

Karya Tari Virtual Njek-njek Ti

I Komang Manik Juliartana Yasa¹, Gusti Ayu Ketut Suandewi², Kompiang Gede Widnyana³
Program Studi Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah, Denpasar-Bali, 80235, Indonesia
E-mail: manik-juliartana@gmail.com

Abstrak

Karya tari Njek-njek Ti merupakan sebuah karya tari berwujud kontemporer yang disajikan secara virtual. Penyajian karya tari virtual ini mengkolaborasikan antara teknik pengolahan gerak (koreografi) dan teknik pengambilan gambar (sinematografi). Karya tari ini terinspirasi dari esensi gerak kaki pada permainan tradisional Donal Bebek, sehingga pengembangan gerak yang digunakan bersumber dari gerak menyerang dan menghindar yang ada pada permainan Donal Bebek. Pada proses perwujudannya, pencipta menggunakan metode yang dikemukakan oleh Alma Hawkins. Metode ini meliputi tiga tahapan yaitu tahap penjajagan (eksplorasi), tahap percobaan (improvisasi), dan tahap pembentukan (*forming*). Tari Njek-njek Ti merupakan tari kontemporer yang ditarikan oleh enam orang penari putra dan lima orang penari putri. Karya tari ini menggunakan teknik MIDI pada FL Studio 20 sebagai iringan tari dengan durasi 15 menit. Selanjutnya, tari ini menggunakan kostum bergaya kasual yakni penggunaan baju kaos polos berwarna pastel, celana pendek berbahan *tight*, dan dilengkapi kaos kaki berwarna hitam. Penciptaan karya tari Njek-njek Ti diharapkan mampu memberikan pemahaman bahwa sebuah karya seni yang berbasis seni dan budaya dapat dikolaborasikan dengan pemanfaatan teknologi modern masa kini.

Kata kunci: Njek-njek Ti, Donal Bebek, Virtual

Virtual Dance Masterpiece Njek-njek Ti

The dance of Njek-njek Ti is a contemporary form dance that is presented virtually. The presentation of this virtual dance is a collaboration between motion processing techniques (choreography) and shooting techniques (cinematography). This dance is inspired by the essence of footwork in the traditional game name Donald Bebek, so that the development of the motion used to come from the attack and dodge motions in the game of Donald Bebek. In the process, the creator used the method by Alma Hawkins. This method includes three stages, namely the assessment stage (exploration), the experimental stage (improvisation), and the forming stage. Njek-njek Ti dance is a contemporary dance that dance by six male dancers and five female dancers. This dance work uses the MIDI technique in FL Studio 20 as a accompaniment with a duration of 15 minutes. Furthermore, this dance uses casual-style costumes, namely the use of plain t-shirts, shorts made of strait, and equipped with black socks. The creation of the Njek-njek Ti dance work is expected be able to provide an understanding that a work of art based on art and culture can be collaborated with the use of today's modern technology.

Keywords: Njek-njek Ti, Donald Bebek, Virtual

PENDAHULUAN

Permainan tradisional menjadi salah satu unsur kebudayaan yang tersebar di berbagai daerah Indonesia. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat yang selalu diajarkan secara turun temurun (Kurniati 2016: 2). Terdapat banyak sekali permainan tradisional yang telah berkembang di kehidupan masyarakat Indonesia. Dharmamulya (dalam Purwaningsih, 2006:42) mendokumentasikan permainan tradisional anak sebanyak 241 permainan di antaranya seperti: permainan *king-kingan*, *peh kayee*, dan *sepankang* yang berkembang di daerah Aceh; permainan *ali oma*, *patok lele*, dan *setatak* yang ada di daerah Sumatra; dan permainan *masempyar*, *matembing*, serta *macepetan* yang berkembang di Pulau Bali. Permainan tradisional tersebut menjadi permainan favorit bagi anak-anak khususnya pada era tahun 90-an.

Perlu kita sadari bersama, kini permainan tradisional mulai hilang keberadaannya terutama di kota-kota besar padahal permainan tradisional merupakan warisan leluhur terdahulu yang mesti kita jaga eksistensinya. Hal ini diakibatkan oleh munculnya permainan modern yang dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone*. Fenomena tersebut menjadikan alasan pencipta untuk mewujudkan karya tari yang bersumber dari permainan tradisional dalam upaya melestarikan agar tetap eksis di kalangan generasi muda.

Berbicara mengenai permainan tradisional, pencipta juga memiliki pengalaman yang menarik tentang hal tersebut. Pada saat melakukan proses latihan dalam Mata Kuliah Koreografi Lingkungan, pencipta melihat beberapa teman yang sedang memainkan permainan Donal Bebek. Hal tersebut mengingatkan pengalaman akan masa kecilnya, ketika memainkan permainan Donal Bebek bersama teman-teman di lingkungan rumah. Permainan Donal Bebek merupakan suatu permainan tradisional yang sudah ada sejak tahun 2000-an. Permainan tersebut diduga berasal dari Pulau Jawa. Nama Donal Bebek sendiri sampai saat ini masih belum jelas asal-usulnya. Donal Bebek adalah permainan yang dapat dilakukan oleh perempuan atau laki-laki dengan membentuk formasi melingkar. Secara umum, permainan ini hampir sama dengan permainan “mama pergi papa pergi”, para pemain akan mengikuti gerakan

sesuai dengan lagu yang dinyanyikan (Kurniati, 2016:76).

Permainan Donal Bebek memiliki berbagai manfaat baik dalam aspek sosial, emosi, moral, hingga motorik (fisik). Pencipta melihat bahwa permainan Donal Bebek sangat mengandalkan kecepatan, ketangkasan dan daya refleks tubuh dalam memainkannya. Permainan ini berfokus pada gerakan kaki yang mengandalkan kecepatan dan kesigapan seseorang untuk menyerang (dengan menginjak kaki lawan) maupun menghindari serangan lawan. Kecepatan dan kesigapan kaki dari permainan Donal Bebek ini menjadi pemantik ide kreatif pencipta dalam menciptakan suatu karya tari kontemporer yang disajikan secara virtual dengan judul *Njek-njek Ti*.

Kontemporer merupakan tari yang secara kreatif membawa pesan kekinian atau modernisasi yang berkolaborasi dengan tari tradisi (Supriyanto, 2018: 55). Kata kontemporer sendiri, sebagaimana tercantum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti ‘pada waktu yang sama’ atau ‘masa kini’. Maka, tari kontemporer juga bisa diartikan sebagai tarian yang masa kini, tidak terikat pada pakem-pakem gerak tarian tradisional. Pernyataan tersebut mendukung pencipta dalam pemilihan wujud garap kontemporer agar pencipta memiliki kebebasan berekspresi dan mempunyai keleluasaan dalam menyampaikan ide kreatif yang dikombinasikan dengan unsur tradisi.

Seiring dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi ini, pencipta berkeinginan menyajikan karya tari kontemporer dengan judul *Njek-njek Tisecara* virtual. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), virtual dapat diartikan sebagai tampil atau hadir dengan menggunakan perangkat lunak komputer, misalnya internet. Kedudukan kata virtual dalam sebuah karya tari dapat dimaknai sebagai sarana untuk dapat menampilkan sesuatu dalam bentuk digital seolah-olah nampak nyata (Dewi, 2021:28). Penyajian karya tari secara virtual didasarkan pada keinginan pencipta untuk mengasah kemampuan dan kreativitas diri untuk menciptakan suatu karya tari dengan sajian yang baru. Terlebih dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat ini, tidak menutup kemungkinan bahwa karya tari yang berbasis seni dan budaya dapat dikolaborasikan dengan teknologi modern masa kini.

Karya tari *Njek-njek Tiditarikan* oleh 5 orang penari putri dan 5 orang penari putra. Pemilihan penari putra dan putri dalam karya tari ini dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa permainan ini dapat dimainkan oleh perempuan maupun laki-laki tanpa memandang gender. Karya tari yang berdurasi 15 menit ini menggunakan musik dengan teknik MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*). Penggunaan teknik MIDI sebagai iringan tari dikarenakan teknik ini mampu mengembangkan efek instrumen secara fleksibel sesuai dengan kebutuhannya. Konsep kasual dipilih sebagai kostum dalam penciptaan karya tari ini, mengingat konsep kostum ini sesuai dengan ide garapan yaitu permainan Donal Bebek yang pada umumnya menggunakan pakaian yang sederhana saat memainkannya.

METODE PENCIPTAAN

Dalam proses kreatif, pencipta memiliki kebebasan dalam mengaplikasikan ide pada suatu garapan. Untuk merealisasikan ide tersebut ke dalam garapan, pencipta akan melalui proses-proses yang panjang demi mendapatkan hasil yang memuaskan. Proses adalah serangkaian kegiatan mulai dari menentukan sasaran sampai berakhirnya sasaran atau tercapainya tujuan (Handyaningrat, 1990:20). Untuk menjembatani proses tersebut, perlu adanya pemilihan metode yang akurat agar mempermudah pencipta saat bekerja dan memperoleh hasil yang maksimal.

Secara etimologis, kata “metode” berasal dari bahasa Yunani “*methodos*” yang tersusun dari kata “*meta*” dan “*hodos*”. *Meta* berarti menuju, melalui, mengikuti, atau sesudah. Sedangkan *hodos* berarti jalan, cara, atau arah. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian metode adalah suatu cara atau proses sistematis yang digunakan untuk melakukan suatu kegiatan agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Dengan kata lain, metode berfungsi sebagai alat untuk mencapai suatu tujuan, atau bagaimana cara untuk melakukan atau membuat sesuatu (www.maxmanroe.com).

Perlu kita ketahui bersama, bahwa terdapat berbagai macam metode yang telah digunakan sebagai pondasi dalam penciptaan karya tari, salah satunya adalah teori Alma Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance*. Teori tersebut diterjemahkan oleh Y. Sumandyo Hadi ke dalam buku *Mencipta Lewat Tari*, yang menyebutkan tiga tahapan penting dalam pembentukan karya tari yaitu, tahap penjajagan (eksplorasi), tahap

percobaan (improvisasi), dan tahap pembentukan (*forming*).

Setelah melakukan perenungan, metode yang dikemukakan oleh Alma Hawkis sangat cocok digunakan oleh pencipta dalam proses pembentukan karya tari *Njek-njek Ti*. Hal ini dikarenakan metode tersebut mampu dipahami oleh pencipta sehingga memberikan kebebasan dan mempermudah pencipta dalam proses pembentukan karya tari virtual *Njek-Njek Ti*. Adapun manfaat yang didapatkan dari metode yang dikemukakan oleh Alma Hawkis terhadap penciptaan karya tari virtual *Njek-Njek Ti*, antara lain:

1. Mampu memberikan pemahaman terhadap pencipta tentang tata cara pembentukan karya tari karya tari virtual *Njek-Njek Ti* secara efisien.
2. Mampu mempersingkat waktu dalam proses pembentukan karya tari virtual *Njek-Njek Ti*.
3. Mampu memberikan skema pada proses pembentukan karya tari virtual *Njek-Njek Ti* agar terstruktur dan terarah.

PROSES PERWUJUDAN

Proses perwujudan karya tari *Njek-njek Ti* dilakukan dengan mengikuti tahapan-tahapan penciptaan menurut teori Alma Hawkins. Ketiga tahapan tersebut dipaparkan secara berturut-turut sebagai berikut.

Tahap Penjajagan (Eksplorasi)

Tahap penjajagan atau eksplorasi menjadi tahap awal dalam tahapan koreografi. Tahapan ini merupakan suatu penjajagan terhadap objek atau fenomena dari luar dirinya, suatu pengalaman untuk mendapatkan rangsangan, sehingga dapat memperkuat daya kreativitas. Pada tingkat pengembangan kreativitas, tahap eksplorasi sebagai pengalaman pertama bagi seorang penari ataupun pencipta tari untuk menjajagi ide-ide (Imran, 2017:67).

Pada karya tari virtual *Njek-njek Ti* tahap eksplorasi menjadi awal dari pembentukan karya, dimana pencipta melaksanakan pematangan ide dan tema garapan, pemilihan pendukung tari, pemilihan komposer, pemilihan *direct of photography* (DOP), pemilihan tempat latihan, dan penyusunan jadwal latihan.

a. Ide dan tema garapan

Beranjak dari permainan tradisional Donal Bebek pencipta mendapatkan rangsangan ide kreatif dari

esensi gerak yang terkandung dalam permainan Donal Bebek yaitu permainan kaki dengan mengandalkan kecepatan serta kesigapan saat menyerang maupun menghindari yang tidak sengaja akan membentuk suatu reflektifitas tubuh. Pencipta berkeinginan untuk mewujudkan karya tari kontemporer kekinian yang dikolaborasi dengan cinematography dalam sajian virtual.

Setelah mendapatkan ide pencipta mulai merenungkan kembali terhadap tema yang akan digunakan pada karya tari ini yaitu beranjak dari tema non literal. Karya tari ini dikemas secara *nonverbal* dari segi alurnya yang tidak bercerita. Dari hal tersebut pencipta menspesifikasikan tema yang digunakan yaitu refleksitas tubuh.

b. Pendukung tari

Dalam pemilihan penari pencipta melakukan seleksi secara langsung dengan mengamati kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing orang khususnya yang menempuh pendidikan dalam jurusan tari di Institut Seni Indonesia Denpasar maupun SMK Negeri 3 Sukawati. Hasil dari pengamatan ini, didapatkan 5 orang penari putri dan 6 orang penari putra yang dirasa tepat untuk menarikan tari dalam bentuk kontemporer. Keseluruhan penari yang berjumlah 11 orang ini tergolong dalam tari kelompok besar.

c. Komposer

Pencipta menetapkan I Nyoman Kharisma Aditya, S.Sn sebagai komposer yang bekerja sama dengan pencipta dalam penggarapan karya tari virtual Njek-njek Ti. Pemilihan Kharisma sebagai komposer didasarkan atas beberapa pertimbangan, yaitu pencipta telah mengetahui beberapa hasil karya musik yang pernah diciptakan dan sangat menyukai *style* karya musik tersebut, pencipta telah mengenal komposer dalam waktu yang cukup lama sehingga penyampaian dan diskusi konsep yang dilakukan lebih komunikatif. Berdasarkan ide dan konsep tersebut, pencipta dan komposer sepakat untuk menggunakan teknik MIDI melalui media FL Studio 20 untuk membuat iringan tari ini.

d. *Direct of Photography*

Untuk dapat menghasilkan kualitas video dan sinematik yang baik diperlukan peran seorang *director of photography* (DOP). Pencipta telah menentukan seorang DOP atas nama I Made Merta Ambara Putra yang merupakan mahasiswa

semester 5 pada Program Studi Televisi dan Film di Institut Seni Indonesia Denpasar.

e. Tempat dan jadwal latihan

Karya tari virtual Njek-njek Tiyang tergolong dalam tari kelompok besar memerlukan tempat latihan yang cukup luas agar proses latihan berjalan efektif. Untuk itu, pencipta memilih proses latihan dilaksanakan di Studio Tari Ni Ketut Reneng lantai 1, 2, atau 3, *wantilan*, dan Gedung Natya Mandala ISI Denpasar. Untuk jadwal latihan dilaksanakan 3 kali seminggu waktu biasanya menyesuaikan kepada pendukung tari.

Tahap percobaan (Improvisasi)

Tahap percobaan (improvisasi) merupakan tahap lanjutan setelah melakukan tahap penjajagan (eksplorasi). Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah pelaksanaan *nuasen*, improvisasi gerak oleh penari secara spontanitas, dan *blocking* kamera untuk menentukan *angle-angle* pengambilan gambar.

a. *Nuasen*

Kegiatan *nuasen* ini dilaksanakan menurut hari baik berdasarkan kepercayaan masyarakat di Bali, yaitu bertepatan dengan Hari Raya Sugihan Bali pada hari Jumat, 5 November 2021 di Pura Padma Nareswari ISI Denpasar pukul 14.00 sampai selesai. Kegiatan ini diikuti oleh pencipta, pendukung tari, dan tim produksi pada penggarapan karya tari virtual Njek-njek Ti.

b. Improvisasi gerak

Improvisasi gerak tercipta dari spontanitas tubuh ketika melihat, mendengar ataupun merasakan objek di sekitarnya. Hal yang didapat melalui proses melihat, mendengar, dan merasakan tentunya sangat membantu pencipta dalam menemukan motif-motif gerak baru saat proses penciptaan karya tari virtual Njek-njek Ti. Adapun beberapa penemuan gerak yang terkadang didapatkan secara tidak terduga oleh pencipta antara lain, gerakan kaki diangkat yang menyerupai *angsel kado* dan gerakan *tackle* saat menyerang kaki lawan.

c. Improvisasi *cinematography*

Dalam konsep *cinematography*, visual karya akan sangat dipengaruhi oleh penentuan sudut pandang pengambilan gambar. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa jantung karya tari virtual

Njek-njek Ti ini terletak pada keberhasilan seorang DOP dalam menentukan teknik pengambilan gambar secara *cinematic*. Oleh sebab itu, pencipta melaksanakan diskusi secara berkelanjutan bersama DOP untuk melakukan bloking kamera guna menentukan *angle-angle* kamera yang tepat sesuai dengan motivasi gerakan dalam tahap percobaan ini.

Tahap Pembentukan (*Forming*)

Tahap pembentukan adalah tahap menyeleksi atau mengevaluasi, menyusun, merangkai, atau menata “motif-motif gerak” menjadi satu kesatuan yang disebut “koreografi” (Hadi, 2003:40). Tahapan ini menyatukan hasil dari eksplorasi dan improvisasi yang sekaligus menjadi tahapan terakhir dalam proses penciptaan karya tari virtual Njek-njek Ti. Tahap pembentukan meliputi beberapa kegiatan seperti proses penyempurnaan karya, penyusunan *photoboard*, rekaman karya, *editing* video dan penayangan video karya tari virtual secara langsung.

a. Proses penyempurnaan karya

Kegiatan awal yang dilakukan pada proses penyempurnaan karya adalah mengadakan evaluasi mengenai kekurangan serta kelebihan pendukung saat melakukan gerakan. Evaluasi tersebut dilakukan dengan cara menonton video latihan bersama pendukung, menyamakan gerak, ekspresi, dan persepsi dengan pendukung agar semakin paham dengan konsep dan koreografi yang telah dibentuk. Hal tersebut dilakukan untuk menyempurnakan setiap aspek dari segi teknik, gerak, ekspresi, dan ketepatan musik dalam karya tari virtual Njek-njek Ti.

b. Menyusun *photoboard*

Photoboard atau papan foto merupakan panduan visualisasi dalam proses pengambilan gambar dengan menggunakan media foto. Kumpulan foto ini dijadikan panduan visualisasi secara *angle*, komposisi gambar, *setting*, dan properti juga penempatan posisi *talent*. Dalam penyusunan *photoboard* ini pencipta melakukan diskusi bersama DOP secara berkelanjutan agar pengambilan gambar yang dilakukan sesuai dengan konsep karya yang digarap. Penyusunan *photoboard* bermanfaat untuk mempersingkat waktu dalam pengambilan gambar pada proses perekaman karya.

c. Perekaman karya tari

Setelah penyusunan *photoboard* selesai dilakukan, pencipta bersama DOP kemudian melaksanakan perekaman karya tari di Gedung Natya Mandala pada tanggal 12-14 Januari 2022. Perekaman karya merupakan suatu kegiatan pengambilan video baik secara audio maupun visual sesuai dengan konsep yang telah dirancang. Proses tersebut melibatkan semua pendukung karya tari virtual Njek-njek Ti yang terdiri dari penari, operator *lighting* dan *sound*, tim artistik, kameramen, dan sutradara yang memimpin jalannya proses perekaman. Konsep perekaman karya tari ini dilakukan di dalam ruangan (*indoor*) yang bertempat di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar.



Gambar 1. Proses Perekaman Karya
(Dok. Manik Juliartana, 2022)

d. Proses *editing*

Proses *editing* ini dilakukan oleh I Made Merta Ambara Putra yang merupakan mahasiswa ISI Denpasar Jurusan Produksi Televisi dan Film di *Production House Megibung* Proyek pada tanggal 16-18 Januari 2022. Dalam proses *editing*, seorang editor tidak semata-mata hanya menggabungkan video begitu saja, tetapi *editor* juga mampu memberikan penawaran imajinasi secara leluasa kepada pencipta dalam bidang videografi sehingga dapat menciptakan video dengan kualitas *editing* yang menarik.

e. Penayangan video

Setelah melakukan kegiatan *editing* yang menghasilkan video karya tari virtual Njek-njek Ti secara utuh, pencipta kemudian melakukan penayangan video di Gedung Lata Mahosadhi yang disaksikan secara langsung oleh dosen pembimbing dan mitra kerja Komunitas Seni Kita Poleng. Penayangan video tersebut dilakukan untuk menempuh

Ujian Tugas Akhir pada Program Studi Proyek Independen yang dilaksanakan pada tanggal 20 Januari 2022.

WUJUD KARYA

Karya tari virtual Njek-njek Ti merupakan sebuah karya tari yang berwujud kontemporer namun disajikan secara virtual. Penyajian karya tari virtual mengkolaborasikan antara teknik pengolahan gerak (koreografi) dengan teknik pengambilan gambar (sinematografi). Hasil proses tersebut berupa video yang akan ditayangkan menggunakan layar tancap serta melalui kanal Youtube Tari Art.

Karya tari ini terinspirasi dari esensi gerak kaki pada permainan tradisional Donal Bebek. Esensi gerak yang dimaksud dalam karya tari ini adalah gerak kaki berupa menyerang ataupun menghindar pada saat memainkan permainan Donal Bebek. Adanya gerak menyerang dan menghindar yang juga mengandalkan kecepatan, ketangkasan, dan daya refleks tubuh membuat pencipta tertarik pada permainan ini. Hal tersebut menjadi sumber ide pencipta dalam menciptakan sebuah karya tari kontemporer yang gerakannya merupakan pengembangan dari gerak menyerang dan menghindar dari permainan Donal Bebek.

Terkait dengan hal di atas, pemilihan judul pada karya tari ini juga terinspirasi dari permainan Donal Bebek. Karya tari ini diberi judul *Njek-njek Ti*. *Njek-njek Ti* merupakan sebuah kata yang berasal dari Bahasa Bali. *Njek* yang berarti *nyejek* atau menginjak, sedangkan *Ti* merupakan singkatan dari kata mati. Penggunaan kata *njek* dan *ti* dipilih untuk memberikan gambaran bahwa karya tari ini dibentuk sesuai dengan cara permainan Donal Bebek yakni berusaha menginjak kaki lawan untuk mengalahkannya (mati). Sesuai dengan judul yang dipilih, pencipta membagi struktur tari *Njek-njek Tike* dalam tiga bagian. Secara terperinci struktur tari *Njek-njek Tidapat* dijelaskan sebagai berikut.

Bagian 1: Pada bagian ini menggambarkan tentang hasil dari pengembangan motif-motif gerakan kaki saat menyerang maupun menghindar. Dalam hal ini divisualakan gerakan kaki *slide*, merangkak dan melompat.

Bagian 2: Pada bagian ini menggambarkan tentang interaksi penari satu dengan penari lainnya yang selalu membuat pola berpasangan dalam

melakukan kontak mata. Visual karya ini difokuskan pada bagian mata sebagai penentu titik arah serangan.

Bagian 3: Pada bagian ini menggambarkan tentang refleks tubuh yang dihasilkan dari penggabungan kepekaan mata, kecepatan dan kesigapan dari gerak kaki.

Karya tari virtual *Njek-njek Ti* ditarikan secara berkelompok oleh enam orang penari putra dan lima orang penari putri. Tarian ini berdurasi 15 menit yang diiringi oleh musik dengan teknik MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) pada software FL Studio 20. Instrumen musik yang digunakan untuk mendukung suasana dalam karya tari ini adalah instrumen ensambel brasses, strings, biola, timpani, drum dan efek pada software. Dalam penyajiannya, kostum yang akan digunakan oleh masing-masing penari bergaya kasual. Kasual yang dimaksud adalah penggunaan baju kaus polos berwarna pastel, celana pendek berbahan *tight* warna hitam, dan dilengkapi pemakaian kaos kaki hitam.



Gambar 2. Kostum tampak depan dan belakang (Dokumentasi: Manik Juliartana, Januari 2022)

SIMPULAN

Karya tari Njek-njek Ti merupakan sebuah karya tari kontemporer yang disajikan secara virtual melalui kanal Youtube Tari Art. Ide penciptaan karya tari Njek-njek Ti bersumber dari permainan tradisional Donal Bebek. Permainan yang berasal dari daerah Jawa ini memiliki esensi gerak yang menarik bagi pencipta terutama pada gerakan menyerang dan menghindar yang sangat mengandalkan kecepatan, kesigapan, dan refleks tubuh. Tari Njek-njek Ti dibawakan secara berkelompok dengan enam orang penari putra dan lima orang penari putri. Tari ini disajikan dalam tiga bagian yakni bagian 1 yang menggambarkan

hasil pengembangan motif gerak kaki, bagian 2 menggambarkan interaksi penari satu dengan penari lainnya yang selalu membuat pola berpasangan dalam melakukan kontak mata, dan bagian 3 yang menggambarkan refleks tubuh yang dihasilkan dari penggabungan kepekaan mata, kecepatan dan kesigapan dari gerak kaki. Durasi dari keseluruhan karya tari ini adalah 15 menit. Selanjutnya, tarian ini diiringi musik dengan teknik MIDI serta dalam penampilannya menggunakan kostum bergaya kasual.

DAFTAR RUJUKAN

- Dewi, I. A. G. P., Dirgantini, A. A. D., & Kiswara, K. A. T. (2021). Pementasan Arja Virtual di Tengah Pandemi Oleh KKB RRI Denpasar. *Vidya Werita: Media Komunikasi Universitas Hindu Indonesia*, 4(2), 25-35.
- Hadi, Y. Sumandyo. (2003). *Mencipta Lewat Tari*, terjemahan dari buku *Creating Through Dance* karya Alma M Hawkins (1998). Yogyakarta: Manthili.
- Handayaniingrat, Soewarno. (1990). *Pengantar Studi Ilmu Administrasi dan Manajemen*. Jakarta: Haji Masagung
- Kurniati, Euis. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Purwaningsih, E. (2006). Permainan tradisional anak: salah satu khasanah budaya yang perlu dilestarikan. *Jantra*, 1(1), 40-46.
- Supriyanto, Eko. (2018). *Ikat Kait Impulsif Sarira*. Yogyakarta: Garudhawaca
- Imran, F. A., Cahyono, A., & Rohidi, T. R. (2017). Proses Kreasi Tari Alusu sebagai Tari Penyambutan di Kabupaten Bone. *Catharsis*, 6(1), 65-73.