

Tari *Aku Kumara*, Sebuah Refleksi Diri Peduli Anak

I Nyoman Kharisma Aditya Hartana¹, I Wayan Budiarsa², I Ketut Sutapa³

**Program Studi Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jalan Nusa Indah, Denpasar 80235, Indonesia**

E-mail: kharismaaditya48@gmail.com

Abstrak

Penciptaan karya tari *Aku Kumara* ini berawal dari membaca sebuah sastra yaitu *Anoman Seri Cerita Anak dan Remaja*, tepatnya cerita masa kecil Anoman ketika memakan matahari. Hal tersebut membuat penata ingin menciptakan sebuah karya tari kontemporer berbentuk kelompok besar dengan menginterpretasikan ke-Aku-an (keegoisan) anak-anak dengan rasa ingin tahu untuk berusaha meraih cahaya yang diibaratkan matahari. Tari ini menggunakan beberapa sumber informasi yaitu sumber tertulis, diskografi, filmografi, wawancara, dan pengamatan langsung. Teori-teori yang digunakan yaitu teori imajinasi dan estetika. Terkait teori penciptaan yaitu menggunakan teori oleh Alma M. Hawkins terdiri dari tahap penjajagan, percobaan, dan pembentukan.

Aku Kumara adalah sebuah karya tari kontemporer berbentuk kelompok besar dengan delapan penari putra yang menginterpretasikan tingkah laku anak-anak dengan rasa ingin tahu serta tekad kuatnya untuk berusaha meraih cahaya. Struktur tarinya terdiri dari bagian awal, isi, dan akhir dengan gerakannya pendekatan pada anak-anak dan mendapatkan inspirasi dari pakem tari Bali yang telah dieksplorasi kembali menjadi wujud baru. Karya tari ini diiringi dengan aplikasi *software* FL Studio 2020 bernuansa Bali-Modern. Tata rias yang digunakan adalah tata rias jenis teatral yang difantaskan dan disesuaikan dengan karakter anak-anak dengan tata busana berupa busana *casual* dengan konsep celana kodok dan baju kaos berwarna hijau stabilo. Karya tari *Aku Kumara* dipentaskan dalam konsep panggung *proscenium* di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar.

Kata Kunci: *Aku Kumara, anak-anak, kontemporer, penciptaan.*

Abstract

The creation of this *Aku Kumara* dance work started from reading a piece of literature namely *Anoman Seri Cerita Anak dan Remaja*, specifically the story of Anoman's childhood when he ate the sun. This makes the stylists want to create a contemporary dance piece in the form of a large group by interpreting the children's I-ness (selfishness) with curiosity to try to reach the light like the sun. This dance uses several sources of information, namely written sources, discography, filmography, interviews, and direct observations. The theories used are the theory of imagination and aesthetics. Related to the theory of creation, namely using the theory by Alma M. Hawkins consisting of the stages of exploration, improvisation, and forming.

Aku Kumara is a contemporary dance piece in the form of a large group of eight male dancers who interpret children's behavior with curiosity and determination to seek the light. The dance structure consists of the beginning, the content, and the end with the movement approaching children and getting inspiration from Balinese dance standards that have been re-explored into new forms. This dance work is accompanied by the FL Studio 2020 software application with Balinese-Modern nuances. The make-up used is a theatrical type of make-up that is fantasized and adapted to the children's character with a casual dress with the concept of jumpsuits and a highlighter green T-shirt. *Aku Kumara's* dance work was staged on the concept of a proscenium stage at the Gedung Natya Mandala ISI Denpasar.

Keywords: *Aku Kumara, children, contemporary, creation.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Berawal membaca sebuah buku karangan berjudul *Anoman Seri Cerita Anak dan Remaja* yang diterjemahkan dari Amrita Sharma oleh Mieke Gembirasari, menceritakan secara khusus tentang tokoh Anoman. Hal yang menarik menurut penata yaitu saat Anoman masih kecil. Saat Bajrangbali merasa lapar dan mencari buah-buahan, Bajrangbali melihat matahari dan mengira buah besar sehingga melompat-lompat untuk meraihnya. Bhatara Kala langsung menghadap Bhatara Indra untuk meminta bantuan. Dengan senjata *Bajramusti*, Bhatara Indra melemparkan senjatanya ke arah Bajrangbali dan mengenai dagunya. Karena dagu yang patah inilah Bajrangbali diganti dengan nama Anoman (Gembirasari, 2008: 14-15).

Memahami cerita tersebut, terkait dengan fenomena yang terjadi yaitu banyak anak-anak yang kurang diperhatikan oleh orang tuanya seperti tidak diperhatikan ketika anak-anak bermain dan kurangnya pendidikan. Secara langsung, terbesit dalam pikiran penata bahwa rasa keingintahuan terhadap matahari sama dengan rasa keingintahuan anak-anak terhadap sesuatu. Terkait konteks anak-anak, rasa ingin tahu diwujudkan dengan cara bermain-main. Oleh karena itu, tentu anak-anak mencoba dan melakukan hal-hal yang tidak terduga.

Alasan dipilihnya karakter anak-anak sebagai dasar penciptaan karya tari ini karena; 1) penata belum pernah menonton karya tari yang terinspirasi dari masa kecil Anoman, 2) mempunyai bukti kuat secara pustaka maupun lisan bahwa anak-anak selalu memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi, 3) rasa emosional penata sendiri berdasarkan atas pengamatan penata secara langsung terhadap anak-anak sehingga semakin termotivasi untuk menciptakan sebuah karya tari kontemporer.

Ide Garapan

Setelah beranalogi, muncul keinginan penata untuk menciptakan sebuah karya tari kontemporer dengan ide menginterpretasikan tingkah laku anak-anak dengan rasa ingin tahu serta tekad yang kuat untuk berusaha meraih cahaya berbentuk tari kelompok besar dengan tema bermain. Anak-anak melakukan sesuatu dengan cara bermain-main. Oleh karena bermain identik dengan anak-anak, maka bermain menjadi tema pada karya *Aku Kumara* ini. Semua hal yang dirasa penasaran dijadikan sebagai mainannya sehingga dapat melakukan hal-hal tidak terduga karena kurangnya pengawasan dan pendidikan orang tua. Akhirnya, kata *Aku Kumara* penata jadikan judul dalam karya tari ini yang berarti saya anak-anak (dalam Kamus Bahasa Bali-Indonesia). Selain itu, kata *Aku* juga mempunyai arti ego sehingga *Aku Kumara* juga berarti keegoisan anak yang tidak mempertimbangkan apapun.

Pesan dalam karya tari ini ditujukan kepada khalayak umum. Karya tari *Aku Kumara* ingin menyampaikan pesan kepada para generasi muda pada jaman sekarang bahwa perlu mencontoh spirit anak-anak karena memiliki rasa ingin tahu dan tekad yang kuat untuk berusaha meraih sesuatu namun tetap berdasarkan logika. Pesan juga ditujukan kepada orang tua untuk mengawasi anak-anak lebih intensif, agar tidak terjadi sesuatu yang membahayakan keselamatan anak-anak kedepannya yang berdampak negatif bagi tumbuh kembang anak-anak. (Andriani dalam Herdina, 2017: 37) menyatakan bahwa yang perlu dilakukan para orang tua yaitu menjaga keselamatan anak sehingga anak tidak mengalami bahaya dalam melaksanakan aktivitasnya tersebut.

Tujuan Garapan

Proses dan penyelesaian sebuah karya seni sudah jelas mempunyai tujuan yang hendak dicapai. Tujuan tersebut menjadi motivasi penata untuk mewujudkan karya tari *Aku Kumara*. Adapun tujuan yang penata kehendaki dalam karya tari ini meliputi tujuan umum dan khusus. Tujuan umumnya yaitu a) Ingin merealisasikan makna dimulai dari penokohnya sehingga pesan moral diharapkan diterima; b) Memberikan pandangan baru tentang pentingnya mendidik dan mengawasi anak-anak; c) Ingin mengaplikasikan karya tari ini dalam setiap pertunjukan. Sedangkan tujuan khususnya yaitu a) Memenuhi persyaratan Tugas Akhir ujian Strata 1 (S-1) di ISI Denpasar; b) Mengembangkan, serta mempertunjukan tari kontemporer berjudul *Aku Kumara* yang memiliki identitas karya, inovatif, dan original; c) Untuk menginterpretasikan serta ingin memadukan cerita tokoh Bajrangbali dengan anak-anak di kehidupan sekarang secara akademis; d) Melalui intisari dan pesan dalam karya ini, penata ingin memberikan pemahaman agar peduli kepada anak-anak.

KAJIAN SUMBER

Sumber Tertulis (Pustaka)

Anoman Seri Cerita Anak dan Remaja oleh Mieke Gembirasari tahun 2008, (terjemahan dari buku *A Story of Devotion Hanuman* oleh Amrita Sharma), diterbitkan oleh Learners Press Private Limited, khususnya pada halaman 14-15.

Anak Bajang Menggiring Angin, oleh Sindhunata, diterbitkan oleh PT Gramedia Pustaka Utama, cetakan ke sepuluh tahun 2015, merupakan sebuah karya tulis tentang kisah tokoh Anoman dalam cerita Ramayana, khususnya pada halaman 69-71.

Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini Sebuah Bunga Rampai, oleh Herdina Indrijati, dkk, yang diterbitkan oleh Kencana, cetakan kedua tahun 2017, khususnya pada halaman 26-41, halaman 49-65, halaman 65-67, dan terakhir pada halaman 196-203.

Antropobiologi Anak Usia Dini oleh Muhammad Akiri Musi dan Hikrawati, yang diterbitkan oleh Kencana, tahun 2020. Pada halaman 29-30 menjelaskan tentang fase anak-anak. Pada halaman 35-43 dijelaskan mengenai tumbuh kembang anak khususnya faktor-faktor yang mempengaruhinya dan pada halaman 47-53 yang membahas tentang teori dan konsep perkembangan anak.

Mencipta Lewat Tari oleh Y. Sumandiyo Hadi (terjemahan dari buku *Creating Through Dance* karya Alma M. Hawkins) diterbitkan oleh Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia Jakarta, tahun 2003, khususnya pada halaman 23-41 dan halaman 45-90.

Elemen-elemen Dasar Komposisi Tari oleh Soedarsono (terjemahan dari buku *Dances Composition, The Basic Elements* oleh La Meri), yang diterbitkan oleh Lagaligo untuk Fakultas Kesenian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, tahun 1986, khususnya pada halaman 19-108.

Koreografi Bentuk-Teknik-Isi oleh Y. Sumandiyo Hadi yang diterbitkan oleh Cipta Media bekerjasama dengan Akademi Komunitas Negeri Seni dan Budaya Yogyakarta, cetakan kelima (edisi revisi) tahun 2017, khususnya pada halaman 9-27 dan halaman 38-68.

Aspek-Aspek Dasar Koreografi Kelompok oleh Y. Sumandiyo Hadi, yang diterbitkan oleh Lembaga Kajian Pendidikan dan Humaniora Indonesia Yogyakarta, tahun 2003, khususnya pada halaman 1-57.

Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid I Estetika Instrumental oleh A.A. M. Djelantik, diterbitkan oleh Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar tahun 1990, khususnya pada halaman 9-27.

Imaji dan Imajinasi Suatu Telaah Filsafat Postmodern oleh H. Tedjoworo, diterbitkan oleh PT Kanisius, tahun 2001. Buku ini merupakan salah satu teori yang penata jadikan acuan yaitu teori imajinasi, khususnya terdapat pada halaman 21-25.

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan karya tari *Aku Kumara* mengacu pada metode penciptaan menurut Alma M. Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance* yang diterjemahkan oleh Y. Sumandiyo Hadi yaitu *Mencipta Lewat Tari*. Metode penciptaan ini terdiri dari tiga tahap yaitu tahap eksplorasi, tahap improvisasi, dan tahap pembentukan. Tahap penjajagan diawali dengan menemukan sebuah sastra tulis tentang masa kecil Anoman dan melakukan riset terhadap fenomena yang terjadi di kehidupan yaitu rasa ingin tahu anak-anak. Untuk mengimbangi sastra tulis tersebut, penata melakukan wawancara terhadap beberapa orang untuk menemukan pendapat tentang anak-anak. Proses wawancara dirasa belum mencukupi riset tentang keterkaitan teks keingintahuan Bajrangbali dengan keingintahuan anak-anak terhadap sesuatu. Oleh karena itu, penata membaca beberapa buku terkait metode penelitian tentang psikologis perkembangan anak usia dini, dan beberapa buku penunjang proses penciptaan tari. Selain itu, penata juga menonton dan mempelajari karya tari yang berkaitan dengan Anoman dan anak-anak agar karya tari penata tidak mengarah ke karya tari yang sudah ada.

Anak-anak yang selalu melakukan sesuatu untuk memenuhi rasa ingin tahunya dengan cara bermain-main. Sebagaimana Yogi Wulandari menyatakan bahwa bermain adalah dunia anak dan bukan sekadar memberikan kesenangan, tetapi juga memiliki manfaat besar bagi anak. Lewat bermain yang positif, anak bisa menggunakan otot tubuhnya menstimulasi pengindraannya, menjelajahi dunia sekitarnya, dan

mengenal lingkungan tempat tinggal termasuk mengenali dirinya sendiri (Wulandari dalam Herdina, 2017: 65).

Proses penciptaan karya tari dengan ide menginterpretasikan tingkah laku keingintahuan anak-anak serta tekad kuatnya untuk berusaha meraih cahaya, dapat terealisasikan dalam wujud tari kontemporer dengan tema bermain. Walaupun sudah terwujud menjadi sebuah karya tari dengan originalitas yang kuat, penata masih tetap mendapatkan *issue-issue* atau fenomena penting dan menarik di media sosial sehingga rasa ingin tahu anak-anak tidak akan pernah berubah karena anak-anak seperti kertas kosong jika salah sedikit, maka berakibat fatal.

PROSES KREATIVITAS

Tahap Penjajagan atau Eksplorasi

Eksplorasi termasuk berpikir, berimajinasi, merasakan, dan merespon. Tahap eksplorasi merupakan tahap awal melakukan proses kreatif dalam menggarap suatu karya tari (Hadi, 2003a: 24). Setelah beranalogi, eksplorasi merupakan sebuah hal yang harus dijelajahi. Kata jelajah tersebut dimaksudkan sebuah hal yang harus dipikirkan dan ditelusuri, kemudian secara tidak sengaja menimbulkan daya imajinasi, intuisi, dan respon dari diri sendiri.

1. Pematangan Sumber Kreatif

Setelah menemukan buku yang berjudul *Anoman Seri Cerita Anak dan Remaja* oleh Mieke Gembirasari, berbagai pihak telah memberikan motivasi dan saran kepada penata agar mencari kebaharuan dan keoriginalitasan karya tari. Kegelisahan penata mulai muncul setelah karya tari *Bajrangbali* dipentaskan saat koreografi akhir. Penata kembali merenungkan fenomena anak-anak yang terjadi di kehidupan yaitu banyak anak-anak kurang diperhatikan oleh orang tuanya seperti tidak diperhatikan ketika bermain dan kurangnya pendidikan. Pada tahap eksplorasi ini, kegelisahan penata terjawab dengan sebuah ide yang ingin menginterpretasikan tingkah laku anak-anak dengan rasa ingin tahu serta tekad yang kuat untuk berusaha meraih cahaya agar secara visual terlihat kenakalan dan kelincuhan anak-anak. Artinya, penata mengganti dan merevolusi karya tari *Bajrangbali* dengan karya tari *Aku Kumara* sebagai karya penciptaan ujian Tugas Akhir.

2. Pemilihan Penari, Komposer, Media Musik Tari, dan Tempat Latihan

Penata memilih penari putra berjumlah delapan yang mempunyai bakat agar dapat bertingkah laku seperti anak-anak antara umur 1½ sampai dengan 3 tahun, memiliki bakat ketubuhan, keterampilan, dan kepenarian yang baik. Penata menggunakan media aplikasi *software* FL Studio 2020 yang tidak hanya menjadi media musik pengiring karya tari, melainkan juga menjadi media produksi musik tari *Aku Kumara* ini. Selain itu, penata menjadi komposer utama, karena memiliki kemampuan musikal walaupun tidak mendalam sehingga memilih Putu Aldi Philberta Harta Celuk, alumni Prodi Karawitan ISI Denpasar sebagai *partner* komposer untuk mengimbangi kemampuan penata, baik secara teori maupun praktek. Tempat latihan yakni di Studio Tari Ni Ketut Reneng, halaman depan Padmasana Ardhenareswari, dan *basement* ISI Denpasar karena menyesuaikan dengan jumlah penari yang digunakan. Selain itu, karena tempatnya yang strategis dan pendukung tari lebih didominasi oleh Mahasiswa Prodi Tari ISI Denpasar.

3. Eksplorasi Gerak

Selanjutnya, eksplorasi ditujukan pada gerak-gerak yang digunakan dalam karya tari *Aku Kumara* ini. Penata mengeksplorasi unsur-unsur koreografi dengan motivasi gerak tentang anak-anak serta tidak terlepas bahwa banyak memperoleh inspirasi dari pakem dan spirit tari Bali. Penata mengeksplorasi pose duduk, merangkak, tengkurap, berdiri, berjalan, berputar-putar tanpa kendala, dan melompat ke depan dengan dua kaki sebanyak empat kali, menggerakkan jari-jari tangan, mulai belajar membungkukkan badan, menggerakkan memiringkan tubuh ke kanan dan ke kiri, melompat ke berbagai arah, lari masih kaku dan tidak mampu berhenti mendadak, menyukai bermain jungkir balik, melempar dan mengambil segala benda, suka memanjat, dan berdiri dari posisi duduk dengan stabil yang sesuai dengan pernyataan dalam buku *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini Sebuah Bunga Rampai*.

Tahap Percobaan atau Improvisasi

1. Nuasen (Pemilihan Hari Baik untuk Mulai Proses)

Tahap improvisasi merupakan tahap kedua dalam proses penciptaan tari setelah tahap eksplorasi. Tahap ini dimulai dengan *nuasen* untuk meminta restu Ida Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan agar proses kreativitas karya tari *Aku Kumara* ini berjalan lancar tanpa adanya hambatan dan diberikan jalan keluar dari setiap permasalahan dalam proses kreativitas karya tari *Aku Kumara*. Penata telah melaksanakan *Nuasen* yang awalnya mencari *Dewasa Ayu*/ hari baik yang telah ditentukan saat *Purnama kadasa*, pada hari Minggu, 28 Maret 2021 yang bertempat di Pura *Pucak Manik Pulaki*, Desa Banyupoh, Kecamatan Gerokgak, Kabupaten Buleleng.

2. Improvisasi Gerak

Tahap improvisasi yang berarti mencoba-coba atau spontanitas dalam bergerak, tentunya sangat membantu penata dalam menemukan motif-motif gerak. Gerak-gerak yang dilakukan kadangkala terjadi secara tidak terduga karena dicoba-coba, walaupun gerak-gerak tertentu pernah dipelajari atau ditemukan sebelumnya. Pada tahap improvisasi gerak, gerak-gerak yang dilakukan merupakan gerak-gerak yang terstruktur maupun tidak terstruktur.

Pada karya tari *Aku Kumara* ini, terdapat gerak-gerak improvisasi yaitu;

- 1) Gerak *nakep-nakep* merupakan gerak tangan yang cepat seperti sedang menangkap sesuatu di lantai;
- 2) *Backspin*, merupakan salah satu teknik *breakdance style* dengan berputar menggunakan punggung yang timbul tidak berdasarkan pengalaman apapun.
- 3) Gerak *lenting-negak*, merupakan gerak yang timbul ketika penata terbaring dengan posisi terlentang, dan secara tidak sengaja melentingkan tubuh;
- 4) Gerak *nyeret entud* merupakan gerak yang timbul ketika salah satu penari yang akan menerima gerak, menyeret-nyeret lututnya ke kanan dan kiri dengan posisi menumpu dengan kedua tangan dan lutut;
- 5) Gerak *tengak-tengok bawah* merupakan gerak yang timbul karena teringat dan terbayang dengan keponakan penata sendiri melakukan gerak menengok-nengok ke belakang dengan kepala ke bawah di antara kedua kaki.

Pada tahap improvisasi ini, penata juga menginstruksikan ke penari untuk meningkatkan kesadaran estetisnya terhadap setiap gerak. Kesadaran estetik yang dimaksud adalah sumber kekuatan setiap gerak yang dilakukan, serta kesadaran terhadap ruang tempat penari dalam menari. Artinya, kesadaran terhadap kekuatan sama dengan konsep *ngunda bayu* dalam tari Bali.

Tahap Pembentukan atau Komposisi

Pembentukan menjadi tahapan akhir dan tujuan penciptaan sebuah karya tari. Tahap ini yaitu tahap untuk membentuk, menyusun, merangkai gerak-gerak hasil eksplorasi dan improvisasi disertai dengan pola lantai, membuat pola variasi serta repetisi, menyesuaikan dengan musik tari sehingga menjadi sebuah ciptaan karya tari yang utuh. Pada tahap pembentukan, penata mengawalinya dengan mengamati dan mengevaluasi karya tari *Aku Kumara* ini. Setelah mengevaluasi dan menganalisis karya secara visual, penata melakukan pembentukan secara langsung dengan penari dengan merangkai koreografi hasil dari mengamati karya yang sudah terbentuk dengan porsi kurang tepat.

HASIL PENCIPTAAN

1. Deskripsi Garapan

Hasil dari metode dan proses penciptaan di atas, mewujudkan sebuah karya tari kontemporer berbentuk kelompok besar yang ditarikan oleh delapan orang penari putra dengan ide menginterpretasikan tingkah laku anak-anak dengan rasa ingin tahu serta tekad yang kuat untuk berusaha meraih cahaya. Karya tari ini menggunakan tata rias teatrikal yang difantaskan yaitu karakter anak-anak yang lucu, lugu, menggemaskan dan tata busana *casual* dengan konsep celana kodok yang didesain khusus pertunjukan yang mendukung karakter dari anak-anak. Menggunakan aplikasi *software FL Studio 2020* sebagai media produksi sekaligus pengiring musik tari dengan komposernya yaitu penata sendiri dan I Putu Aldi Philberta Harta Celuk. Karya tari *Aku Kumara* dikemas dengan durasi 13 menit 5 detik yang suasananya kekanak-

kanakan bernuansa Bali-modern dengan imajinasinya difokuskan pada koreografi. Karya tari ini seharusnya dipentaskan pada konsep panggung *proscenium* yaitu di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar tetapi kendala Covid-19 yang semakin meningkat, penata membuat rekaman video karya tari *Aku Kumara* yang bertempat di Geoks (Geria Olah Kreativitas Seni), Singapadu, Gianyar.



Gambar 1. Salah satu bentuk pola lantai karya tari *Aku Kumara* pada bagian awal.
(Dokumen: Kharisma, 16 Juni 2002)

2. Analisis Pola Struktur

Struktur karya tari *Aku Kumara* ini digarap sebagai berikut;

- 1) Bagian awal menggambarkan anak-anak dengan keluguan dan kelincihannya. Pada bagian awal ini penata menginterpretasikan seorang anak yang lugu, berimajinasi bermain dengan teman serta sudah memiliki rasa ingin tahu terhadap segala hal yang dilihatnya;
- 2) Bagian isi mulai memunculkan pantulan cahaya di lantai yang membuat rasa keingintahuan anak-anak semakin tinggi. Penata mengimajinasikan kembali dan menginterpretasikan segala hal dilakukan anak-anak atas dasar rasa ingin tahunya sembari belajar berdiri, berjalan, melompat dan berlari-lari untuk merespon setiap pantulan cahaya yang berpindah-pindah. Munculnya pantulan cahaya *spot light* di lantai, memulai karya melakukan permainan *spot light* pada bagian struktur ini sampai struktur bagian akhir karya;
- 3) Bagian akhir menggambarkan ketika anak-anak berusaha meraih cahaya tetapi terjatuh. Pada bagian akhir ini merupakan klimaks dari karya dimana penata mengimajinasikan ketika anak-anak yang sudah mengetahui sumber cahaya, maka muncul ambisi dan tekad yang kuat anak-anak untuk berusaha meraih cahaya. Adegan ini betul-betul mengimajinasi serta menginterpretasi bagaimana ketika anak-anak menganggap pantulan cahaya yang tidak didapatkannya itu adalah sebuah permainan sehingga melakukan gerak-gerak yang tidak terduga dan bagaimana ketika anak-anak mulai kesal karena tidak dapat menyentuh pantulan cahaya. Interpretasi penata terhadap awal pada klimaks kedua karya tari ini adalah anak-anak telah mengetahui sumber pantulan cahaya yang letaknya di atas, sehingga melakukan berbagai cara untuk berusaha meraih cahaya dengan imajinasinya.

3. Analisis Materi

Gerak sangat dapat memberikan pemahaman kepada penonton mengenai sajian karya tarinya yang komunikatif, dan dari gerak juga dapat terlihat identitas dan ciri khas dari karya tari itu sendiri. Pada karya tari *Aku Kumara* ini, gerak yang digunakan tentunya berbeda dengan gerak keseharian karena pada sebuah karya tari, gerak yang digunakan diolah kembali, dieksplorasi sehingga menghasilkan bentuk gerak yang baru. Selaras dengan pendapat penata, Sumandiyo Hadi juga mengatakan bahwa gerak sebagai bahan baku dalam sebuah koreografi, tidaklah sama dengan gerak keseharian atau gerakan fisik rutin sehari-hari, tetapi gerak yang sudah distilir atau didistorsi, artinya sudah mengalami perubahan bentuk (Hadi, 2017: 12).

• Materi Gerak

Konsep gerak yang digunakan berdasarkan pendekatan terhadap anak, baik pengamatan secara langsung maupun tidak langsung seperti referensi buku *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Sebuah*

Bunga Rampai dan Antropobiologi Anak Usia Dini. Selain itu, untuk menambah kesan imajinatif pada karya ini, penata juga menggunakan akrobatik sebagai salah satu imajinasi penata bahwa terkadang anak-anak sangat lincah dan dapat melakukan hal tidak terduga yang tidak mempertimbangkan keselamatan dirinya sendiri.

Adapun gerak-gerak yang penata gunakan pada tari *Aku Kumara* sebagai berikut.

1. *Sila ngiring*: posisi duduk sila, kaki kanan dilipat ke dalam dengan telapak kaki menyentuh paha kiri dan kaki kiri dilipat ke luar dengan tumit mendekati pinggul.
2. *Negak*: sikap duduk dengan posisi kedua kaki simetris dan kedua paha menempel pada lantai.
3. *Negak M*: posisi duduk menumpu dengan lutut tetapi pinggul juga menumpu pada lantai.
4. *Negak entud*: posisi menumpu dengan kedua lutut.
5. *Magaang adeng*: gerakan merangkak seperti anak-anak dengan pelan-pelan.
6. *Magaang becat*: gerakan merangkak seperti anak-anak dengan cepat.
7. *Nepuk lantai*: gerakan meregangkan badan diakhiri dengan menepuk lantai.
8. *Lenting negak*: gerakan melentingkan badan diakhiri posisi *negak* (duduk).
9. *Enjat-enjot*: gerakan menggenjotkan badan naik-turun.
10. *Tengak-tengok bawah*: gerak menengok-nengok ke belakang dengan kepala ke bawah di antara kedua kaki.
11. *Ulung-negak alus*: diawali posisi berdiri. Kemudian, kedua tangan melambai ke depan-atas diikuti dengan *negak* dengan diseret.
12. *Ulung-males*: diawali posisi *negak*. Kemudian, kedua tangan melambai ke depan-atas untuk membangunkan badan lalu mengubah posisi menjadi *sila ngiring*. Arah hadap pandangan ke sudut kiri/kanan.
13. *Ulung-bobok*: diawali sikap *negak*, kemudian badan direbahkan ke belakang sehingga seperti posisi tidur.
14. *Nakep-nakep*: gerak seperti menangkap-nangkap sesuatu.
15. *Ngulurang lima*: meluruskan tangan seperti ingin meraih sesuatu.
16. *Makiud ngiring*: gerakan meregangkan badan ke kanan dan ke kiri.
17. *Kiad-kiud*: gerak seperti meregangkan tubuh dengan kedua tangan diangkat ke atas dengan perlahan.
18. *Makiud ulung*: diawali pose merangkak/duduk, kemudian kedua tangan menyiku simetris mendekati mulut dengan mengepal. Lalu, tangan lurus ke sudut atas kanan dan kiri sembari menarik badan dan bertumpu pada kedua lutut. Selanjutnya, menjatuhkan tubuh ke lantai dengan posisi telungkup dan kedua tangan menumpu di samping badan.
19. *Kipekan*: gerakan kepala menoleh ke samping kanan atau kiri.
20. *Igal-igel*: gerak tangan seperti *ngocok langse* pada tari Bali yaitu menggerakkan kedua tangan ke atas dengan pergelangan sebagai sumber gerakannya yang digerakkan ke kanan dan ke kiri. Mata mengikuti setiap pergerakan pada tangan.
21. *Glayah-glayah*: gerak diawali merebahkan badan dari posisi terlentang, kedua tangan lurus ke belakang kepala, kemudian disusul dengan kaki kiri ditekuk dan menumpu pada lantai. Selanjutnya, kaki kiri yang ditekuk diarahkan ke kanan dan badan mengikuti arah putaran sehingga menjadi posisi telungkup.
22. *Meplalian lima*: diawali posisi duduk. Tangan kiri diarahkan dan ditekuk dengan telapak tangan menempel pada leher belakang. Kemudian, tangan kanan diarahkan mendekati siku tangan kiri yang ditekuk. Lalu, tangan kanan bergerak naik-turun dua kali bersamaan dengan tangan kiri yang masih tetap ditekuk seolah-olah tangan kanan yang menggerakannya. Dilanjutkan tangan kiri diturunkan dan diarahkan ke kanan badan dan menumpu pada lantai bersamaan dengan tangan kanan.
23. *Nyeret entud*: diawali posisi merangkak, kemudian, kepala digelengkan ke kiri lalu ke kanan untuk mencari haluan membelokkan badan ke kanan yang diikuti seretan kedua lutut.
24. *Pok ame-ame*: gerakan tepukan tangan.
25. *Bangun-negak*: diawali dari posisi tidur terlentang. Lalu, badan dibangunkan dengan kedua tangan terangkat secara bergantian lurus ke depan.

26. *Ketes sila*: diawali posisi *sila ngiring* lalu melemparkannya ke atas dan menjadi posisi *sila ngiring* sebaliknya.
27. *Majujuk*: sikap berdiri.
28. *Nyarendeng*: gerakan seperti berdiri tidak seimbang.
29. *Nyeret batis sik*: diawali posisi duduk, kemudian kaki kiri menapak di lantai, tangan kanan menumpu di lantai dan tangan kiri memegang lutut kaki kiri dengan siku terangkat. Kaki kanan diseret menggunakan bagian tulang kering.
30. *Backspin*: gerak berputar dengan punggung. Saat badan mulai berputar tarik kedua kaki dan menekuk serta dipegang erat dengan tangan.
31. *Majalan*: gerakan berjalan dengan tingkah laku anak-anak
32. *Malaib adeng*: gerakan berlari pelan dengan tingkah laku anak-anak.
33. *Malipetan*: gerak berbalik badan.
34. *Nabdab sirah*: gerakan kedua tangan memegang kepala.
35. *Ngenjot ame-ame*: gerakan badan *enjat-enjat* yang diikuti dengan gerak tangan naik-turun yang diangkat dari samping badan.
36. *Nyungkling-lipet belakang*: gerakan seperti badan terlipat ke belakang dengan awalnya posisi duduk.
37. *Ngayung lima*: diawali dengan posisi duduk lalu kedua tangan ditebuk dan diangkat bersamaan lalu diayunkan sampai sejajar dengan dada.
38. *Nyerere*: gerakan mata melirik ke kanan atau ke kiri.
39. *Nolih*: gerak melihat sesuatu tidak disertai gerak tangan.
40. *Nyeret batis S*: gerakan menyeret kaki membentuk huruf S.
41. *Makecos*: gerak melompat ke depan, belakang, dan ke samping kanan dan kiri.
42. *Ngunci ngotag sirah*: gerak vibrasi ringan yang bersumber dari kepala dengan badan yang dikunci.
43. *Guling mukak-bobok*: gerakan *forward roll* (guling depan) dengan kaki lurus saat mengawalinya, lalu ditebuk saat berguling lalu diakhiri posisi tidur terlentang.
44. *Forward-roll*: gerak berguling ke depan.
45. *Back-roll*: gerak berguling ke belakang.
46. *Foot slide-roll*: gerak dengan posisi jongkok, lalu melintaskan kaki kanan ke depan dan ditebuk menyilang kaki kiri yang menumpu dan melakukan *forward-roll*.
47. *Meroda*: gerak akrobatik dengan berputar menyamping badan yang ditumpu kedua tangan.
48. *Back handspring*: gerak akrobatik dengan salto ke belakang menggunakan kedua tangan.
49. *Forward handspring*: gerak akrobatik dengan salto ke depan.
50. *Backflip*: gerak akrobatik dengan salto tanpa kedua tangan.
51. *Aerial*: gerak akrobatik menyerupai gerak meroda tetapi tanpa menggunakan kedua tangan.
52. *Macaco*: salah satu teknik gerak kesenian *capoeira*.

4. Analisis Penyajian

- **Tempat Pertunjukan**

Panggung yang digunakan sebagai tempat pertunjukan adalah berbentuk *proscenium* yang berada di Gedung Natya Mandala, Institut Seni Indonesia Denpasar. Hendro Martono dalam buku berjudul *Ruang Pertunjukan dan Berkesenian* menyatakan bahwa *proscenium stage* merupakan bentuk yang paling formal dan kompleks. Panggung *proscenium* merupakan panggung tertutup dengan satu arah penonton yang berada di bagian depan panggung seperti berada di dalam kotak yang berbingkai (Martono, 2015: 37).

Awal bulan Juli, kendala Covid-19 mulai meningkat yang menyebabkan ISI Denpasar membatasi interaksi sosial antara mahasiswa, dosen, dan pegawai. Begitu juga berpengaruh besar terhadap keberlangsungan Ujian Tugas Akhir yang sudah direncanakan sehingga mengharuskan penata untuk meningkatkan semangat lagi. Oleh karena itu, penata membuat rekaman video karya tari *Aku Kumara* yang bertempat di GEOKS (Geria Olah Kreativitas Seni), Singapadu, Gianyar, dengan konsep panggung yang hampir mirip dengan panggung *proscenium* di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar.

- **Tata Rias dan Busana**

Penggunaan rias wajah fantasi adalah untuk mencari atau mendapatkan kesan penyatuan dua unsur (imajinasi dengan kenyataan) yaitu imajinasi penata tentang karakter anak-anak yang lucu, lugu, dan menggemaskan.



Gambar 2. Tata rias wajah tari *Aku Kumara* tampak depan
(Dokumen: Kharisma, 16 Juni 2002)

Dalam karya tari *Aku Kumara* ini, menggunakan busana *casual* dengan konsep celana kodok warna biru muda dan baju kaos berwarna hijau stabilo. Penata telah mempertimbangkan busana tersebut karena sesuai dengan warna-warna yang identik dengan anak-anak adalah warna mencolok.



Gambar 3. Busana *casual* tampak depan
(Dokumen: Kharisma, 16 Juni 2021)

- **Properti**

Properti yang digunakan dalam karya tari *Aku Kumara* ini adalah beberapa mainan mobil-mobilan. Properti dalam karya tari ini sangat penting adanya untuk memperjelas hubungan mainan mobil-mobilan dengan rasa ingin tahu anak-anak dan menegaskan tema bermain pada karya ini.

- **Musik Tari**

Oleh karena penata menjadi salah satu komposer, tentunya menggunakan konsep yang terinspirasi dari *gending ngelembur* tokoh Anoman pada Ramayana Balet gaya Bali yang dikembangkan, beberapa *gending* pada saat karya tari *Bajrangbali* yang dikembangkan dengan penambahan beberapa instrumen musik modern. Selain itu, juga menggunakan salah satu melodi musik *game playstation* yang dikembangkan, yaitu musik *background* permainan *Harvest Moon Back to Nature*, dan lagu pop yang berjudul *Kepompong* oleh Derby Romero. Beberapa melodi dalam karya tari *Aku Kumara* ini, digarap dengan gaya musikal Bali agar tidak terlalu menonjolkan suasana modern. Proses produksi musik tari *Aku Kumara* bergantung pada koreografinya. Penata dapat menyatakan demikian karena penata sendiri menjadi komposer utama. Gerak yang telah dirangkai dengan menggunakan hitungan, pola keruangan dengan permainan pola waktu kemudian hasil koreografi tersebut penata rekam dalam bentuk video dan dijadikan bahan untuk produksi musik tari. Video-video tersebut penata tonton kembali sambil menghitung dan bernyanyi. Jika dirasa tepat antara melodi, aksentuasi dengan gerak, maka penata langsung memproduksi musik tarinya dengan melodi dasar terlebih dahulu yang disesuaikan dengan permainan temponya. Demikian seterusnya proses produksi musik tari *Aku Kumara* sehingga menjadi bentuk musik yang benar-benar didominasi oleh koreografi dan secara tidak sengaja juga sangat sinkron dengan permainan *lighting*-nya.

FL Studio 2020 merupakan versi terbaru yang penata gunakan sebagai media memproduksi serta mengiringi karya tari *Aku Kumara* ini. Kelebihan dari aplikasi ini adalah mempunyai tampilan yang responsif dan terorganisir, terdapat pilihan *plugin* yang digunakan untuk mengaransemen dan menambahkan efek musik, dapat menyimpan musik ataupun audio yang telah dibuat ke dalam beberapa format seperti WAV, MIDI, dan AAC, dan memiliki fleksibilitas ketika melakukan *editing*. Penata menggunakan sampel atau contoh hasil instrumen tradisi di Bali yang direkam langsung seperti *jublag/calung*, *jegog*, *gangsang*, *pemade* dan *kantilan*, serta *kajar*, dan mengkolaborasikannya dengan sampel beberapa instrumen modern lewat media aplikasi *software* FL Studio 2020 yaitu perkusi, piano, *flute* (seruling), *bass* dan *bass effect*, *drum kick* dan *snare drum*, *tom drum*, *clap* (tepukan tangan), dan beberapa *preset Pad* untuk memperindah beberapa instrumen seperti efek *autogun*, efek *ogun*, dan *flex* sebagai efek suara *epic*.

DAFTAR RUJUKAN

- Dibia, I Wayan. 1999. *Selayang Pandang*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Dibia, I Wayan. 2013. *Puspasari Seni Tari Bali*. Denpasar: UPT Penerbitan ISI Denpasar.
- Dibia, I Wayan. 2020a. *Panca Sthiti Ngawi Sani Metodologi Penciptaan Seni*. Denpasar: Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia.
- Dibia, I Wayan. 2020b. *Improvisasi Aksi Kreatif Spontan*. Denpasar: Balimangsi Foundation.
- Djelantik, A.A.M. 1990. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid I; Estetika Instrumental*. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar.
- Gembirasari, Mieke. 2008. *Anoman Seri Cerita Anak dan Remaja. Terjemahan A Story of Devotion Hanuman* karya dari Amrita Sharma. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2003a. *Mencipta Lewat Tari. Terjemahan dari Creating Through Dance* karya Alma. M. Hawkins. Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2003b. *Aspek-aspek Dasar Koreografi Kelompok*. Yogyakarta: Lembaga Kajian Pendidikan dan Humaniora Indonesia.
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2007. *Kajian Tari Teks dan Konteks*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2017. *Koreografi Bentuk-Teknik-Isi*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Indrijati, Herdina, dkk. 2017. *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini Sebuah Bunga Rampai*. Jakarta: Kencana
- Maryono. 2015. *Analisa Tari*. Surakarta: ISI Press.
- Martono, Hendro. 2015. *Ruang Pertunjukan dan Berkesenian*. Yogyakarta: Cipta Media 2015.
- Musi, Dr. Muhammad Akil, dan Hikrawati. 2020. *Antropobiologi Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Mustari, Mohamad. 2019 [2014]. *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Nurkanca, Wayan. 2010. *Ramayana Kisah Kasih Perjalanan Rama*. Denpasar: Pustaka Bali Post.
- Padmodarmaya, Pramana. 1988. *Tata dan Teknik Pentas*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Sindhunata. 2015 [1983]. *Anak Bajang Menggiring Angin*, cetakan kesepuluh. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Soedarsono. 1986 [1975]. *Elemen-Elemen Dasar Komposisi Tari. Terjemahan dari Dances Composition, the Basic Elements* karya La Meri. Yogyakarta: Lagaligo.
- Suharto, Ben. 1985. *Komposisi Tari Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru*. Yogyakarta: Ikalasti Yogyakarta.
- Supriyanto, Eko. 2018. *Ikat Kait Impulsif Sarira Gagasan yang Mewujud Era 1990-2010*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca.
- Tedjoworo, H. 2001. *Imaji dan Imajinasi Suatu Telaah Filsafat Postmodern*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Thowok, Didik Nini. 2012. *Stage Make-up By Didik Nini Thowok*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Widyastuti, Ana. 2019. *77 Permasalahan Anak Dan Cara Mengatasinya*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Sumber Diskografi

Video berjudul Anak Bayi-Baby Dance Goyang Pokemon Pikachu Lucu yang diunggah pada situs <http://www.youtube.com/> di channel Zona Anak Khanza.

Video dokumentasi pribadi oleh I Putu Harris Wihartana Yasa tentang sikap dan tingkah laku anak balita ketika tertawa karena diajak bermain-main yang berlokasi di rumah penata sendiri tepatnya di Desa Nagasepaha, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng.

Video karya Tugas Akhir pascasarjana Strata 1 (S1) oleh Pulung Jati Rangga Murti di ISI Yogyakarta tentang karya tari kontemporenya yang berjudul *Putih*. Video ini menampilkan karya tari yang mengambil sumber kreatif Anoman dengan memfokuskan putih sebagai kelincahan, kokoh, kekuatan, membumi, dan ketenangan yang dibulatkan menjadi sebuah keseimbangan.

Video fragmentari dengan judul *Perang Kembang* oleh ISI Surakarta untuk mengenang Gendhon Humardani dan A. Tasman yang diunggah pada situs *website youtube* <https://www.youtube.com/watch?v=5SqhEs26ErI>. Dalam video ini terdapat tokoh Bhuto Cakil yang sangat membuat pencipta tertarik karena atraktif sehingga bermanfaat sebagai inspirasi dinamika tari serta estetikanya karena tidak *monotone*.

Sumber Filmografi

Film yang berjudul Mahabali Hanuman episode 67-79 yang diunggah pada situs <http://www.youtube.com/> di channel Sony AATH. Film ini hampir mirip dengan cerita Bajrangbali dalam buku *Anoman Seri Cerita Anak dan Remaja* tersebut. Karena kelaparan, timbul rasa keingintahuan terhadap matahari yang dianggap seperti buah besar dan ingin memakannya serta akhirnya Maruti menerima akibat dari ulahnya. Oleh karena itu, film ini dijadikan inspirasi dalam karya terkait anak-anak.

Daftar Informan

1. Nama : I Ketut Kodi
TTL : Gianyar, 31 Desember 1963
Pekerjaan : PNS
Alamat : Br. Mukti, Singapadu, Sukawati, Gianyar
2. Nama : Nyoman Sarini
TTL : Bungkulan, 31 Desember 1950
Pekerjaan : Pedagang
Alamat : Br. Dinas Ancak, Bungkulan, Buleleng
3. Nama : Ketut Sariningsih
TTL : Buleleng, 21 Agustus 1965
Pekerjaan : Wirausaha
Alamat : Br. Dauh Munduk, Bungkulan, Buleleng.
4. Nama : Cening Sukerandi
TTL : Bungkulan, 31 Desember 1965
Pekerjaan : Wiraswasta
Alamat : Br. Dauh Munduk, Bungkulan, Buleleng.