

Tari Bebotoh Dari Karakter Seorang Pejudi Sabung Ayam Dalam Bentuk Tari Rakyat

Putu Widia Widnyana¹, Tjok Istri Putra Padmini², Ni Komang Sriwahyuni³

Program Studi Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar

Jalan Nusa Indah, Denpasar 80235, Indonesia.

E-mail : widiawidnyana14@gmail.com

Abstrak

Tari Bebotoh adalah karya tari kerakyatan yang mengambil tema kehidupan sosial yang terinspirasi dari karakter seorang pejudi sabung ayam, dengan karakter tegas dan selalu ingin kemenangan. Penata tertarik untuk mengangkat karakter bebotoh. Karya tari ini ditarikan oleh tujuh orang penari putra dengan postur tubuh yang tidak sama. Tujuan penciptaan karya tari ini adalah untuk mengingatkan semua orang agar tidak menjadi seorang bebotoh yang dikenal sebagai penjudi sabung ayam. Metode penciptaan yang digunakan dalam penciptaan karya ini menggunakan metode Alma M. Hawkins yang mencakup penjajagan, percobaan, pembentukan, karena metode tersebut lebih mudah penata pahami untuk digunakan sebagai metode dalam penciptaan karya seni.

Karya tari ini menggunakan tata rias wajah dan busana berupa celana hitam, baju hitam, kamen prada, sabuk pinggang, udeng prada yang ditata sesederhana mungkin. Diharapkan karya tari ini menjadi sebuah karya seni pertunjukan yang dapat dinikmati oleh masyarakat dari semua golongan dan mampu memberikan pesan di dalam sebuah perjudian itu tidak baik.

Kata kunci : *Bebotoh, kerakyatan, karya tari, tradisi*

Bebotoh Dance From The Character Of A Cockfighting Player In The Form Of Folk Dance

Bebotoh Dance is a popular dance work that takes the theme of social life inspired by the character of a cockfighting player, with a firm character and always wants victory. Stylists are interested in elevating the character. This dance work is performed by seven male dancers with unequal postures. The purpose of the creation of this dance work is to remind everyone not to become a weighty man known as a cockfighting gambler. The method of creation used in the creation of this work uses the Alma M. Hawkins method which includes exploration, experimentation, formation, because the method is easier for the stylist to understand to use as a method in the creation of artwork. This dance work uses makeup and clothing in the form of black pants, black clothes, kamen prada, waist belts, udeng prada styled as simply as possible. It is expected that this dance work becomes a work of performance art that can be enjoyed by people of all groups and able to give a message in a gambling is not good.

Keywords : *bebotoh, popular, dance work, tradition*

PENDAHULUAN

Tradisi adalah kebiasaan, suatu aktivitas turun temurun dari leluhur kita, yang biasanya dilakukan oleh masyarakat dengan melakukan semacam ritual. Sesuatu yang telah dilakukan sejak lama dan menjadi bagian dari kehidupan suatu kelompok masyarakat, informasi yang diteruskan dari generasi ke generasi baik tertulis maupun lisan, karena tanpa adanya pemberitahuan dari generasi ke generasi, suatu tradisi itu akan punah. Tradisi juga berarti segala sesuatu yang disalurkan atau diwariskan dari masa lalu ke masa kini. Provinsi Bali mempunyai banyak aspek kebudayaan, meliputi tradisi yang sangat unik dan khas. Salah satunya, ada yang disebut dengan Tradisi “Tabuh rah”, namun kebanyakan masyarakat Bali menyebutnya dengan istilah “Tajen”. Sabung ayam atau tajen dalam bahasa Bali mengalami perbedaan persepsi antara apa yang dimaksudkan untuk melakukan upacara yadnya dengan realitas yang terjadi dalam kegiatan tersebut. Persepsi masyarakat Bali yang menjadi kontradiktif atau berlawanan saat melihat fenomena tajen. Tajen sendiri merupakan budaya yang telah mendarah daging pada masyarakat Bali dan diwarisi secara turun temurun. Warisan dari leluhur ini bahkan sudah menjadi kegiatan sehari-hari bagi masyarakat setempat khusus penduduk laki-laki dewasa.

Budaya sabung ayam (tajen) yang sekarang ini semakin berkembang di masyarakat Bali, menunjukkan sebuah keunikan dan ciri khas tersendiri. Di mana dalam hal ini adanya permainan sabung ayam yang dilakukan oleh bebotoh semakin banyak digemari. Selain karena daya tarik dan model pertarungan ayam aduan yang berkualitas, maka dari itu akan menjadi suatu keindahan tersendiri di hati para bebotoh. Kondisi ini pun tentu menciptakan kesenangan tersendiri dari adanya perilaku bebotoh, selain dapat melihat langsung ayam aduan yang dijadikan sebagai taruhan, juga para bebotoh ini lebih merasa bisa bebas dari segala permasalahan yang ada dan timbul dalam kehidupan. Hal inilah yang penata kaitkan dengan fenomena kehidupan di masyarakat.

Timbulnya keinginan untuk menciptakan karya tari ini, berawal ketika pencipta menonton Tradisi Aci Keburan pada tahun 2015 di Pura Hyang Api, Desa Kelusa, Kecamatan Payangan, Kabupaten Gianyar. Di sana pencipta melihat

adanya pertarungan ayam yang menggunakan pisau atau taji. Tradisi Aci Keburan identik dengan yadnya atau persembahan yang dimana memiliki perbedaan dengan tajen lainnya. Bukan soal kalah atau menang, melainkan soal keikhlasan. Dalam penciptaan tari kreasi baru Bebotoh ini, pencipta akan menjadikan wujud dan penampilan dari tari baris tunggal sebagai modal dasar dalam ide koreografi dengan konsep garapan tari kreasi baru. Pencipta akan memasukan gerak-gerak baru ke dalam garapan ini untuk menampilkan kesan yang unik dari tari kreasi Bebotoh. Pencipta berharap mampu melahirkan sebuah karya tari kreasi baru yang bernuansa kerakyatan dan juga berharap mampu bersaing dalam derasnya persaingan tarian kreasi baru seperti tari kreasi lainnya.

Terciptanya karya ini didukung juga oleh pengalaman pencipta sendiri, yaitu lebih sering menarikan tari-tarian yang berkarakter putra keras. Berikut pengalaman pencipta yang paling melekat yakni, pencipta pernah menggarap karya tari bebarisan pada saat Ujian Kompetensi Keahlian (UKK) di SMK Negeri 3 Sukawati, Gianyar pada tahun 2017 dengan karya tari yang berjudul Tari Bebarisan Sapuh Leger. Dari pengalaman tersebut pencipta mendapatkan inspirasi gerak yang akan dituangkan kedalam Tari Kreasi Bebotoh ini. Tujuan karya tari kreasi Bebotoh ini kepada masyarakat untuk menyadarkan bahwa tajen yang bersifat judi itu tidak baik (menang sing dadi ape, kalah dadi hutang).

1. Ide Garapan

Sesuai dengan latar belakang diatas, penata memiliki ide menggarap karya tari baru bersifat kekinian, dengan lebih terfokus pada bagian seorang bebotoh mengalami kekalahan yang sering terjadi dalam fenomena kehidupan. Adanya keinginan dan ambisi untuk memenangkan pertandingan dalam perjudian yang berlebihan dapat menjadikan seseorang “buta” akan kepuasan nafsu duniawi. Dalam karya ini penata menggunakan empat babak yakni, flashback, bagian 1, bagian 2, dan bagian 3. Dalam karya ini penata memiliki ide menggunakan kisa sebagai properti untuk mempertegas karakter dan penata juga menyisipkan komedi. Untuk mempertegas klimaks dalam karya ini, penata memiliki ide menggunakan udeng batik dan kamen batik untuk memperkuat karakter seorang bebotoh.

Dalam penyajian karya ini menggunakan penataan cahaya dan panggung sehingga menjadi satu kesatuan garapan yang utuh untuk mendukung suasana yang dibutuhkan. Pencahayaan karya Bebotoh menggunakan lighting LED, untuk mempertegas suasana yang diinginkan di setiap adegan, General, dan Side Wing. Dalam koreografinya, secara garis besar mengkomposisi gerak-gerak yang berpola dari langkahlangkah orang yang sedang bermain sabung ayam dipadukan dengan gerak sehari-hari. Karya tari ini dipentaskan di panggung prosenium Natya Mandala.

2. Tujuan

Dalam menggarap sebuah karya tari yang bersifat akademik, tentu harus memiliki tujuan yang jelas. Selain tujuan utamanya untuk melahirkan karya baru yang bersifat original, penggarapan karya tari ini juga memiliki tujuan yang bersifat umum dan khusus. Masing-masing tujuan dapat dijelaskan sebagai berikut.

Tujuan Umum

- a) Untuk membuka wawasan yang lebih luas bagi pelaku seni muda dalam bidang penciptaan Tari, khususnya karya Tari kreasi baru dengan sudut pandang tradisional.
- b) Untuk mengembangkan daya kreativitas penata dalam olah seni tari dengan menampilkan ide-ide baru, dan original lewat pengolahan maupun pengembangan motif gerak di dalam mewujudkan sebuah karya tari kreasi.
- c) Untuk memberikan nuansa baru dalam menciptakan sebuah karya, dengan cara menggali konsep dari suatu aspek kebudayaan.

Tujuan Khusus

- a) Untuk memenuhi persyaratan Tugas Akhir pendidikan Sarjana S1 di Program Studi Tari Institut Seni Indonesia Denpasar.
- b) Untuk mengetahui dan membuka berbagai kemungkinan baru sebagai suatu bentuk strategi garap dalam berkreativitas.

3. Manfaat

Selain tujuan yang ingin dicapai, adapun manfaat garapan dapat dijelaskan sebagai berikut.

Manfaat Teoritis

- a) Dapat dijadikan referensi dalam mengimplementasikan nilai-nilai yang terkandung pada permainan sabung ayam atau tajen menjadi sebuah karya seni tari.
- b) Dapat menjadi acuan sumber inspirasi dalam menghadirkan ide-ide kreatif pada karya.

Manfaat Praktis

- a) Dapat memberikan motivasi kepada koreografer muda dalam menggarap tari, agar dapat menggali ide secara kreatif dan inovatif ke dalam sebuah karya tari baru.
- b) Dapat memotivasi para seniman muda dalam menggarap sebuah karya tari tradisional, khususnya yang berbentuk tari kelompok.

4. Ruang Lingkup

Untuk menghindari adanya kesalahan tafsir penonton terhadap karya yang penata tampilkan, maka perlu diberikan batasan-batasan guna memperjelas sejauh mana ide yang dibicarakan. Karya tari kreasi Bebotoh ini menampilkan semua elemen yang terdapat pada permainan sabung ayam atau tajen. Adapun batasan karya dari karya Tari Bebotoh ini yaitu:

- 1) Karya tari ini hanya mengangkat tentang hasrat seorang Bebotoh secara berlebihan yang berkarakter keras lalu ditransformasikan melalui gerak tari tradisi. Tari Kreasi Bebotoh digarap melalui media tubuh dengan pendekatan tradisi dalam pola garapan penata, dalam hal ini penata mencoba membuat gerakan yang keras dan agresif untuk memvisualkan keinginan seorang yang ingin memenangkan perjudian dalam sabung ayam.
- 2) Karya Bebotoh adalah interpretasi penata terhadap fenomena yang terjadi pada realitas kehidupan sosial seolah-olah seperti peperangan antar saudara, yang dapat dilihat dari pertempuran ayam yang menggunakan pisau atau taji.

- 3) Kisa atau tempat ayam menghasilkan beberapa ide, berupa garap bentuk. Visualisasi dalam bentuk gerak tari, melalui tampilan gerak-gerak murni ataupun pose-pose gerak. Penata juga mendapatkan ide untuk menggunakan kisa sebagai properti untuk menambahkan kesan dari seorang bebotoh, dengan empat (4) bagian struktur yakni bagian satu (1) flashback yang menggambarkan taji seorang bebotoh yang teringat akan kealahannya pada saat bermain sabung ayam atau tajen, bagian dua (2) menggambarkan seorang bebotoh yang tenang, fokus, sigap dan selalu menginginkan kemenangan, bagian tiga (3) menggambarkan seorang bebotoh yang sedang bermain sabung ayam atau tajen, dan bagian empat (4) menggambarkan seorang bebotoh yang kalah dalam permainan sabung ayam atau tajen.

METODE PENCIPTAAN

Penciptaan karya *Pamong Bang* ini menggunakan teori Alma M. Hawkins dalam bukunya, *Creating Through Dance (Mencipta Lewat Tari)* diterjemahkan oleh Y. Sumandiyo Hadi, yang menyebutkan tiga tahap penciptaan karya seni yaitu: penjajagan (*exploration*), penuangan (*improvitation*), dan pembentukan (*forming*). Pada bagian akhir dalam proses penciptaan karya tari ini, penata menambahkan tahap penjiwaan yang diselipkan pada tahap pembentukan (*forming*). hawkins memberi contoh proses pada tahap eksplorasi adalah tahap awal bagi penata untuk menjajagi ide dan rangsangan dari luar garapan. Eksplorasi termasuk memikirkan, mengimajinasikan, merenungkan, merasakan, dan juga merespon objek-objek atau fenomena alam yang ada, sedangkan *improvisasi* adalah suatu dorongan untuk mencoba secara spontanitas, menyebabkan tubuh merespon dan membuat tindakan yang lebih dalam (*inner*), akhirnya menghasilkan respon unik seseorang. Improvisasi bila digunakan secara baik dapat menimbulkan daya kreatif yang tinggi dari suatu gerakan, dengan muncul secara spontanitas sebagai tanda bahwa perlu percobaan. Kemudian tahap pembentukan (*forming*), penata menyusun, memilah, dan dalam struktur karya berdasarkan

hasil eksplorasi dan improvisasi untuk mencapai keutuhan karya bebotoh.

PROSES PERWUJUDAN

Proses perwujudan karya tari bebotoh diawali dengan melakukan riset sumber kreatif tentang karakter seorang bebotoh. Riset dilakukan melalui wawancara, membaca beberapa buku terkait metode penelitian sastra lisan, buku mengenai sabug ayam, dan buku mengenai proses penciptaan tari. Selain itu, penata menonton karya tari yang ceritanya berkaitan dengan pertarungan ayam jantan. Tujuannya untuk menghasilkan sudut pandang yang berbeda sehingga memiliki originalitas karya. Pada akhirnya, penata mengangkat karakter seorang bebotoh sabung ayam diwujudkan dalam karya tari tradisi dengan melakukan dalam karya tari tradisi dengan melakukan pematangan tema garapan terlebih dahulu. Menetapkan tema dalam garapan memerlukan banyak pertimbangan karena tema menjadi pokok pikiran, dan penentu pola pikir penata. Pada saat kelas koreografi akhir, penata melakukan tema garapannya itu “kehidupan sosial”. kemudian, tema ini didiskusikan kembali oleh pembimbingnya yaitu Tjok Istri Putra Padmini dan Ni Komang Sri Wahyuni kemudian mematangkan ide garapan dengan pembimbing. Setelah melalui tahap penemuan ide tau gagasan serta perencanaan atau perancangan, penata sampai pada tahap pelaksanaan. Mengacu pada metode penciptaan Alma M. Hawkins di atas, maka pada tahap pelaksanaan penata awali dengan tahapan eksplorasi. Pada tahap eksplorasi (*exploration*) penata melakukan proses pencairan gerak tubuh. Penata mendalami karakter seorang bebotoh dengan beberapa imaji dengan membayangkan visual karakter seorang bebotoh yang ambisi keinginan menang dalam permainan sabung ayam. Penata mendapatkan gerakan yang terinspirasi dari gerakan seorang bebotoh sedang mencari taruhan dalam arena sabung ayam serta gerak simbul tangan menuding dan gerakan tersebut menjadi gerakan pokok dari karya bebotoh, dengan menghadirkan karakter yang dimiliki dari bebotoh yang haus kemenangan dan berambisi tinggi.

WUJUD KARYA

Aci Keburan, berasal dari kata Aci yang artinya persembahan dan Keburan yang artinya kebur atau pertempuran. Jadi, Aci Keburan dapat

diartikan pertempuran untuk persembahan. Tradisi Ritual Aci Keburan dilaksanakan oleh masyarakat Desa Pakraman Kelusa, Kecamatan Payangan, Kabupaten Gianyar. Aci Keburan sendiri adalah sebuah ritual pertarungan ayam jantan yang prosesnya bertempat di Pura Hyang Api Desa Pakraman Kelusa. Pada saat Hari Raya Kuningan, masyarakat Desa Pakraman Kelusa menggelar ritual Aci Keburan berlokasi di Pura Hyang Api.

- Ide : Bebotoh
Adanya bebotoh memiliki beberapa keunikan yang dimiliki sejumlah ayam dengan model bentuk dalam permainan serta keindahan dalam bertanding. Kondisi ini tentu saja mengundang eksperisi kesenangan dari bebotoh yang melakukan pertandingan dan juga masyarakat yang ikut dalam taruhan sabung ayam. Dalam aktifitas ini, para bebotoh yang datang pasti tidak hanya melihat dan mengamati bentuk pertandingan ayam aduan yang sudah disiapkan, akan tetapi juga ikut taruhan secara materi dengan mengeluarkan sejumlah uang sebagai taruhan dan mengharapkan keuntungan.
- Pendekatan : Melihat dan Mengamati
Dalam karya bebotoh ini yakni menggunakan pendekatan melihat dan mengamati secara langsung kegiatan sabung ayam. Pencipta memilih pendekatan ini dikarenakan mampu berimajinasi menciptakan gerak-gerak baru dari kegiatan sabung ayam yang akan dituangkan ke dalam bentuk karya tari.
- Wujud : Tari Kreasi
Tari Kreasi Bebotoh ini menggunakan wujud tari kreasi, yang bertemakan kehidupan sosial yang dikemas dengan konsep kerakyatan. Karya tari ini, terinspirasi dari seseorang bebotoh yang menginginkan kemenangan dengan cara terlihat tenang, fokus, sesekali melihat sekitar, yang pencipta olah sesuai dengan kebutuhan koreografi. Tari Kreasi Bebotoh ini diciptakan sebagai tawaran

baru yakni ingin menyampaikan bahwa tajaan itu tidak baik atau bersifat negatif.

- Bentuk : Kelompok Besar
Tari kreasi ini menggunakan bentuk tari kelompok besar, yang di mana dalam konteks permainan sabung ayam tentunya akan melibatkan banyak orang. Maka daripada itu pencipta memilih bentuk tari kelompok besar agar menyerupai permainan sabung ayam dan mempermudah pencipta membuat pola pola gerak yang rampak.
- Pesan yang ingin disampaikan : Pesan yang ingin disampaikan dari Tari Kreasi Bebotoh ini adalah tidak ada judi jenis apapun yang dapat membuat kita kaya. Di Bali terdapat slogan yang mengatakan “menang sing dadi apa, kalah dadi utang” yang memiliki arti “jika kita menang akan tidak menjadi apa, dan jika kita kalah akan menambah hutang”

SIMPULAN

Tari Bebotoh adalah karya tari yang ide ceritanya bersumber dari tokoh karakter seorang bebotoh. Satu hal yang diangkat dalam garapan ini adalah seorang bebotoh yang memiliki hasrat sangat tinggi yang ingin menang dalam permainan sabung ayam. Pemilihan sumber ide didasari oleh pengalaman emperis penata ketika mengikuti sebuah permainan judi sabung ayam dan penata juga pernah membaca buku dari bukut pengayamayaman. Karya ini merupakan tari non-literer yang tidak membawakan suatu cerita, namun mengangkat beberapa aspek yang ada dalam karakter seseorang Bebotoh. Aspek tersebut diantaranya, pemimpin, ambisius, dan beringas.

Tari *bebotoh di tarikan* oleh tujuh penari putra, yang diiringi dengan musik elektronik, yang di padukan dengan instrumen gamelan bali seperti *kajar*, dan gong, dan vocal oleh satu orang penyanyi putra. Durasi keseluruhan adalah 10 menit. Busanan yang digunakan merupakan perpaduan dari warna hitam, merah dan emas, warna tersebut dipilih karena sangat mewakili dari karakter bebotoh. Karya ini tercipta sebagai wujud tentang seseorang yang sangat perlu mempunyai hasrat dalam permainan sabung ayam, sama halnya seperti orang yang rakus dengan kemenangan.

DAFTAR RUJUKAN

- Alit Udayana, I Dewa Gede. Tajen Sabung Ayam Khas Bali dari Berbagai Perspektif. Denpasar: Pustaka Bali Post. 2017.
- Bawa Atmadja, Nengah, Anantawikrama Tungga Atmadja, dkk. Tajen di Bali Perspektif Homo Complexus. Denpasar: Pustaka Larasan. 2015.
- Hadi, Y. Sumandiyo. Seni dalam Ritual Agama. Yogyakarta: Buku Pustaka. 2006.
- _____. Koreografi (Bentuk-Teknik-Isi). Yogyakarta: Cipta Media. 2017.
- Sudina, M.S. Tajen Ilmu dan Doanya. Denpasar: Pustaka Bali Post. Tanpa tahun.
- Tedjoworo, H. Imaji dan Imajinasi Suatu Telaah Filsafat Postmodern. Yogyakarta: Pustaka Kanisius. 2001.