

Tari RESULT

I Putu Oka Surya Pratama¹, Ni Nyoman Kasih, SST., M.Sn²,
I Putu Bagus Bang Sada Graha Saputra, S.Sn., M.Sn³
Program Studi Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia
Denpasar, Jalan Nusa Indah, Denpasar 80235, Indonesia
E-mail: okasurya29@gmail.com

Abstrak

Result merupakan karya tari kontemporer yang sumber idenya berasal dari dadu. Pencipta memiliki ketertarikan akan bentuk permainan angka dan benturan dadu yang menghasilkan sebuah nilai angka yang tidak menentu, dan dituangkan ke dalam karya tari *Result*. Metode penciptaan karya tari ini terinspirasi dari metode permainan *gambling* yang diterapkan secara spontan baik oleh penari maupun pemusik dengan media dadu. Metode tersebut divisualkan ke dalam sebuah karya tari dengan cara bereksperimen pada media dadu. Tidak lupa juga menggunakan metode penciptaan tari oleh Jacqueline Smith yang disebut dengan metode konstruksi. Metode konstruksi terdiri lima tahap yang masing-masing memiliki perbedaan dalam proses penciptaannya

Kata Kunci : *Dadu, Tari, Kontemporer*

Result Dance

Result is a contemporary dance work whose idea comes from dice. The creator has an interest in the form of a number game and the clash of dice which results in an uncertain number value, and is poured into the dance work *Result*. In the method of creating this dance work, the creator found a gambling game method that was applied spontaneously by both dancers and musicians with dice media, the creator wanted to visualize it in a dance work to try or experiment on dice media. Do not forget that the creators also used Jacqueline Smith's dance creation method, called the construction method. The construction method consists of five stages, namely I to V, each of which has a stage in the process of creating a dance work.

Keywords: *Dice, Dance, Contemporary*

PENDAHULUAN

Dadu berasal dari bahasa latin yaitu *datum* yang berarti sesuatu yang diberikan atau dimainkan. Dadu adalah sebuah objek kecil yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol acak. Sebuah kubus yang homogen memiliki peluang yang sama pada masing-masing sisinya jika terhadapnya dilakukan sebuah lemparan sehingga dikatakan adil. "Adil berarti bahwa setiap sisi dapat berganti menjadisi lainnya pada saat dadu tersebut dilemparkan". Masing-masing sisi diberi angka atau ditandai sedemikian rupa, sehingga ketika dadu itu dilempar pada sebuah bidang yang datar, salah satu sisinya akan menunjukkan sebuah angka tertentu", berwarna putih dan bertitik (dot) dari 1 sampai dengan 6 titik. Penata tertarik pada satu permainan pola dadu, yang kemudian di adopsi jadi bentuk permainan pola lantai dari angka 1 (satu) sampai 6 (enam) dan bagaimana benturan dadu terjadi, jika dikaitkan pada fenomena sekarang, hidup ini adalah serangkaian keputusan dan tindakan untuk mengeksekusi keputusan tersebut seperti itulah dadu, gagal dan sukses itu seperti permainan dadu. lima sisi dadu yang lain adalah gagal, sedangkan angka enam adalah sukses. Semakin sering melempar dadu, semakin besar kemungkinan akan mendapatkan angka enam.

Pengalaman pribadi adalah sesuatu yang dirasakan secara individu dan biasa terjadi tatkala melihat, mendengar, serta merasakan sesuatu. Pengalaman menjadi hal penting dalam menciptakan sebuah karya tari supaya karya dihasilkan memiliki kematangan yang tinggi, baik dari segi konsep, jalinan dan rasa gerak. Secara pengalaman saya melihat secara langsung permainan dadu tersebut.

Berdasarkan dari pengamatan yang dilakukan terhadap dadu, ditemukan adanya tiga hal menarik yang dapat dijadikan acuan dalam perumusan konsep penciptaan karya, antara lain, jumlah angka pada dadu, benturan serta putaran pada permainan dadu, dan permainan judi. Tiga hal tersebut selanjutnya digunakan sebagai landasan dalam merancang struktur adegan. Adapun struktur adegan yang dimaksud, antara lain: Bagian I memperlihatkan angka 1 sampai 6 dadu, bagian 2 memperlihatkan benturan dan putaran dadu, bagian ke 3 memperlihatkan permainan *gambling* dengan hasil angka dadu yang akan muncul berdasarkan pertaruhan dengan komposer. Dengan terciptanya tari *Result*, penata berharap agar setiap orang dapat menghargai dan memaknai pentingnya setiap proses dalam hidup, seperti halnya dadu kita tidak bisa memprediksi angka tersebut tetapi kita menunggu hasil akhir angka yang akan muncul, karena kita tidak tahu hasil akhir, seperti itulah dadu tidak tahu apa yang terjadi sekarang dan tak bisa memprediksi apa yang terjadi selanjutnya.

Tari *Result* merupakan sebuah karya tari baru yang bersifat kekinian atau kontemporer. Kontemporer diyakini dapat memberikan kebebasan berkekrativitas dalam penyajian ide dan pesan secara personal pada masing-masing koreografer. Statemen ini juga di perkuat oleh Eko Supriyanto yang mengatakan tari kontemporer tidak hanya merujuk pada bentuk produk karya tari, tetapi terdapat ide dan gagasan karya yang terelaborasi ke dalam proses penciptaan melalui pendekatan personal dari masing-masing koreografer (2018:57), yang menjadikan acuan sebagai modal dasar dan pemantik ide koreografi yang berpijak dari gerak- gerak dadu.

Wujud garap tersebut dibangun oleh gerak lemparan, putaran, dan permainan pola angka, penggunaan enam penari terdiri dari penari putra, pemilihan musik midi dan *live performance*, dengan penata musik yaitu Komang Pasek Wijaya S,Sn. Dandukung dengan perpaduan beberapa instrumen Penggunaan teknik presentasi musik *live performance* pada karya ini, dikarenakan pencipta ingin memberikan efek surround dan efek bunyi dadu agar musik menjadi lebih efisien dan efektif.

Penciptaan karya tari *Result* merupakan capaian akhir dari program yang pencipta pilih dalam program MBKM. Program MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa/I untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja sebagai persiapan karir masa depan. Program Pembelajaran MBKM meliputi delapan program pembelajaran yakni pertukaran pelajar, magang/praktik kerja, asistensi mengajar di satuan pendidikan, penelitian/riset, proyek kemanusiaan, kegiatan wirausaha, membangun desa/kuliah kerja nyatatematik dan studi/projek independen.

Salah satu perguruan tinggi yang menerapkan kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) adalah Institut Seni Indonesia Denpasar.

Seluruh program studi di lingkungan Institut Seni Indonesia Denpasar telah menyiapkan tujuh program pembelajaran MBKM di luar Institut. Ketujuh program tersebut meliputi (1) Magang/Praktik kerja, (2) Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan, (3) Penelitian/Riset, (4) Proyek Kemanusiaan, (5) Kegiatan

Wirausaha, (6) Studi/Proyek Independen, (7) Membangun Desa/Kuliah Kerja Nyata Tematik. Institut Seni Indonesia Denpasar telah bekerja sama dengan beberapa mitra kerja yang berasal dari berbagai kalangan baik dari komunitas, sanggar, individu, maupun yayasan. Adapun salah satu mitra yang bekerja sama dengan Institut Seni Indonesia Denpasar, salah satunya adalah Sanggar Kerta Art.

Sanggar Kerta Art juga memiliki program unggulan dalam tiap kelasnya yaitu program “ Guest Teacher Of The Month “ yang di buat oleh NI Komang Ayu Anantha Putri, seniman akademik yang juga seorang penari , koreografer dan guru dengan latar belakang Pendidikan seni Magister di ISI Denpasar, Ayu Anantha Juga penggerak kegiatan seni di Sanggar Kerta Art, dimana program *Guest Teacher Of The Month* ini mengharuskan Sanggar Kerta untuk mengundang guru seni dari luar setiap bulannya yang memiliki prestasi dan bidang keahlian seni khusus untuk diajarkan kepada para anak – anak Sanggar Kerta Art. Program *Guest Teacher Of The Month* telah berlangsung empat kali dan mengundang beberapa seniman tari dan pedalangan diantaranya Ibu Maria Dharmaningsih (Dosen dan Professor mengajar di IKJ Jakarta dan Guru Tari Jawa), Putri Lie yang merupakan Penari Balet, Putu Agus Widia Purnamia, yaitu seorang dalang akademik yang memberi workshop Wayang Kulit kepada anak- anak Sanggar Kerta Art, Ariyitna Zianet yang merupakan penari HipHop di Bali. Namun secara reguler, kelas di Kerta Art diisi oleh Ni Komang Ayu Anantha Putri yang merupakan penggerak kegiatan seni di Sanggar Kerta yang juga merupakan menantudari ketua Sanggar Kerta yaitu Bapak I Made Sukadana. Sejak tahun 2016, Sanggar Kerta Art telah berkembang menjadi wadah berkesenian dan pelatihan Tari Tradisional Bali dan Kontemporer, *Theater* dan Gending Rare untuk anak-anak yang berumur 5 hingga 15 tahun, jadwal kegiatan pelatihan dilakukan secara reguler setiap hari Jumat dan Sabtu pukul 15.00 sampai 17.00 wita bertempat di Studio Tari Kerta Art lingkungan Banjar Ubud Kaja, Desa Ubud, Gianyar, Bali.

METODE PENCIPTAAN

Metode Penciptaan adalah cara mewujudkan karya seni secara sistematis. Tahapan penciptaan karya seni yang menguraikan rancangan proses penciptaan karya seni sesuai dengan tahapan-tahapan pengkaryaan sejak mendapat inspirasi (ide), perancangan, sampai perwujudan karya seni. Menciptakan suatu karya seni dalam bentuk apapun pasti mengalami suatu proses yang relatif, panjang untuk mendapatkan hasil yang memuaskan. Proses merupakan hal yang sangat penting, karena tanpa adanya proses suatu karya seni tidak memiliki bentuk dan hasil yang maksimal. Proses penciptaan suatu karya seni tidak pernah lepas dengan kreativitas dan inovasi untuk menghasilkan karya seni yang memiliki unsur originalitas dan kualitas.

Proses penciptaan karya tari *Result*, menggunakan sebuah metode baru yang ditemukan sendiri oleh pencipta, yang diberi nama metode *gambling*, dengan menggunakan media dadu. Secara garis besar metode *gambling* bertujuan untuk memperjelas relasi antara angka pada setiap dadu dengan gerak tari.

Metode ini melatih kesiapan, kesiapan, serta fokus penari, dan pemusik, dalam merespon setiap angka yang akan muncul dengan gerak tari dan iringan musik. Metode ini tidak hanya diterapkan pada proses penciptaan, namun kerat dihadirkan kedalam karya tari sebagai salah satu struktur adegan. Dalam proses penciptaan tari *Result*, tidak lupa pencipta juga mencari referensi untuk menggunakan metode penciptaan tari lainnya, salah satunya metode dari Jacqueline Smith, disebut dengan metode konstruksi. Metode konstruksi terdiri lima tahap yaitu I sampai IV yang masing-masing memiliki tahapan dalam proses penciptaan karyatari.

- Kontruksi I, menjelaskan. Tahapan ini lebih menekankan pada dasar dari terwujudnya karya tari *Result* yakni rangsang tari. Rangsang tari merupakan suatu rangsangan yang dapat didefinisikan sebagai membangkitkan pikiran, semangat, atau mendorong kegiatan, representasi rangsangan ini merupakan awal dari keinginan pencipta dalam membentuk karya tari *Result*, sehingga dorongan dari rangsangan ini dapat menghasilkan karya tari yang memiliki nilai keindahan.

- Kontruksi II, menjelaskan pada pengembangan dan variasi motif yang menggunakan sebuah metode *gambling*

- dimana penari dan komposer salingbertaruh dengan angka dadu yang akan muncul.
- Kontruksi III merinci motif komposisikelompok, motif yang dikembangkan dan divariasikan menjadi terlihat lebih kaya dan variatif pada karya tari *Result*. Pengembangan motif komposisi kelompok sebagai elemen ekspresi yang tetap dengan aspek ruang dan waktu sehingga terwujudnya dinamika dalam karya tari *Result*.
- Kontruksi IV, Tahap ini adalah tahapan akhir penyatuan dari motif gerak hingga menjadi frase gerak, kemudian dari semua frase gerak ini digabungkan menjadi pengorganisasian bentuk dan pembentukan ini merupakan tahap membangun dari karya tari *Result*.

WUJUD KARYA

Karya tari ini berjudul *Result* yang berarti sebuah hasil dari angka dadu tersebut. Manusia diibaratkan sebagai sebuah dadu dan angka adalah sebuah keputusan yang diambil. Setiap keputusan yang diambil tentunya akan memiliki dampak yang beragam entah baik maupun buruk, secara garis besar karya ini menampilkan sebuah permainan dadu dan bisa disebut perjudian, dalam permainan tersebut terdapat perputaran, benturan, dan permainan angka, tentunya terdapat sebuah hasil akhir. Dalam karya ini juga memperlihatkan permainan pola angka yang merupakan aspek penting dalam permainan dadu. Dalam penguangannya kedalam bentuk karya tari, karya ini diwujudkan kedalam bentuk karya tari kontemporer dikarenakan dapat memberikan kebebasan berkreaitivitas dalam penyampaian ide dan pesan secara personal pada masing- masing koreografer. Statemen ini juga diperkuat oleh Eko Supriyanto yang mengatakan tari kontemporer tidak hanya merujuk pada bentuk produksi karya tari, tetapi terdapat ide dan gagasan karya yang terelaborasi kedalam proses penciptaan melalui pendekatan personal dari masing-masing koreografer (2018:57).

Karya tari *Result* diwujudkan dengan pemilihan enam orang penari untuk memenuhi kebutuhan koreografi dan panggung.

Berikut merupakan pembagian struktur pada karya tari *Result*.

Bagian I, diawali dengan sebuah permainan angka dadu secara acak dari satu sampai enam, dengan memfokuskan bentuk-bentuk angka tersebut. Tata cahaya dalam bagian ini lebih didominasi dengan warna kuning dan permainan *side light*, dengan tujuan menggunakan *side light* yakni memperlihatkan permainan angka dadu agar terlihat tegas saat dilihat oleh penonton. Penari membuat sebuah pose dan melihat jatuhnya dadu kecil untuk menjadi transisi dalam karya tari *Result* ini ke bagian II.

Bagian II, diawali dengan sebuah permainan metode *gambling*, dimana penari dan komposer harus mengikuti hasil angka dadu yang akan dilemar kemudia muncul sebuah angka (dot), karena dibagian ke II ini pencipta ingin bertaruh dengan komposer untuk mencari keunggulan antar penari dan pemusik. Pengaturan ritme dan tempo sangatlah mencolok pada bagian ini sehingga karya tari *Result* terlihat dinamis. Bagian II diakhiri dengan lemparan dadu sebanyak enam kali untuk menuju ke bagian III.

Bagian III, diawali dengan penari yang berkumpul di satu titik centre lalu memecah dan bergerak dengan tempo gerak cepat, lalu dilanjutkan dengan gerak kompak, kemudian salah satu penari ke penonton untuk memberikan dadu tersebut. Selanjutnya penonton melempar dadu yang diberikan penari agar menentukan hasil akhir.

Karya tari *Result* berdurasi 21 menit dengan memadukan dua unsur diantaranya bunyi dadu dan beberapa instrumen musik modern (bass, biola) yang ditata sehingga terwujud nada yang harmoni dengan media aplikasi dan dipresentasikan secara *live performance*. Dalam percobaan permainan *gambling* tersebut pencipta dan komposer melakukan pertarungan dimana sebuah dadu yang menentukan hasil dan harus mengikuti angka tersebut sebagai pertarungan dalam metode *gambling* tersebut.



Gambar 1. Karya tari *Result*

Tata rias merupakan salah satu elemen penting yang digunakan untuk mengubah wajah penari dengan menggunakan bahan-bahan kosmetika. Tata rias yang digunakan harus menyesuaikan dengan karakter dari karya tari yang dibawakan. Tata rias karya tari *Result* ini menggunakan tata rias *soft* minimalis agar kesan natural tetap didapatkan. Tata Busana menggunakan model *simple*, menggunakan jamsoot pendek berwarna putih, menggunakan celana *cut byar* berwarna hitam, dan menggunakan Kimono yang mempunyai 6 warna merah, biru, kuning, orange, ungu dan hijau untuk memperkuat nilai angka dadu. Karya

tari *Result* menggunakan *smokey eye* dengan pemilihan warna yang memunculkan pesan tegas pada wajah penari. Tata rias ini sangatlah mendukung dalam memberikan ekspresi pada penari, begitu juga memiliki kesinambungan dengan kostum dan konsep pada karya tari *Result*. Adapun alat-alat rias yang digunakan sebagai berikut.

1. *Milk Cleanser* dan *astringent*
 - Untuk membersihkan, menyegarkan wajah
2. Alas bedak cair warna coklat
 - Sebagai dasar dari penggunaan *make up* sehingga tampak halus, biasanya juga disebut dengan *foundation*
3. Bedak tabur warna coklat
 - Untuk melapisi bedak dasar sehingga meratakan permukaan wajah dengan baik
4. Merah pipi (*blush on*) warna merah
 - Mewarnai pipi dan membentuk tulang pipi sehingga nampak lebih tegas
5. Pemulas atau perekat *eyeshadow*
6. Pensil alis warna coklat
 - Mempertegas bentuk alis, memperkuat garis dari alis penari
7. *Eye liner* warna hitam
 - Mempertajam bentuk mata sehingga mata tampak lebih tegas dengan dibentuknya garis mata oleh *eye liner*
8. *Eye shadow*
 - Mempertegas kelopak mata agar terlihat lebih besar dan nampak indah saat diberikan warna yang sesuai dengan kostum
9. Lipstick warna merah
 - Sebagai pewarna bibir, mempertegas bentuk bibir.



Gambar 2. Tata Rias Tari *Result*



Gambar 3. Busana Tari *Result* simbol angka 1



Gambar 4. Busana Tari *Result* simbol angka 2



Gambar 5. Busana Tari *Result* simbol angka 3



Gambar 6. Busana Tari *Result* simbol angka 4



Gambar 7. Busana Tari *Result* simbol angka 5



Gambar 8. Busana Tari *Result* simbolangka 6

SIMPULAN

Munculnya ide untuk menciptakan karya tari *Result* yakni berawal dari pengalaman pribadi melihat secara langsung permainan dadu di Pura. Karya tari ini sebelumnya sudah pernah dipentaskan diajang perlombaan sebagai embrio karya. Karya tari ini adalah karya tari kontemporer dengan tipe tari studi. Bentuk dari karya ini adalah kelompok dengan menggunakan enam orang penari pria. Karya tari *Result* berkolaborasi dengan musik melalui media elektronik MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) yang memadukan musik modern (bunyi dadu, bass, dan biola) dan dipresentasikan secara *live performance* pada tanggal 29 Desember di Natya Mandala ISI Denpasar. Kostum dari karya tari *Result* menggunakan model *simple*, menggunakan janset pendek berwarna putih, menggunakan celana *cut* byar berwarna hitam, dan menggunakan Kimono yang mempunyai 6 warna merah, biru, kuning, orange, ungu dan hijau untuk memperkuat nilai angka dadu.

DAFTAR RUJUKAN

- Bandem, I Made. 1983. *Ensiklopedia Tari Bali*. Denpasar Bali: Akademi Tari Indonesia (STSI).
- Dibia, I Wayan. 2008. *Taksu: Dalam Seni Dan Kehidupan Bali*. Denpasar: BaliMangi.
- Djelantik, 1990. *Pengantar Dasar ilmu Estetika Jilid 1 Estetika Instrumental*. Sekolah Tinggi Indonesia (STSI).
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2017. *Koreografi Bentuk-Teknik-Isi*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Hidajat, Robby. 2004. *Pengetahuan Seni Tari*. Universitas Negeri Malang, Fakultas Sastra, Jurusan Seni dan Desain, Program Studi Pendidikan Tari.
- Murgiyanto, Sal. 1983. *Seni Menata Tari (terjemahan dari The Art Of Making Dances karya dari Doris Humphrey)*. Jakarta: Dewan Kesenian.
- Soedarsono. 1986. *Komposisi Tari: Elemen- elemen Dasar*. Terjemahan dari *Dance Composition: The Basic Element*, Oleh La Meri, Akademi Seni Tari Indonesia Yogyakarta.
- Suharto, Ben. 1985. *Komposisi Tari Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru* terjemahan dari *Dance Composition A Guide For Teachers* karya Jaqueline Smith. Yogyakarta: Ikalasti.
- Supriyanto, Eko. 2018. *Ikat Kait Implusif Sarira Gagasan Yang Menuju Era 1990-2010*. Yogyakarta: Garudhawaca.