru berasal dari daerah pra-sadar atau timbul ketidaksadaran penuh). Pada tahap inkubasi, proses berfikir tenang dilakukan untuk mematangkan ide, sehingga didapatkan gambaran dan bentuk karya yang jelas sebelum memasuki tahap perwujudan. **3. Iluminasi** (timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru). Tahap iluminasi ini ditandai dengan munculnya solusi secara tiba-tiba, diikuti dengan perencanaan rinci mengenai susunan elemen karya. **4. Verifikasi** (ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Dengan proses divergensi yang harus diikuti oleh proses konvergensi. Pada tahap verifikasi, ide yang telah dirancang akan diuji kelayakan untuk memastikan dapat diimplementasikan dengan baik.

Rujukan yang dijadikan acuan dalam mewujudkan konsep garap menjadi sebuah karya tari yang berjudul *Hyper Motion* ini dibutuhkan satu landasan konsep garap yang relevan disini penulis akan menggunakan konsep pemikiran Robby Hidajat dalam skripsi Dendi Ramdani (2024: 6) yang mengemukakan 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 diekspresikan sangat tidak nyata.

Karya tari *Hyper Motion* mengandung rangsang kinetik yang diilhami dari gerakan anak hiperaktif, seperti *fidgheting* (gerakan gelisah), *pacing* (berjalan mondar-mandir dalam pola yang sama), *swinging* (mengayunkan tangan dan kaki), *rocking* (mengayunkan tubuh).

1.7 Pendekatan Metode Garap

Langkah dalam melakukan proses garap penciptaan karya tari yang berjudul *Hyper Motion* yang dituangkan oleh penulis dalam menggunakan pendekatan metode kreativitas yang dikemukakan oleh Y. Sumandiyo Hadi (2012: 70) yang menjelaskan, bahwa, "Dalam proses koreografi ada beberapa tahapan yang dilalui meliputi, eksplorasi, improvisasi (evaluasi),

dan komposisi". Proses kreativitas dilakukan dengan mengambil pola-pola pendekatan sebagai berikut:

1. Eksplorasi, proses mencari atau menemukan sesuatu yang baru terhadap suatu objek atau fenomena dari luar dirinya untuk mendapatkan ide-ide serta rangsang kreativitas.
2. Improvisasi, sebagai proses koreografi, merupakan satu tahap dari pengalaman tari yang lain (eksplorasi, komposisi) untuk memperkuat kreativitas.
3. Komposisi, atau komposisi. Merupakan tahapan akhir dari proses koreografi, artinya seorang koreografer telah melakukan tahapan-tahapan sebelumnya yang meliputi eksplorasi, dan improvisasi.

BAB II

PROSES GARAP

Karya tari *Hyper motion* merupakan karya tari yang terinspirasi dari anak hiperaktif. Proses penciptaan karya tari ini bermula dari imajinasi penulis, yang kemudian diolah menjadi ide kreatif. Ide tersebut tidak disusun secara acak, melainkan melalui penataan pola-pola gerak hingga menjadi sebuah karya tari yang utuh. Berkaitan dengan itu, Suharji menegaskan bahwa (2015: 70), “seorang pencipta tari harus menguasai metode manata atau mengatur unsur-unsur gerak agar dapat membentuk sebuah tarian yang terstruktur”. Oleh karena itu, penulis harus memahami dan mendalami ide gagasan yang di usung secara menyeluruh untuk menghasilkan konsep garap yang jelas.

Proses garap tari *Hyper Motion* dibuat melalui gerak tari kontemporer, perwujudan tersebut meliputi beberapa tahapan, yaitu:

2.1 Tahap Eksplorasi

Proses penciptaan tari dimulai dengan tahap eksplorasi yang mendalam. Tahap ini merupakan jembatan antara imajinasi dan gerak nyata, di mana penulis menemukan ide, menentukan titik fokus atau tema,

dan kemudian membuat kerangka garap sebagai landasan karya. Eksplorasi ini adalah fondasi yang sangat penting untuk menyelaraskan konsep dengan gerak yang akan dieksekusi, memastikan karya yang dihasilkan memiliki arah dan fokus yang jelas.

Tahap eksplorasi adalah proses pencarian gerak yang disesuaikan dengan konsep. Pada tahap ini, penulis akan menjelajahi berbagai bentuk gerak dengan memperhatikan tenaga, ruang, dan waktu. Proses eksplorasi ini dimulai dengan mengamati suatu objek melalui panca indera, yang kemudian diolah dalam pikiran hingga menjadi sebuah imajinasi yang melahirkan ide atau gagasan. Ide inilah yang pada akhirnya diwujudkan ke dalam bentuk gerak, seperti halnya pendapat Y. Sumandiyo Hadi dalam skripsi Dendi Ramdani (2024: 23), yaitu sebagai berikut:

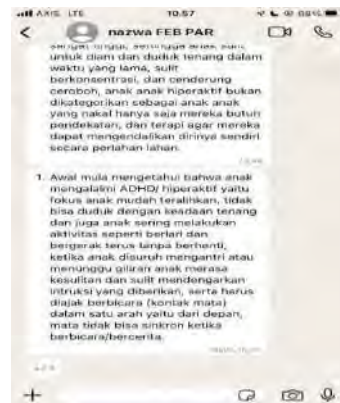
Secara umum eksplorasi dapat diartikan sebagai usaha penjajagan, maksudnya sebagai suatu pengalaman bagaimana kita menangkap objek-objek dari luar termasuk di dalamnya berfikir imajinasi, merasakan, dan meresponsikan, kemudian untuk selanjutnya objek tersebut diwujudkan melalui gerak.

Berdasarkan pernyataan di atas, penulis memulai eksplorasi dengan mengamati suatu objek dari lingkungan sekitar. Ide tersebut kemudian diolah dalam pikiran hingga menjadi sebuah konsep yang matang, yang diwujudkan menjadi sebuah koreografi, kemudian dari eksplorasi tersebut meliputi tiga tahapan didalamnya, yaitu:

1. Eksplorasi Mandiri

Pada eksplorasi mandiri ini, penulis memulai dengan melakukan studi sumber literatur yang membahas tentang anak hiperaktif. Untuk memperkuat pemahaman tentang konsep yang dipilih, penulis menelaah berbagai buku, diantaranya buku berjudul “Kunci Mengendalikan Anak Dengan ADHD” Karya Kiky Lestari 2022. Buku “Psikologi Anak Hiperaktif” Karya Tiwuk Dwi Hariyani 2024. Selain itu, penulis juga menelaah berbagai buku lain untuk memperkuat dan memperdalam pemahaman tentang konsep yang dipilih.

Dari proses tersebut, munculah gagasan untuk mengangkat tema anak hiperaktif. Penulis melanjutkan eksplorasinya dengan melakukan observasi dan wawancara mendalam terhadap beberapa narasumber, baik secara langsung maupun melalui *WhatsApp*. Dari wawancara tersebut, penulis menemukan beberapa gerakan fisik khas yang sering dilakukan anak hiperaktif, seperti *fidheting*, *pacing*, *swinging*, dan *rocking*. Gerakan-gerakan inilah yang kemudian diolah menjadi sumber ide utama untuk menciptakan motif-motif gerak dalam karya tari.



Gambar 3. Hasil Wawancara
(Foto: Koleksi Riri, 2025)



Gambar 4. Hasil Observasi Lapangan
(Foto: Koleksi Riri, 2025)

Setelah mendapatkan gagasan yang kuat, penulis mulai mengeksplorasi gerakan-gerakan anak hiperaktif tersebut. Gerakan ini kemudian di *distorsi* dan di *distilisasi* dengan gerakan kinestetik. Proses ini juga dibantu oleh improvisasi, di mana gerakan-gerakan baru ditemukan secara spontan, sejalan dengan pendapat Sumandiyo Hadi yang dikutip dalam Ayo Sunaryo (2020: 87) yang mengatakan bahwa “Improvisasi dapat diartikan sebagai penemuan gerak secara spontan, entah gerak tersebut

pernah dilihat sebelumnya ataukah muncul pada saat pencarian gerak”.



Gambar 5. Eksplorasi Mandiri
(Foto: Koleksi Riri, 2025)

Tahap eksplorasi mandiri ini sangat penting bagi penulis dalam menciptakan karya tari. Proses selanjutnya adalah kontemplasi, di mana koreografer menyusun gerakan yang berasal dari hasil eksplorasi, improvisasi, dan interpretasi gerak anak hiperaktif. Gerakan-gerakan ini kemudian diolah, distilasi dan didistorsi dengan memanfaatkan aspek tenaga, ruang, dan waktu untuk mewujudkan karya tari yang utuh.

2. Transformasi Kinetika Tari

Tahap transformasi kinetika tari pada karya *Hyper Motion* ini merupakan tarian kelompok yang semula hanya menampilkan lima orang penari perempuan, kini berkembang menjadi kolaborasi antara penari laki-laki dan perempuan. Proses ini dimulai dengan seleksi penari berdasarkan postur tubuh dan tinggi badan. Karya ini melibatkan enam penari, yaitu

empat penari perempuan dan dua penari laki-laki, namun jumlah dan jenis kelamin penari ini tidak memiliki makna simbolis. Setelah penari terpilih, penulis berdiskusi dengan pendukung tari untuk menyampaikan konsep karya *Hyper Motion*. Tujuan diskusi ini adalah agar para penari memahami ide gagasan, yang kemudian menjadi landasan bagi mereka untuk mengembangkan kualitas gerak dan bentuk tubuh yang sesuai dengan visi koreografi. Selain itu, penulis dan penari juga menganalisis karya-karya tari sebelumnya guna untuk mengevaluasi dan menciptakan inovasi baru dalam karya *Hyper Motion*.

Setelah konsep karya tari dijelaskan, penulis memulai mentransfer gerakan yang telah dieksplorasi secara mandiri kepada para penari. Proses ini disertai dengan penjelasan disetiap gerakannya dan penambahan ekspresi agar lebih mudah dipahami. Gerakan-gerakan ini diberikan secara individu maupun kelompok, dengan variasi pola lantai dan level gerak untuk menghindari kesan monoton. Selanjutnya, masuk ke tahap diskusi dan saling memberi saran, di mana koreografer dan para penari bertukar pendapat untuk menyempurnakan tarian kelompok ini. Dengan menciptakan ruang yang nyaman untuk berdiskusi, penulis dapat memastikan proses pelatihan secara efektif.



Gambar 6. Transformasi Kinetika Tari
(Foto: Koleksi Riri, 2025)

Proses ini mencakup pengembangan motif gerak, ragam gerak, dan struktur koreografi. Pada tahap ini, ada kemungkinan terjadi penambahan atau pengurangan pada motif gerak dan pola lantai yang telah dibuat. Hal ini bertujuan untuk menyesuaikan penulis dengan kemampuan semua penari, sehingga menghasilkan gerakan yang indah, dan membentuk ikatan emosional (*chemistry*) yang kuat di antara mereka.

3. Eksplorasi Sektoral Musik

Proses awal dalam eksplorasi musik ini melibatkan diskusi mendalam antara koreografer dan komposer. Penulis memberikan penjelasan rinci mengenai konsep dan kebutuhan garapan tari agar komposer dapat menciptakan musik yang mendukung karya tersebut. Setelah menganalisis beberapa konsep musik yang diperoleh dari rekomendasi komposer, penulis memutuskan untuk menggunakan musik kontemporer dengan sentuhan *EDM* berkolaborasi dengan *sound effect* dan tambahan alat musik

yang dibutuhkan dengan musik yang berfokus pada detail ketukan dan tempo metronom.

Tahap selanjutnya yaitu eksplorasi ide musik oleh komposer dan pemusik, penulis juga memberikan kebebasan kreatif kepada komposer dalam proses ini. Selama proses latihan, penulis mengirimkan video koreografi kepada komposer untuk memastikan musik yang dibuat selaras dengan gerakan penari. Dengan cara ini, proses latihan berjalan lebih efisien. Setelah musik selesai, diskusi dan penyesuaian akhir dilakukan saat latihan gabungan.



*Gambar 7. Eksplorasi Musik Tari
(Foto: Koleksi Riri, 2025)*

4. Eksplorasi Sektoral Artistik Tari

Aspek artistik adalah unsur penting dalam sebuah karya tari, karena menjadi ciri khas dari konsep yang akan diusung. Lebih dari itu, aspek ini

juga memperkuat nilai estetika dari pertunjukan secara keseluruhan. Tahap awal yang dilakukan koreografi yaitu mengeksplorasi tata rias wajah.

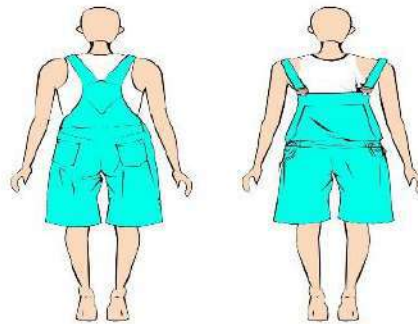
Eksplorasi sektoral rias dalam karya *Hyper Motion*, penulis menggunakan teknik rias wajah korektif untuk menonjolkan fitur-fitur wajah sekaligus menyamarkan area yang dianggap kurang sempurna. Penggunaan *eyeshadow* cokelat pada kelopak mata bertujuan untuk mempertegas ekspresi wajah sehingga lebih mudah dilihat oleh penonton dari kejauhan. Selain itu, lipstik berwarna nude dipilih untuk memberikan tampilan yang alami dan tidak berlebihan, dan membuat wajah tidak terlihat pucat.

Pemilihan warna-warna yang lembut dan tidak mencolok ini disesuaikan dengan konsep yang diangkat, yaitu anak-anak. Tujuannya adalah untuk memperindah penampilan di atas panggung tanpa mengurangi kesan kepolosan. Untuk gaya rambut, terdapat berbagai pilihan gaya rambut yang bisa disesuaikan dengan selera anak-anak pada umumnya, seperti kepang, kuncir dua, dan lain-lain.



Gambar 8. Eksplorasi Makeup dan Hairdo
(Foto: Koleksi Aditya, 2025)

Eksplorasi sektoral busana dalam karya *Hyper Motion*, penulis melakukan eksplorasi dengan memilih baju *over all*. Busana ini dipilih karena identik dengan pakaian anak-anak zaman dahulu yang sering disebut “baju kodok”. Pada ujian kolokium, *over all* yang digunakan hanya berwarna kunyit. Namun, untuk ujian tugas akhir, penulis mengubahnya menjadi beraneka warna cerah seperti merah, toska, kuning, oren, dan hijau untuk lebih menggambarkan dunia anak-anak. Sebagai pelengkap, atasan *tank top* berwarna putih digunakan di dalamnya. Selain itu, penulis juga memastikan bahwa busana tersebut nyaman dan tidak membatasi gerakan penari.



Gambar 9. Eksplor Busana
(Foto: Koleksi Riri, 2025)

Selanjutnya eksplorasi cahaya atau lighting, pada tahap awal penulis melakukan diskusi intensif dengan penata cahaya untuk memaparkan ide gagasan karya *Hyper Motion* sebagai panduan bagi penata cahaya, pembahasan ini berfokus pada pengembangan konsep pencahayaan yang akan mendukung dan memperkuat komposisi gerak para penari. Proses kolaborasi ini dilakukan melalui berbagai cara, seperti mengirimkan video melalui *whatt app* dan mengadakan pertemuan langsung. Hal ini dilakukan untuk memastikan tidak ada *miskomunikasi* dan agar keinginan penulis dapat tersampaikan dengan jelas.



Gambar 10. Ekplor Tata Cahaya
(Foto: Koleksi Riri, 2025)

Dalam eksplorasi ini, pencahayaan tidak hanya digunakan untuk menciptakan suasana, tetapi lebih sebagai unsur estetika dan titik fokus yang mengarahkan pandangan penonton langsung kepada penari.

Karya *Hyper Motion* dipentaskan di Gedung Kesenian Sunan Ambu, ISBI Bandung, dengan memanfaatkan panggung proscenium. Panggung ini ideal karena penonton hanya bisa menyaksikan pertunjukan dari satu sisi, yaitu dari arah depan, sehingga fokus mereka terpusat pada pementasan.

Panggung proscenium memiliki ruang yang memisahkan area pertunjukan dari penonton. Hal ini tidak hanya membantu mengarahkan fokus, tetapi juga memberikan keleluasaan bagi para penari untuk bergerak, masuk, dan keluar panggung. Untuk mendukung penataan, digunakan *backdrop* berwarna hitam, yang semakin menonjolkan gerakan

para penari.

2.2 Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan lanjutan dari tahap eksplorasi yang memiliki peran sangat penting dalam proses pembuatan sebuah karya. Tujuannya adalah untuk menentukan kualitas karya secara menyeluruh. Evaluasi ini mencakup berbagai elemen seperti koreografi, musik, kostum, dan tata cahaya. Dalam prosesnya, penulis akan melakukan bimbingan saat latihan. Tujuannya agar karya tari *Hyper Motion* lebih terarah dari segi wujud, bentuk, dan isi sehingga hasilnya sesuai dengan yang diharapkan.



Gambar 11. Bimbingan Karya
(Foto: Koleksi Riri, 2025)

Selain bimbingan karya, evaluasi juga memegang peranan penting dalam penulisan. Proses bimbingan penulisan dilakukan dengan meninjau ulang tulisan, kemudian menyesuaikan dengan pedoman yang sudah

ditetapkan oleh kampus. Selain itu, evaluasi ini juga bertujuan untuk memperbaiki karya tulis agar sesuai dengan kaidah SPOK. Dengan demikian, tulisan dapat secara akurat mempresentasikan karya yang telah dibuat.



Gambar 12. Bimbingan Tulisan
(Foto: Koleksi Riri, 2025)

1. Evaluasi Sektoral Koreografi

Pada tahap evaluasi sektoral koreografi, penulis mendokumentasikan setiap sesi latihan untuk mengevaluasi gerakan. Setelah latihan, penulis akan menganalisis hasil latihan tersebut untuk memilih gerakan yang efektif, menyesuaikan dinamika dan tempo, serta memperkuat teknik dan rasa gerak agar sesuai dengan garapan. Setelahnya, penulis dan para pendukung tari diskusi bersama mengenai pencapaian dan kekurangan yang harus diperbaiki. Hal ini mencakup kedisiplinan gerak, pola lantai, keseragaman tenaga, kekompakan gerak, dan kesamaan tempo. Melalui

diskusi korektif bersama ini, semua pihak saling memberikan masukan dan mencari solusi untuk menyempurnakan koreografi yang sedang digarap.

Evalusi dilakukan juga dengan pembimbing untuk memastikan karya tetap terarah. Dalam proses ini, penulis memperlihatkan hasil latihan dan eksplorasi kepada pembimbing untuk memfokuskan ide gagasan. Hasil dari diskusi dengan pembimbing kemudian disampaikan kepada penari sebagai motivasi agar penulis dapat terus mengembangkan karya tari tersebut.

2. Evaluasi Sektoral Musik Tari

Musik tari untuk karya *Hyper Motion* juga menjalani tahap evaluasi. Pada tahap ini, penulis mengajukan beberapa perubahan gerakan. Proses ini dengan cara menyerahkan video hasil latihan kepada komposer sebagai referensi agar komposer dapat menyesuaikan tempo dan dinamika musik dengan koreografi yang sudah ada. Sebelum penyesuaian, penulis dan komposer berdiskusi mengenai musik yang digarap. Tujuan dari evaluasi sektoral musik ini adalah untuk memastikan musik benar-benar selaras dan harmonis dengan koreografi yang telah dikembangkan.

3. Evaluasi Sektoral Artistik Tari

Evaluasi artistik tari pada karya *Hyper Motion* hanya berfokus pada penyempurnaan beberapa aspek yaitu tata busana dan tata cahaya disesuaikan untuk memperkuat ciri khas dan dampak visual pertunjukan, untuk unsur artistik lainnya tidak mengalami perubahan. Selain itu, Penyesuaian teknis juga dilakukan pada tata panggung, yaitu mengatur ulang posisi penari dan musisi agar optimal memanfaatkan area stage bawah dan apron panggung.

Meskipun jenis kostum yang digunakan tetap berupa busana *over all*, desainnya dimodifikasi agar terlihat lebih menarik. Modifikasi tersebut meliputi perubahan warna yang lebih cerah. Berikut merupakan sketsa yang menunjukkan perubahan busana.

4. Evaluasi *Unity*

Evaluasi kesatuan (*unity*) yang mendalam dan komprehensif dilakukan terhadap seluruh elemen, termasuk artistik tari, koreografi, dan musik, untuk memastikan semuanya berhasil disatukan menjadi karya yang utuh dan memenuhi harapan. Evaluasi ini bertujuan mengumpulkan masukan dari berbagai pihak, mengidentifikasi kekurangan atau kelebihan (bagian yang perlu ditambah atau dikurangi), serta memungkinkan penulis

menemukan solusi yang tepat bersama pembimbing dan pendukung lainnya, agar karya tercipta dengan baik sesuai dengan konsep awal yang telah digarap.



Gambar 13. Evaluasi Unity
(Foto: Koleksi Riri, 2025)

2.3 Tahap Komposisi

Tahap Komposisi adalah proses akhir yang menyatukan seluruh aspek penciptaan, mulai dari eksplorasi, improvisasi, hingga penyusunan gerakan secara keseluruhan. Komposisi ini bertujuan merampungkan garapan tari *Hyper Motion* agar benar-benar selaras dengan konsep yang telah ditetapkan. Penting untuk diingat bahwa kesuksesan karya tidak hanya bergantung pada koreografi, melainkan juga pada keselarasan seluruh komponen pendukung, seperti musik, rias, busana, dan *lighting*. Diskusi berkelanjutan menjadi kunci sepanjang proses ini untuk menjamin hasil yang optimal.

1. Kesatuan bentuk; Koreografi, Musik Tari, dan Penataan Artistik Tari

Kesatuan bentuk ini mencakup koreografi, musik tari, dan artistik tari. Koreografi dirancang berdasarkan konsep utama, dengan memperhatikan unsur-unsur seperti gerak, pola lantai, dan dinamika agar selaras dengan ekspresi dan emosi yang ingin disampaikan. Menariknya, meskipun karya ini menitikberatkan pada pengembangan gerak kinestetik murni, secara tidak langsung sebuah pola dramatik telah terbentuk.

Musik dan aspek artistik sama-sama berperan penting dalam menciptakan keutuhan karya tari ini. Musik berfungsi memperkuat emosi dan suasana, serta mendukung ruang, tenaga, dan waktu gerak sehingga tercipta keharmonisan. Sementara itu, aspek artistik termasuk desain rias, busana, dan tata cahaya menjadi penunjang utama yang menyempurnakan dan menambahkan dimensi estetika, membuat karya tari terlihat menarik dan berkualitas. Dengan demikian, seluruh elemen bekerja sama untuk menghasilkan sebuah karya tari yang matang.

2. Perwujudan Unity; Kesatuan bentuk dan isi

Perwujudan Unity adalah tahap final dalam penciptaan karya tari *Hyper Motion*. Pada tahap ini, seluruh struktur karya yang telah disusun digabungkan dan diuji untuk menciptakan bentuk akhir yang baru.

Mengingat karya ini bertipe murni, fokus utamanya adalah mengungkapkan keindahan estetika gerak tubuh manusia. Meskipun inspirasi awalnya berasal dari perilaku fisik anak hiperaktif, karya ini tidak secara harfiah meniru perilaku fisik tersebut, melainkan hanya menjadikannya sebagai gagasan awal koreografi.

Untuk mencapai kesatuan ini, seluruh elemen meliputi koreografi, musik, dan aspek artistik tari seperti rias, busana, tata cahaya, wajib direncanakan dengan konsep yang matang dan jelas, mempertimbangkan segala potensi masalah atau peluang. Kesatuan antara koreografi, musik, dan artistik tari inilah yang menciptakan unity dalam karya tari *Hyper Motion*, sehingga pesan dan nilai yang ingin disampaikan dengan kuat kepada *audiens*.

BAB III

DESKRIPSI PERWUJUDAN GARAP

Karya tari *Hyper Motion* berawal dari fenomena sosial terkait kondisi anak hiperaktif, yang menampilkan gejala fisik anak hiperaktif, telah menjadi inspirasi utama bagi sebuah karya tari. Penulis mewujudkan inspirasi ini dalam karya yang secara spesifik mengangkat isu perilaku mereka yang aktif berlebihan.

Proses penciptaan karya tari *Hyper Motion* memerlukan serangkaian tahapan yang komprehensif, mulai dari konseptualisasi hingga realisasi pertunjukan. Selama proses ini, terjadi pengembangan signifikan pada aspek motif gerak, dinamika tari, dan pola lantai. Seluruh proses kreatif ini didasarkan pada konsep pemikiran Wallas, yang digunakan untuk menguraikan berbagai unsur yang terintegrasi. Proses penciptaan ini terbagi menjadi empat tahap utama, yaitu:

Tahap paling awal dalam proses penciptaan adalah persiapan, yang berfokus pada perumusan konsep dan pengumpulan data. Pada tahap ini, penulis melaksanakan serangkaian observasi mendalam, meliputi wawancara, dokumentasi, studi pustaka, studi literatur, dan apresiasi video karya tari terdahulu, yang menjadi landasan untuk pencarian

inspirasi serta eksplorasi ide guna pengembangan karya tari *Hyper Motion*. Pernyataan tersebut sesuai menurut Wallas dalam Utami Munandar (2014:59), bahwa: “Pada tahap pertama, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain; dan sebagainya”. Proses pencarian inspirasi dimulai dengan pengamatan langsung penulis terhadap anak hiperaktif di lingkungan sekitar, menunjukkan kepekaan terhadap gejala meraka. Untuk mendalami fenomena ini, penulis kemudian mewawancarai beberapa guru pendamping anak-anak tersebut guna mendapatkan informasi yang lebih mendalam. Hasil dari pengamatan dan wawancara ini meyakinkan penulis untuk mengangkat konsep anak hiperaktif sebagai sumber inspirasi. Selanjutnya, penulis melakukan studi literatur untuk memperdalam pemahaman mengenai anak hiperaktif, termasuk mengidentifikasi berbagai gejala yang muncul. Setelah konsep dipahami, penulis melanjutkan dengan mengeksplorasi ide guna memperkuat dasar penciptaan karya tari.

Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah tahap inkubasi, menurut Wallas dalam Utami Munandar (2014:59), mengatakan bahwa:

Tahap inkubasi adalah tahap dimana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti

bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar, tetapi “mengeramnya” dalam alam pra-sadar.

Tahap inkubasi menandai kemunculan awal gagasan penciptaan, di mana konsep tentang anak hiperaktif mulai dituangkan menjadi karya tari nyata. Setelah menyelesaikan seluruh riset dan pengumpulan ide, tahap ini menjadi proses berfikir tenang (reflektif) yang esensial. Inkubasi berfungsi sebagai fase bayangan, tempat konsep yang telah dikumpulkan mulai memiliki gambaran dan bentuk yang jelas sebelum diwujudkan.

Selanjutnya tahap iluminasi menandai titik balik di mana gagasan baru muncul, menyempurnakan keseluruhan proses pembentukan karya tari. Sejalan dengan pendapat Utami Munandar (2014:59) menyampaikan bahwa “Tahap timbulnya *“insight”* dan *“Aba-erlebnis”*, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru”. Berlandaskan ide ini, penulis bergerak ke implementasi kreatif dengan menyusun detail-detail seperti koreografi, musik tari, desain rias dan busana, tata panggung, serta pencahayaan.

Sebagai tahap akhir dari proses penciptaan karya tari *Hyper Motion*, Verifikasi berperan sebagai langkah di mana penulis melakukan penyesuaian menyeluruh. Penulis memastikan bahwa semua elemen

seperti koreografi, musik tari, rias dan busana, tata panggung, dan pencahayaan disusun dan diselaraskan untuk mencapai kesatuan dan mendukung konsep utama karya tersebut. Menurut Wallas dalam Utami Munandar (2014:59), bahwa: "Tahap verifikasi atau evaluasi adalah tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realistik". Setelah semua elemen yang dirancang terpenuhi, karya tari *Hyper Motion* terwujud secara utuh. Kelengkapan ini kemudian diuji sebagai hasil akhir, yaitu dengan dipertunjukkan dalam acara Tugas Akhir Jurusan Seni Tari Fakultas Seni Pertunjukan ISBI Bandung.

Selanjutnya diuraikan hasil dari perwujudan garap tari kontemporer dengan judul *Hyper Motion* ini secara deskriptif, sebagai berikut:

Sinopsis :

"Gerakan tak terduga anak hiperaktif itu adalah percikan yang kuhidupan, aku menyerap energi kekacauan mereka, mengolahnya dengan kekuatan ruang dan waktu di tubuhku, dan menempa lahirnya suatu realitas baru".

Deskripsi Sajian

Karya tari *Hyper Motion* merupakan ciptaan yang mengambil inspirasi dari perilaku anak hiperaktif. Karya ini secara khusus memfokuskan pada gejala fisik anak hiperaktif, yang kemudian didistorsi dan didistilasi

untuk menghasilkan pengembangan gerak yang unik pada setiap segmen tarian.

Karya tari *Hyper Motion* pada intinya disajikan menggunakan pendekatan tari kontemporer bertipe murni, tarian ini berupa tari kelompok yang dibawakan oleh enam penari, terdiri dari empat penari perempuan dan dua penari laki-laki. Gerakan dalam tarian ini berasal dari sikap fisik anak hiperaktif, seperti *fidgheting* (gerakan gelisah), *pacing* (berjalan mondar-mandir dalam pola yang sama), *swinging* (mengayunkan tangan dan kaki), *rocking* (mengayunkan tubuh). Gerakan-gerakan ini kemudian dipadukan dengan gerak keseharian.

3.1 Struktur Koreografi

Penulis mewujudkan karya tari *Hyper Motion* ini melalui tahapan eksplorasi, improvisasi, hingga pembentukan, sehingga menghasilkan sebuah karya tari yang utuh. Tarian ini diklasifikasikan sebagai karya tari bertipe murni dan ditampilkan oleh enam penari dalam format tari kelompok.

Gerakan tarian ini bersumber dari gerakan fisik anak hiperaktif seperti *fidgheting*, *pacing*, *swinging*, dan *rocking*. Yang kemudian diintegrasikan dengan gerak-gerak dasar keseharian seperti jongkok,

berguling, dan meliuk. Selain itu, nilai estetika tarian diperkaya dan dikuatkan melalui aplikasi beragam teknik gerak dan desain, di antaranya adalah *canon*, *up-down*, *flow*, *staccato*, serta desai *spriral*, lengkung, vertikal, horizontal dan desain bawah.

Karya tari *Hyper Motion* dibagi kedalam tiga bagian:

1. Bagian awal, penggarapan koreografi fokus mengolah gerak *fidheting* dan *pacing* dengan menggunakan ruang gerak sedang.
2. Bagian tengah, penggarapan koreografi fokus mengolah gerak *rocking* dan *pacing* dengan menggunakan ruang gerak sedang ke besar.
3. Bagian akhir, penggarapan koreografi fokus mengolah gerak *swinging* dan *pacing* dengan memadukan volume tenaga yang kuat dan sedang dengan olahan tubuh yang menggunakan kekuatan dan kelincahan.

Pola Lantai

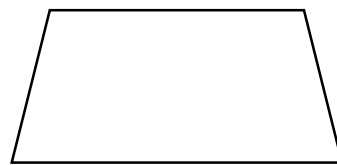
ket.

Penari
(bagian tajam menunjukkan arah
hadap



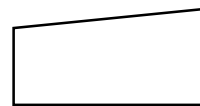
Stage panggung area penari

:



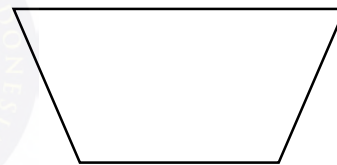
Apron

:



Stage bawah

:



Level bawah

:



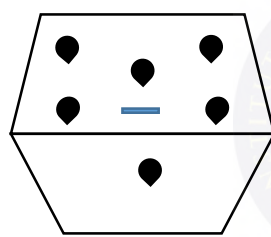
Bagian Awal



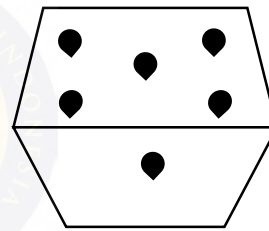
Gambar 14. Solois duduk



Gambar 15. Solois berdiri



PL. 1

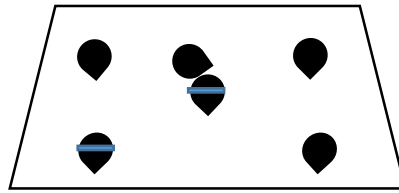


PL. 2

Gerak solois dilakukan selama delapan kali delapan dengan bermain level bawah dan level atas kemudian mengeksplor ruang panggung pada tangga dilakukan pada PL(1) terdapat pada gambar dan , lalu perpindahan bergerak menaiki tangga stage panggung area menari yang berada pada PL(2)



Gambar 16. Gerak masing-masing

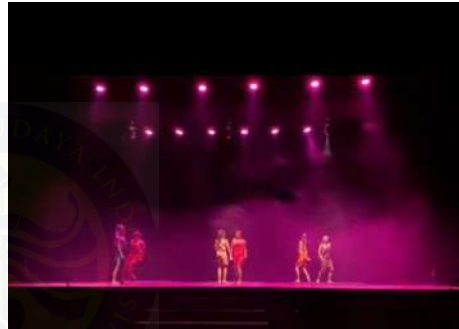


PL 3

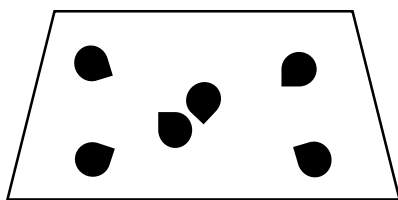
Pose pada gerak chaos yang dilakukan pada PL(2) dengan bermain level atas dan bawah. Kemudian perpindahan jalan, berlari dengan chaos untuk berpindah posisi PL(3)



Gambar 17. Gerak berpasangan

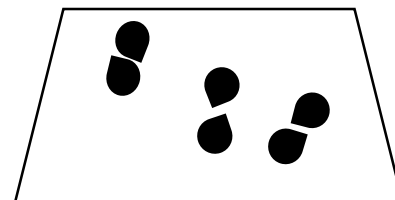


Gambar 18. Gerak ganti pasangan



PL. 4

Proses perpindahan posisi ke PL(4) dengan gerak chaos



PL. 5

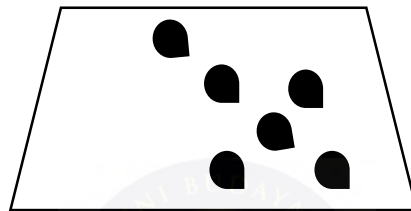
Gerak sikut badan berbalik dilakukan sebanyak 2 kali dengan berbeda pasangan pada PL(5)



Gambar 19. Membentuk panah arah depan



Gambar 20. Membentuk panah arah belakang



PL. 6

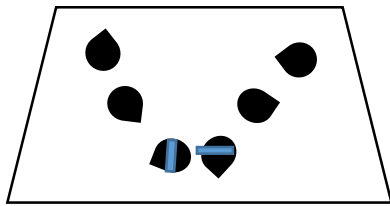
Proses berjalan tiga kali delapan, dua penari berbalik arah berjalan kembali, empat penari mengayun kaki, turun kemudian berbalik arah dengan gerak loncat samping kanan, kiri, dan berjalan jinjit tegak, bungkuk, kemudian dua penari berbalik arah kembali dan empat penari mengayunkan kaki, turun kebawah berbalik arah, kemudian gerak perpindahan mengangkat satu keki untuk berpindah keposisi PL(6)



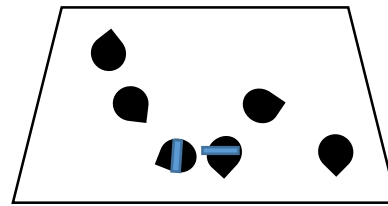
Gambar 21. Gerak Kepala



Gambar 22. Gerak solois



PL. 7



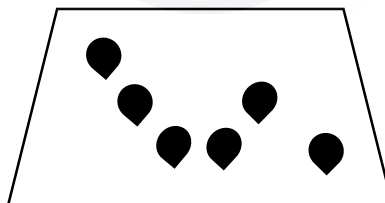
PL. 8

Gerak kepala pada PL(7) dilakukan secara acak dengan stakato

Gerak solosi pada penari yang berpindah posisi PL(8)



Gambar 23. Gerak tidak fokus



PL. 9

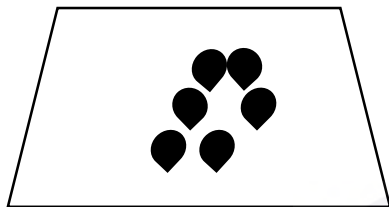
Gerak hentakan kaki dan stakato bahu dengan gerak tangan di *kepret* dilakukan sebanyak tiga kali delapan dengan arah yang sama, kemudian chaos dan kemudian canon turun rengkuh kemudian berputar berpindah posisi ke PL(9)



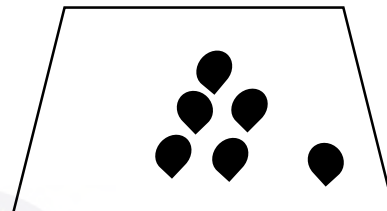
*Gambar 24. Gerak kepala
tengok kanan kiri*



Gambar 25. Gerak solois



PL. 10



PL. 11

Gerak kepala pada PL(10)

Kemudian gerak solois dari satu penari yang berpindah posisi kemudian berpindah kembali posisi awalnya PL(11)



Gambar 26. Gerak staccato

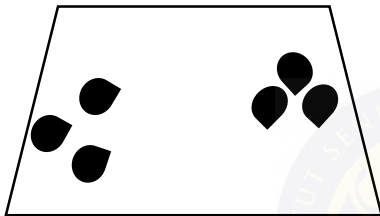
Gerak cheos loncatan kaki dan juga staccato tangan kemudian berpindah pada posisi PL(11) dengan peralihan cheos



Gambar 27. Gerak perpindahan



Gambar 28. Gerak hentakan bahu



PL. 12

Gerak bahu dan kemudian
perpindahan posisi ke PL(12)



PL. 13

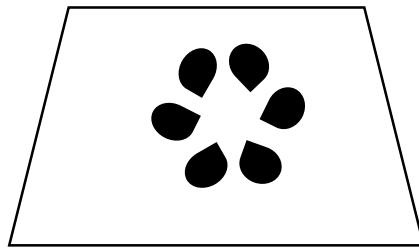
Gerak rampak hentakan bahu
dan kaki, kemudian berguling
perpindahan posisi ke PL(13)



Gambar 29. Duduk melingkar



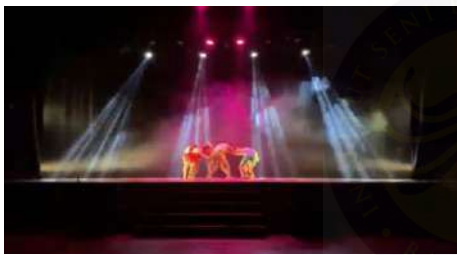
Gambar 30. Tengkurep melingkar



PL. 14

Perpindahan posisi bergerak dilevel bawah dengan menghentakan kaki, kemudian berpindah posisi dengan tiduran PL(14).

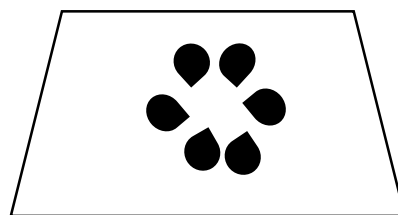
Bergerak dilevel bawah tiduran dengan gerak kaki dan kepala dilakukan sebanyak dua kali pengulangan kemudian bangun berdiri level atas PL(14).



Gambar 31. Berdiri melingkar



Gambar 32. Gerak transisi



PL 15

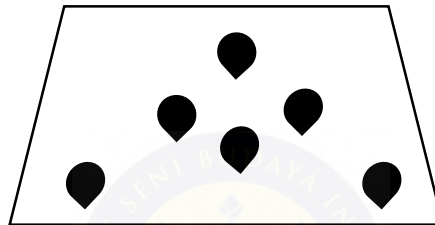
Gerak melingkar ke arah kanan sebanyak 4 kali, balas ke kiri 4 kali, kemudian balik badan dan melingkar ke arah kanan sebanyak 4 kali, balas ke kanan. Kemudian angkat kaki sebelah kanan dilanjut transisi PL(15).



Gambar 33. Gerak loncat jongkok



Gambar 34. Gerak transisi



PL. 16

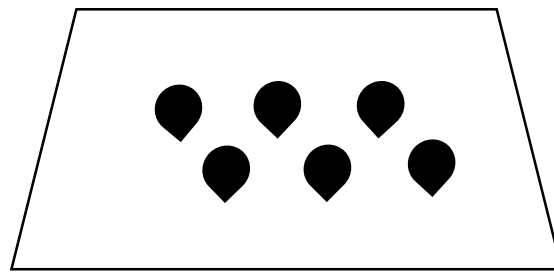
Peralihan gerak dengan tangan diatas ke PL(16) kaki melompat diangkat secara bergantian kanan kiri, jongkok gerakan kepala dalam hitungan 4 naik berdiri dua penari kemudian jongkok lagi dilakukan secara bergantian, kemudian level deku dengan gerak kepala dan bahu, peralihan mundur dengan lompat mengangkat kaki secara bergantian dengan tempo pelan berpindah ke posisi PL(17).



Gambar 35. Pose masing-masing



Gambar 36. Gerak bongkok

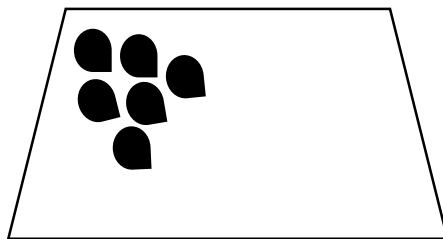


PL. 17

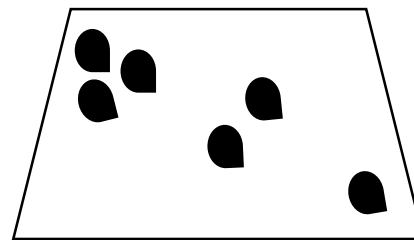
Gerak cannon tangan dan badan hitungan, kemudian bergerak kepala rampak, gerak torso badan membungkuk, berdiri dengan hitungan cannon, berputar dan mundur dengan gerak peralihan ke PL(17).

Gambar 37. Gerak tangan *chaos*

Gambar 38. Gerak transisi



PL. 17



PL. 18

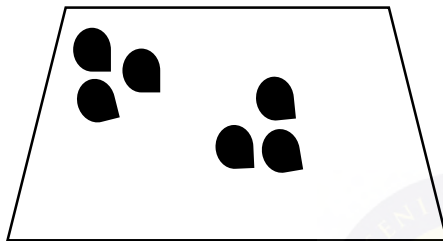
Gerak tangan *chaos* mundur PL(17), kemudian berlari membuat tiga kubu, dengan gerak yang berbeda, kembali mundur ke center dan maju ke center untuk membuat gerak mengangkat berpindah keposisi selanjutnya PL(18).



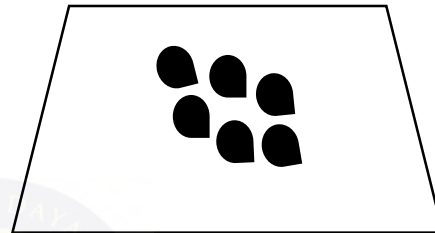
Gambar 39. Kapal-kapalan



Gambar 40. Gerak transisi

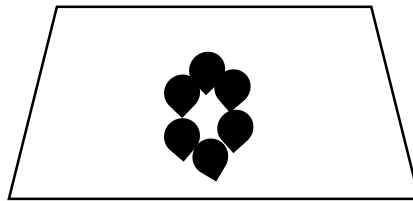


PL. 19



PL. 20

Gerak peralihan pesawat berputar PL(19), kemudian turun roll depan dan berputar ditempat melangkah maju dengan menggunakan ayunan tangan dan membungkuk PL(21).



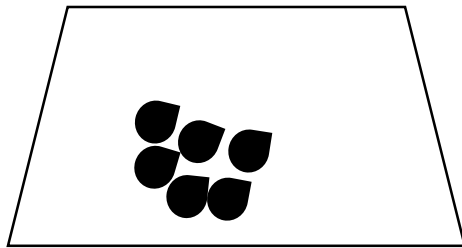
PL. 21



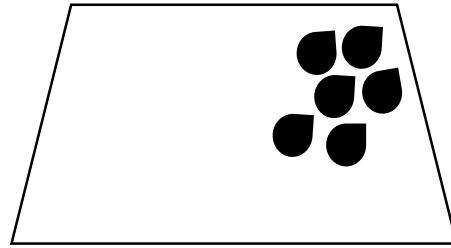
Gambar 41. Mengayun tangan



Gambar 42. Gerak chaos



PL. 22



PL. 23

Gerak peralihan jalan bungkuk sambil mengayun tangan dan proses perpindahan ke PL(22).

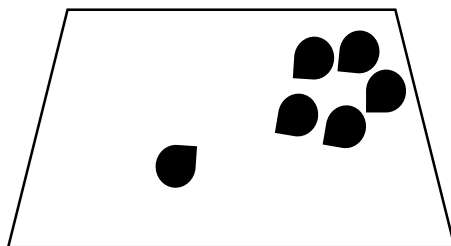
Gerak tangan dan bahu secara chaos pada PL(23).



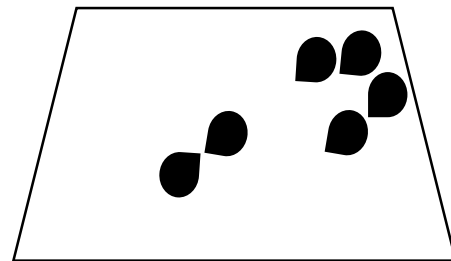
Gambar 43. Solois chaos



Gambar 44. Gerak tepuk tangan



PL. 24



PL. 25

Gerak solois direspon oleh penari lain dengan gerak kecil PL(24).

Gerak dua kubu secara berbeda tetapi ada merespon kemudian perpindahan proses berjalan ke PL(25).



Gambar 45. Gerak jalan menyamping



Gambar 46. Gerak transisi



Gambar 47. Gerak transisi



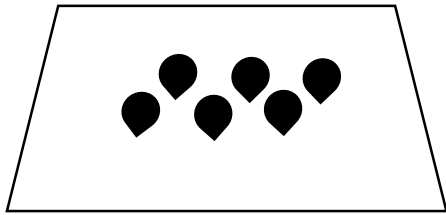
Gambar 48. Gerak loncat jongkok



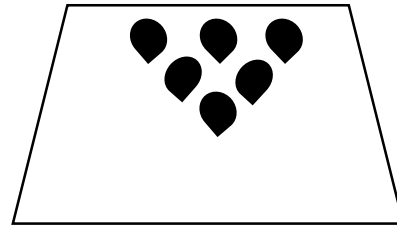
Gambar 49. Gerak transisi
(Foto: Koleksi Riri, 2025)



Gambar 50. Gerak transisi
(Foto: Koleksi Riri, 2025)



PL. 26



PL. 27

Gerak rampak tangan dan tubuh dengan tempo yang cepat kemudian gerak canon berdiri dan melompat jongkok pada PL(26) kemudian perpindahan mengangkat kaki sebelah dengan hitungan cepat ke posisi PL(27).

PL(27) gerak tangan mengalun mebungkuk berputar setenagh putaran dan menghentekan tubuh, kemudian satu penari melakukan lompat kodok.



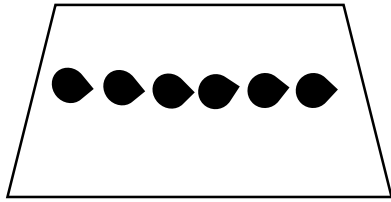
Gambar 51. Gerak kaki diangkat



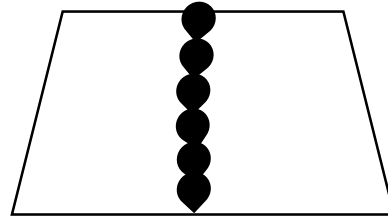
Gambar 52. Gerak pegang pundak



Gambar 53. Gerak sebaris



PL. 28



PL. 29

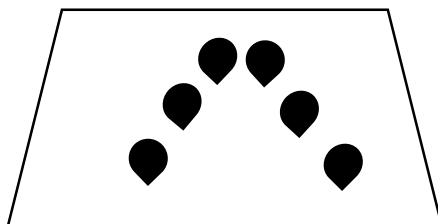
Gerakan melangkah mengangkat kaki dilakukan sebanyak empat kali PL(28). kemudian memegang pundak melompat kanan kiri dan menepuk membuka tangan sambil melompat dan berputar ke arah center sambil proses perpindahan ke PL(29).



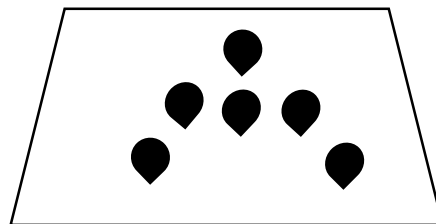
Gambar 54. Gerak loncat samping



Gambar 55. Gerak tekuk depan samping



PL. 30



PL. 31

PL(30) gerak menarik kaki sambil diangkat dengan tangan ditekuk seperti berjalan kemudian turun gerak langkah kembali lagi dan

PL(31) gerak menusuk tangan berputar dan wave badan peralihan melompat satu kaki ke posisi selanjtnya.

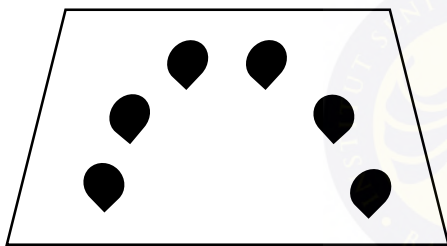
mengangkat kaki kesamping dalam secara bergantian sambil proses ke PL(31).



Gambar 56. Tengok tangan

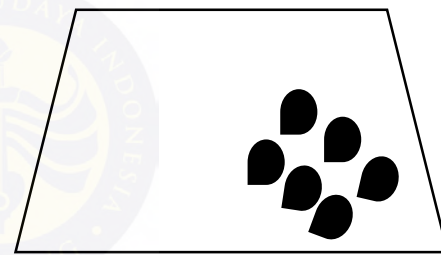


Gambar 57. Gerak menarik tangan



PL. 32

Gerak kepala dan tangan menepuk sambil berpindah ke PL(32).



PL. 33

PL(33) gerak menarik tangan ke depan, lonact turun deku, ayun tangan ke atas bergantian, membuka kedua tangan, roll samping.



Gambar 58. Gerak transisi



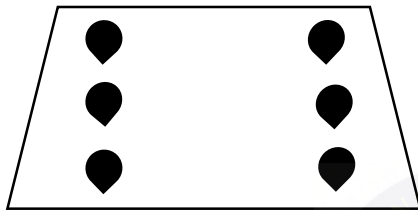
Gambar 59. Gerak dekap



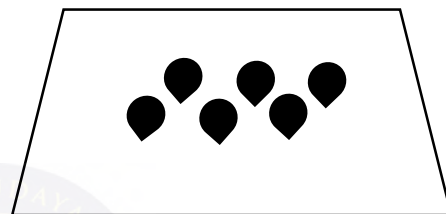
Gambar 60. Gerak transisi



Gambar 61. Gerak penasaran



PL. 34



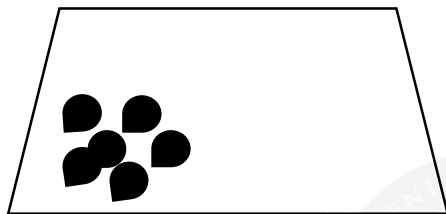
PL. 35

Proses gerak ke PL(35), dengan baling-baling dan slide.

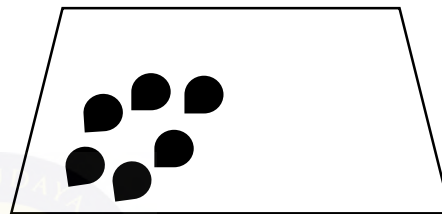
PL(34) gerak maju, melompat slide, mendur usap kaki, kemudian duduk, guling badan goes kaki sambil tiduran, berdiri, gerak mengalun, deku, bergerak canon pada hitungan (3,5,6,7,8) penari tunggal berlari lari, kemudian kesudut berpose pada PL(35).



Gambar 62. Naik punggung



PL. 36



PL. 37

Gerak pose naik dipunggung dengan gerak kepala melihat lihat PL(36).

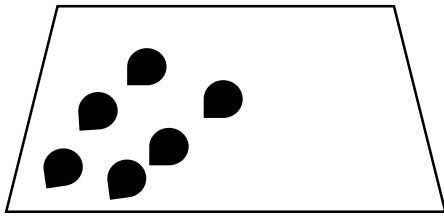
PL(37) gerak solois penari menaiki punggung tiap penari dengan berlari-lari.



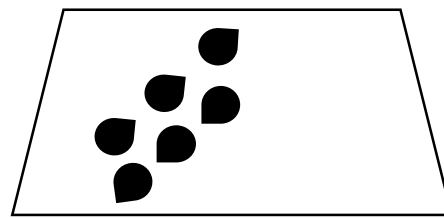
Gambar 63. Loncat bungkok



Gambar 64. Gerak transisi



PL. 38



PL. 39

Gerak melangkah kaki sambil membungkuk PL(38), kemudian cross dan gerak ke arah belakang PL(39).



Gambar 65. Gerak kaki kanan loncat



Gambar 66. Gerak transisi



Gambar 67. Gerak loncat bungkuk



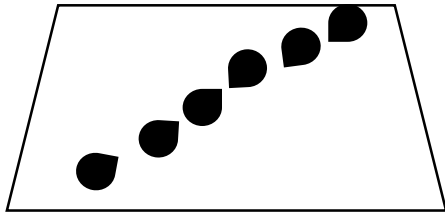
Gambar 68. Gerak transisi



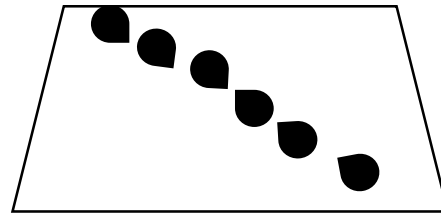
Gambar 69. Gerak bungkok



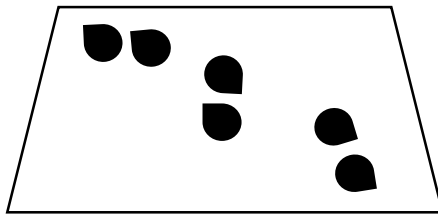
Gambar 70. Gerak jongkok



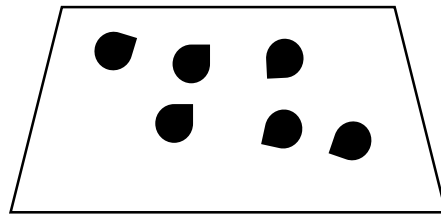
PL. 40



PL. 41

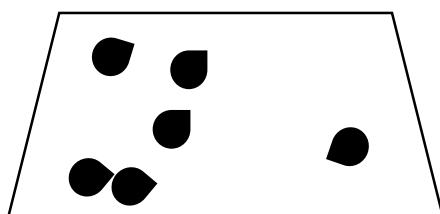


PL. 42

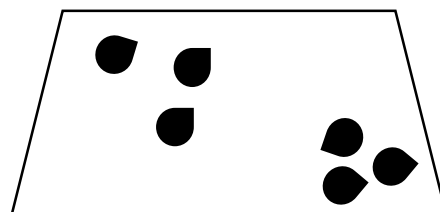


PL. 43

Gerak melompat kaki membuat diagonal PL(40), berputar seperti arah jarum jam PL(41), kemudian cross posisi diagonal dan cross berdua berdua PL(42), kemudian bergerak rampak berputar dan melompat PL(43).

*Gambar 71. Gerak roll**Gambar 72. Gerak digeser*

PL. 44

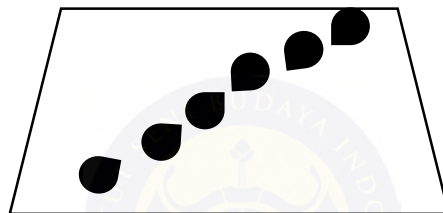


PL. 45

Gerak rampak mengalun, berdua gerak roll PL(44), hingga ujung kemudian bergerak berputar ditempat sambil memegang tangan, lalu berlari PL(45).



Gambar 73. Gerak transisi

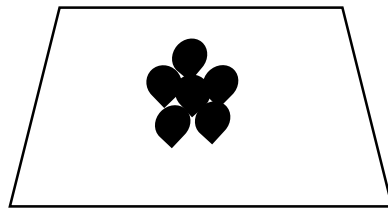


PL. 46

Gerak dari diagonal berlari chaos bergerak masing masing kemudia berpindah keposisi PL(46).



Gambar 74. Gerak diangkat seorang



PL. 47

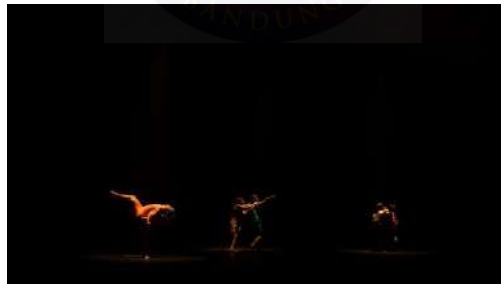
PL(47) bergerak terdiam mengangkat satu penari, kemudian berlari chaos.



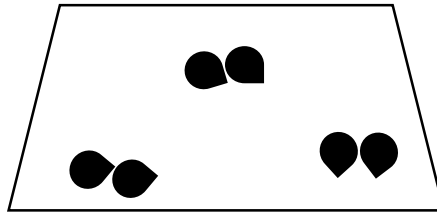
Gambar 75. Loncat katak



Gambar 76. Transisi



Gambar 77. Chaos berpasangan



PL. 48

Gerak chaos kemudian berbentuk tiga kubu, gerak loncat kodok, gerak tangan berputar, dan gandengan berputar, dilanjut ke posisi selanjutnya, gerak chaos, jungkir balik, ngangkod, keposisi ending dua penari bergerak cchaos, dua penari berputar putar seperti sedang bermain pesawat, dua penari pose diangkat sikap lilin PL(48).

3.2 Struktur Musik Tari

Karya tari *Hyper Motion* menggunakan perpaduan antara musik internal dan musik eksternal. Musik internal dihasilkan langsung oleh para penari melalui hentakan kaki dan tepuk tangan. Suara ini kemudian dipadukan dengan musik eksternal yang berasal dari EDM (*Elektronik Digital Musik*) dan alat-alat musik lainnya seperti *xylophone*, bedug, tank perkusi, vokal, *synth*. Berikut merupakan notasi Musik Tari *Hyper Motion*.

Komposer/Transkripter: Andika Wira Saputra S. Tr.Sn.

HYPERMOTION

Midi & Live

UNTUK TARI

MegaSuffer

Musical score for measures 1-21. The score is for a 4/4 time signature with a tempo of 120 BPM. It includes staves for Xylophone, Synth, Percussion, Bass, and Drums. The Xylophone part features a melodic line with eighth notes. The Synth part provides a rhythmic accompaniment with chords and eighth notes. The Percussion part has a simple drum pattern. The Bass part has a steady eighth-note line. The Drums part has a consistent pattern of snare and kick drums.

Musical score for measures 22-31. The score is for a 4/4 time signature with a tempo of 120 BPM. It includes staves for Xyl, Synth, Perc, Bass, and Bd. The Xyl part has a melodic line with eighth notes. The Synth part has a rhythmic accompaniment with chords and eighth notes. The Perc part has a simple drum pattern. The Bass part has a steady eighth-note line. The Bd part has a consistent pattern of snare and kick drums.

2

32

Xyl

Synt

Perc

Bass

Bd.

This musical score block covers measures 32 and 33. It features five staves: Xyl (Xylophone), Synt (Synthesizer), Perc (Percussion), Bass, and Bd. (Bass Drum). The Xyl, Synt, Perc, and Bd. staves contain rests. The Bass staff is active, showing a complex rhythmic pattern with many sixteenth notes in both the treble and bass clefs. A large watermark is visible in the background of the page.

34

Xyl

Synt

Perc

Bass

Bd.

This musical score block covers measures 34 and 35. It features five staves: Xyl (Xylophone), Synt (Synthesizer), Perc (Percussion), Bass, and Bd. (Bass Drum). The Xyl, Synt, Perc, and Bd. staves contain rests. The Bass staff continues with a complex rhythmic pattern of sixteenth notes in both the treble and bass clefs. A large watermark is visible in the background of the page.

37

Xyl.
Synth.
Perc.
Bass
Bd.

This musical score block covers measures 37 through 42. It features five staves: Xyl., Synth., Perc., Bass, and Bd. The Xyl., Synth., Perc., and Bd. staves contain rests throughout the entire section. The Bass staff is the only one with active notation, consisting of a continuous eighth-note pattern in the right hand and rests in the left hand. The notation includes various accidentals and dynamic markings.

43

Xyl.
Synth.
Perc.
Bass
Bd.

This musical score block covers measures 43 through 45. It features five staves: Xyl., Synth., Perc., Bass, and Bd. The Xyl., Synth., Perc., and Bd. staves contain rests throughout the entire section. The Bass staff is the only one with active notation, consisting of a continuous eighth-note pattern in the right hand and rests in the left hand. The notation includes various accidentals and dynamic markings.

4

46

Xyl

Synt

Percc

Bass

Bd.

49

Xyl

Synt

Percc

Bass

Bd.

The image displays a musical score for measures 46 through 49. The score is organized into two systems. The first system covers measures 46 to 48, and the second system covers measures 49. Each system includes staves for Xyl (Xylophone), Synt (Synthesizer), Percc (Percussion), Bass, and Bd. (Bass Drum). The notation is in a key signature of one flat (B-flat) and a 4/4 time signature. The Bass part features a complex rhythmic pattern with many sixteenth notes. The Percussion part includes a snare drum pattern. The Xyl and Synt parts have sparse notes, while the Bd. part has a steady quarter-note pattern. A large, semi-transparent watermark for Universitas Indonesia is centered over the score.

Musical score for measures 50 and 51. The score is arranged in two systems. The first system covers measures 50 and 51, and the second system covers measures 52 and 53. The instruments are: Xyl (Xylophone), Synk (Synthesizer), Perc (Percussion), Bass (Bassoon), and Bd (Bass Drum). The Bass part features a complex rhythmic pattern with many sixteenth notes. The Percussion part has a steady rhythm. The Xyl, Synk, and Bd parts are mostly silent in these measures.

50

Xyl

Synk

Perc

Bass

Bd

51

Xyl

Synk

Perc

Bass

Bd

6

52

Xyl

Synt

Perc

Bass

Ed

59

Xyl

Synt

Perc

Bass

Ed

61 7

Xyl

Synt

Perce

Hano

Bd

This musical score block covers measures 61 to 70. It features five staves: Xyl (Xylophone), Synt (Synthesizer), Perce (Percussion), Hano (Harp), and Bd (Bass Drum). The Xyl staff contains a complex melodic line with many sixteenth notes. The Synt, Hano, and Bd staves have rests with a 'v' marking. The Perce staff has a long horizontal line with a 'v' marking. A large watermark is visible in the background.

63

Xyl

Synt

Perce

Hano

Bd

This musical score block covers measures 63 to 72. It features five staves: Xyl (Xylophone), Synt (Synthesizer), Perce (Percussion), Hano (Harp), and Bd (Bass Drum). The Xyl staff contains a complex melodic line with many sixteenth notes. The Synt, Hano, and Bd staves have rests with a 'v' marking. The Perce staff has a long horizontal line with a 'v' marking. A large watermark is visible in the background.

8

65 $\text{♩} = 125$

Xyl

Synk

Perc

Bass

Dd

79

Xyl

Synk

Perc

Bass

Dd

82

Xyl

Synt

Perc

Bass

Dr

Musical score for measures 82-83. The Percussion part features a complex rhythmic pattern with eighth and sixteenth notes. Other instruments (Xyl, Synt, Bass, Dr) have rests.

83

Xyl

Synt

Perc

Bass

Dr

Musical score for measures 83-84. The Percussion part continues with a complex rhythmic pattern. Other instruments (Xyl, Synt, Bass, Dr) have rests.

10

Musical score for measures 84-89. The score is arranged in a grand staff with six systems. The instruments are: Xyl (Xylophone), Synk. (Synthesizer), Perc. (Percussion), Bass, and Bd. (Drum). The Perc. part features a complex rhythmic pattern with many sixteenth notes and rests. The other instruments have mostly rests or simple rhythmic patterns.

90

Musical score for measures 90-95. The score is arranged in a grand staff with six systems. The instruments are: Xyl, Synk., Perc., Bass, and Bd. The Perc. part continues with a complex rhythmic pattern, including many sixteenth notes and rests. The other instruments have mostly rests or simple rhythmic patterns.

3.3 Penataan Artistik Tari

1. Rias

Dalam karya tari *Hyper Motion* ini, digunakan jenis rias korektif yang berfungsi untuk mempertegas fitur-fitur wajah sekaligus memperbaiki area yang dianggap kurang sempurna. Pemilihan rias ini didasarkan pada konsep anak-anak, sehingga tujuannya adalah memperindah penampilan penari di panggung tanpa menghilangkan kesan polos. Untuk penataan rambut, dipilih gaya yang umum digunakan anak-anak, seperti kepang dua, kuncir dua, dan lain-lain, untuk menyesuaikan dengan tema.



Gambar 78. Rias tampak depan dan samping
(Foto: Koleksi Aditya, 2025)

2. Busana Tari

Busana untuk karya tari ini masih mempertahankan desain dari ujian kolokium sebelumnya, yaitu *over all* dipadukan dengan *tank top* berwarna putih. Pembaharuannya terletak pada warna yang lebih cerah seperti merah, toska, kuning, oren, dan hijau, dengan potongan bawahan yang sedikit lebih panjang. Pemilihan *over all* dengan warna cerah ini sangat selaras dengan konsep anak hiperaktif yang diangkat.

3. Bentuk Panggung

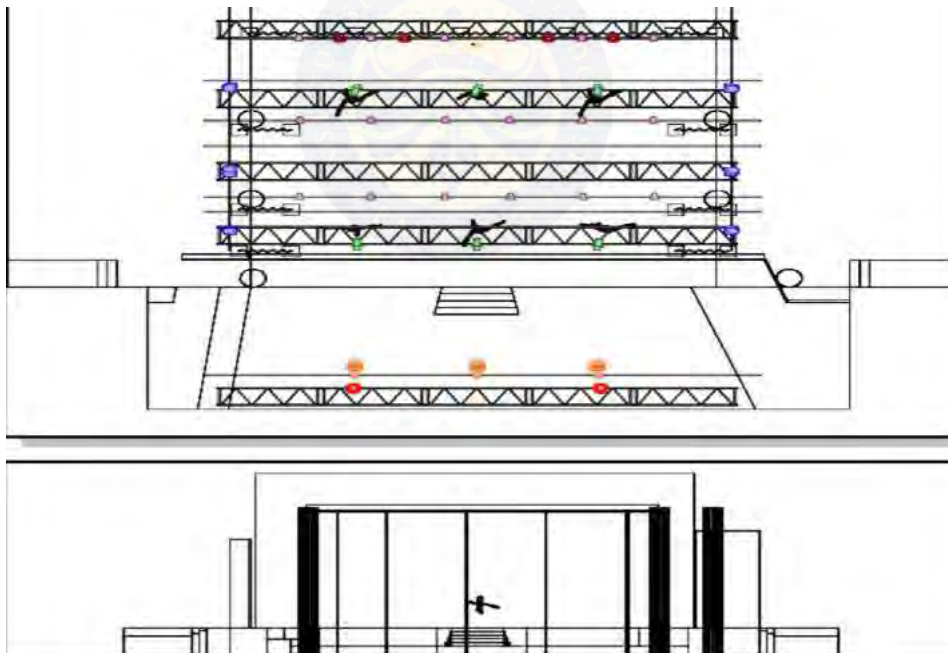
Pertunjukan *Hyper motion* diselenggarakan di gedung Sunan Ambu Institut Seni Budaya Indonesia Bandung di atas panggung *proscenium*. Jenis panggung ini dipilih karena karakteristiknya yang membatasi sudut pandang penonton menjadi satu arah. Hal ini bertujuan untuk mempertahankan fokus *audiens* selama pementasan.



Gambar 79 . Bentuk Panggung *proscenium* yang digunakan
Pada karya tari *Hyper Motion*
(Foto: Koleksi Samsul (Jenar), 2025)

4. Setting Pencahayaan

Tata cahaya (lighting) dalam pertunjukan *Hyper Motion* tidak hanya berfungsi sebagai penerangan, tetapi juga memperkuat unsur estetika sesuai kebutuhan koreografi. Pencahayaan menggunakan lampu yang beragam, seperti *fresnel*, *parled*, *zoom spot*, dan *parcan*, dengan pilihan warna merah, kuning, hijau, biru, dan ungu. Warna-warna ini dipilih untuk menciptakan dan memperkuat suasana gembira yang sejalan dengan tema dan konsep karya tari yang diusung.



Gambar 80. Plot Lighting Top View Karya Tari *Hyper Motion*
(Foto: Koleksi Fahmigu, 2025)

BAB IV

KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Karya tari *Hyper Motion* terinspirasi dari fenomena sosial anak hiperaktif. Garapan ini secara khusus mengambil gejala fisik anak hiperaktif atau perilaku aktif berlebihan mereka sebagai titik fokus, yang kemudian diwujudkan menjadi sebuah koreografi spesifik. Karya ini tidak menampilkan peristiwa atau konflik. Sebaliknya, fokus utamanya adalah pada interpretasi pola-pola gerak gejala fisik anak hiperaktif seperti *fidgheting*, *pacings*, *swinging*, dan *rocking*. Pola-pola gerak ini selanjutnya diintegrasikan dengan gerak-gerak dasar sehari-hari seperti jongkok, berguling, dan meliuk.

Untuk memperkaya nilai estetika dan kualitas gerak agar menjadi indah dan menarik, penulis menerapkan ilmu komposisi tari yang meliputi tenaga, ruang, dan waktu. Gagasan yang dirumuskan dari hasil observasi dan interpretasi inilah yang menjadi fondasi bagi terciptanya karya tari *Hyper Motion*.

Karya ini diwujudkan dalam bentuk tari kelompok, yang ditarikan oleh enam penari, empat penari perempuan dan dua penari laki-laki. Tarian

ini bertipe murni dan dikembangkan menggunakan metode garap tari kontemporer. Struktur koreografi yang rapi merupakan hasil dari proses pendalaman yang sistematis oleh penulis melalui tahapan eksplorasi, improvisasi, dan komposisi.

4.2 Saran

Melalui penciptaan karya tari *Hyper Motion*, diharapkan untuk terus berani mengeksplorasi dan mengangkat ide-ide kreatif dari hal-hal kecil atau fenomena sehari-hari yang ada di sekitar, sebagaimana karya ini membuktikan bahwa anak hiperaktif dapat menjadi sumber gagasan.

Diharapkan penonton dapat memperluas wawasan apresiasi terhadap karya tari kontemporer, tidak hanya fokus pada narasi literal, tetapi juga pada nilai keindahan yang terkandung dalam gerak-gerak anak hiperaktif, yang telah diolah oleh koreografer, sebagai bentuk penyampaian yang baru dan unik.

Bagi institut pendidikan seni, terus mendorong dan mendukung penciptaan karya tari dengan pendekatan tipe murni, yang berawal dari rangsang kinestetik atau gerak murni, untuk memperkaya khazanah dan inovasi tari di lingkungan kampus.

Untuk pengembangan karya tari ke depan, penulis juga menyarankan untuk melanjutkan penelitian koreografi dengan mengangkat isu-isu perkembangan anak atau kesehatan mental lainnya, untuk memperkaya tema dan fungsi tari sebagai media edukasi dan terapi.



DAFTAR PUSTAKA

- Hadi, Y Sumandiyo. 2012. *Koreografi bentuk Teknik dan Isi*. Yogyakarta: Cipta Media.
- _____. 2016. *Aspek-Aspek Dasar Koreografi Kelompok*. Yogyakarta: Manthili.
- _____. 2017. *Koreografi Ruang Proscenium* . Yogyakarta: Cipta Media.
- _____. 2024. *Mengapa Menari?*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Haryani, Tiwuk Dwi. 2024. *Psikologi Anak Hiperaktif*. Yogyakarta: Relasi Inti Media.
- Hidajat, Robby. 2011. *Koreografi & Kreativitas*. Yogyakarta: Kendi Media Pustaka Seni Indonesia.
- Maida, Andi. 2024. *Tata Rias Wajah Khusus*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Munandar, U. 2014. *Kreatifitas & Keberbakatan. Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Ramdani, Dendi. 2024. *Sheesh*. Skripsi Penciptaan Karya Tari. Bandung: Jurusan Seni Tari, Institut Seni Budaya Indonesia.
- Sunaryo, Ayo. (2020). *Dasar-Dasar Koreografi*. Bandung: UPI Press.
- Supriyanto, Eko. 2018. *Ikat Kiat Implusif Sarira: Gagasan yang meweujud era 1990:2010*. Yogyakarta: Garudhawaca.

DAFTAR WEBTOGRAFI

- Heny Purnomo, 2018 "Tata Artistik (Scenografi) dalam Pertunjukan kesenian Tradisi Berbasis Kerakyatan". *Jurnal Kajian Budaya dan Perubahan Sosial* 2(2). 96-106. Diakses melalui:
<https://ejournal.umm.ac.id/index.php/IICC/article/view/7998/6413>
- Napidah Islamati, dkk. 2024. "Perilaku Anak Hiperaktif dan Cara Mengatasinya". *Jurnal RECQA* Vol. 01(01). 54-60. Diakses melalui:
<https://ejournal.stitqurrotaayun.ac.id/index.php/recqa/article/view/8>
- Ruzali, dkk. 2018. *TAKANA Gagasan Tradisi dalam Kemasan Kekinian. Makalangan: Jurnal Ilmiah Seni*, 8(2). Diakses melalui:
<https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/makalangan/article/view/845/539>
- Sara Elise Wijono. 2022. "Hiperaktivitas". Diakses melalui:
<https://www.klikdokter.com/penyakit/masalah-kesehatan-umum/hiperaktivitas?srsId=AfmBOooP2A9wsAKn89uipjkzSgIwzNKo-3t54D8tZHyqwjckB4bJgr3o>