

## **EKSPERIMENTASI DALAM PROSES PENCIPTAAN KARYA TARI “TUBUH TAK BERTUAN”**

**Wisnu Dermawan**

Akademi Komunitas Negeri Seni dan Budaya Yogyakarta  
Email: [dermawanwisnu1@gmail.com](mailto:dermawanwisnu1@gmail.com)

### **RINGKASAN**

Artikel ini membahas proses eksperimentasi dalam penciptaan karya tari "Tubuh Tak Bertuan," yang merepresentasikan perilaku adiksi internet di kalangan remaja. Dalam konteks fenomena sosial abad 21, karya tari ini disajikan sebagai bentuk tari eksperimental yang tidak terikat pada pola atau konvensi tari tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana eksperimentasi berperan dalam mengolah elemen-elemen gerak, komposisi, dan pertunjukan, serta bagaimana hal ini menciptakan karya yang unik dan relevan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Practice-Led Research* (PLR), yang melibatkan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Proses penciptaan karya ini terdiri dari tiga tahapan: eksplorasi, improvisasi, dan komposisi, yang diterapkan secara dinamis dan fleksibel. Eksperimentasi dalam pencarian gerak memberikan kebebasan bagi penari untuk mengekspresikan gagasan dengan cara yang autentik, sementara penggunaan kartu remi dalam pertunjukan menambah elemen interaktivitas dan kejutan. Dengan demikian, karya "Tubuh Tak Bertuan" tidak hanya berfungsi sebagai pertunjukan seni, tetapi juga sebagai refleksi kritis terhadap dampak teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Artikel ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang pentingnya eksperimentasi dalam seni tari sebagai sarana untuk mengeksplorasi isu-isu sosial yang relevan dan mendorong penciptaan karya yang inovatif.

**Kata Kunci** : Eksperimentasi, Penciptaan Tari, Adiksi Internet

### **ABSTRACT**

*This article discusses the process of experimentation in the creation of the dance work "Tubuh Tak Bertuan," which represents internet addiction behavior among adolescents. In the context of a 21st-century social phenomenon, this dance work is presented as a form of experimental dance that is not bound by traditional dance patterns or conventions. The aim of this research is to explain how experimentation plays a role in processing the elements of movement, composition, and performance, and how this creates a unique and relevant work. The method used in this research is Practice-Led Research (PLR), which involves data collection techniques through observation, interviews, and literature studies. The creation process of this work consists of three stages: exploration, improvisation, and composition, which are applied dynamically and flexibly. Experimentation in the search for movement provides freedom for*

*dancers to express ideas authentically, while the use of playing cards in the performance adds elements of interactivity and surprise. Thus, the work "Tubuh Tak Bertuan" serves not only as an art performance but also as a critical reflection on the impact of technology in daily life. This article is expected to provide insights into the importance of experimentation in dance as a means to explore relevant social issues and encourage the creation of innovative works.*

**Keywords:** *Experimentation, Dance Work, Internet Addiction*

## I. PENDAHULUAN

Karya tari “Tubuh Tak Bertuan” merupakan representasi perilaku adiksi internet pada remaja yang disajikan dalam bentuk karya tari eksperimental. Perilaku adiksi internet merupakan fenomena sosial yang marak terjadi di abad 21. Pesatnya perkembangan teknologi menjadi tantangan serius yang harus dihadapi sekaligus diwaspadai oleh setiap pengguna internet. Peningkatan jumlah pengguna internet berbanding sama dengan jumlah orang yang terjangkau adiksi internet (Ma, 2021). Ibarat pisau bermata dua, selain memberikan dampak positif, internet juga memberikan dampak negatif bagi kehidupan manusia.

Tari eksperimental menurut KBBI berarti gerakan tari yang tidak menggunakan lagi pola atau ramuan. Tari eksperimental mengeksplor gambar, suara, konsep, wahyu, dan kompleksitas zaman. Kreator tari eksperimental mencoba menciptakan tarian baru untuk momen yang baru dan tidak mengambil satu bentuk gaya. Tari eksperimental menawarkan model pemikiran baru tentang dunia yang kompleks, serta mencoba untuk mencari nilai-nilai dan

ungkapan-ungkapan baru yang berbeda dengan bentuk-bentuk tradisi tari yang ada sebelumnya (Murgiyanto, 2015).

Eksperimentasi menjadi bagian penting dalam proses penciptaan karya tari ini. Proses eksperimen dimaknai sebagai “menguji coba” dengan tujuan untuk menemukan kemungkinan-kemungkinan, serta memberikan peluang untuk menciptakan karya tari yang unik dan berbeda. Titik fokus eksperimen terletak pada aspek perwujudan karya yang meliputi eksperimen pada gerak, komposisi, dan pertunjukannya. Eksperimentasi memungkinkan penulis untuk melakukan berbagai macam percobaan dalam mengolah elemen-elemen karya tari tanpa terintervensi oleh idiom-idiom tari tradisi dan konvensi-konvensi pertunjukan tari yang sudah mapan.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan eksperimentasi dalam proses penciptaan karya tari Tubuh Tak Bertuan. Metode kerja kreatif menggunakan Practice-Led Research (PLR) dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Metode ini memungkinkan penulis untuk mendesain

tahapan-tahapan sendiri yang sesuai dengan kebutuhan penelitian agar menghasilkan keluaran praktik yang baru. Proses penciptaan karya ini melalui tiga tahapan yang terdiri dari eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan atau komposisi (Hawkins, 2003). Dalam aplikasinya, tahapan-tahapan tersebut diberlakukan secara dinamis. Setiap tahapan dapat mengalami mobilitas dalam penggunaannya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang eksperimentasi dalam proses penciptaan karya tari.

## **Pembahasan**

Hasil penelitian yang menjadi dasar penciptaan karya tari diuraikan dalam beberapa poin sebagai berikut:

### **A. Hasil Penelitian**

#### **1. *Salience***

Berdasarkan hasil temuan penelitian, penulis mengetahui bahwa remaja yang terkena adiksi internet mengalami keterikatan lebih terhadap internet. Keterikatan dengan internet membuat seseorang sulit untuk lepas dan menjadi ketergantungan terhadap internet. Saat tidak menggunakan internet, seseorang akan

merasa gelisah dan merasa ada yang kurang. Keterikatan yang lebih dengan internet mengarah pada hal-hal negatif seperti sulit berinteraksi dengan lingkungan sekitar, tidak lagi memperdulikan aktivitas keseharian atau terkungkung di dalam dunia maya, dan mengalami kemunduran dalam hubungan sosial dengan orang sekitar.

#### **2. *Mood Modification***

Berdasarkan hasil temuan penelitian, seseorang yang terkena adiksi internet akan mengalami perubahan suasana hati ketika sedang menggunakan internet atau tidak sedang menggunakan internet. Dari hal tersebut diketahui bahwa perasaan ingin menggunakan internet selalu muncul di setiap waktu dan secara terus-menerus. Jika tidak menggunakan internet akan berperilaku aneh seperti tangan tidak bisa diam. Seseorang yang terpapar adiksi internet akan merasa tidak nyaman jika tidak melakukan aktivitas berinternet.

#### **3. *Tolerance***

Berdasarkan hasil penelitian, penulis menemukan bahwa seseorang yang adiksi terhadap internet akan menghabiskan banyak waktu untuk bermain internet. Jumlah waktu

yang dihabiskan akan terus meningkat setiap harinya. Hal ini terkait dengan rasa puas yang akan diperoleh saat bermain internet. Semakin lama bermain internet maka kepuasan itu akan didapatkan dan sebaliknya.

#### 4. *Withdrawal Symptoms*

Berdasarkan hasil penelitian, penulis menemukan bahwa seseorang yang terpapar adiksi internet akan mengalami perasaan tidak menyenangkan jika dibatasi atau dihentikan saat menggunakan internet. Hal ini berkenaan dengan efek psikologis yang mengarah dalam konteks kemurungan seperti mudah tersinggung. Selain itu, juga memiliki efek fisiologis seperti sifat spontanitas yang sudah menjadi kebiasaan yaitu gerak tangan yang sulit untuk dihentikan.

#### 5. *Conflict*

Berdasarkan hasil temuan, penulis memperoleh keterangan bahwa seseorang yang terkena adiksi internet akan mengalami konflik interpersonal dan intrapsikis yang berhubungan dengan aktivitas-aktivitas tertentu. Konflik intrapersonal ditandai

dengan hilangnya kepedulian terhadap lingkungan sekitar saat menggunakan internet. Konflik intrapsikis ditandai dengan hilangnya kontrol diri untuk mengatur waktu saat bermain internet. Hal ini menyebabkan hubungan antara individu yang terkena adiksi internet dengan lingkungan sekitar menjadi kurang baik.

#### B. Proses Seleksi Gagasan

Berangkat dari hasil penelitian di atas, penulis melakukan seleksi gagasan sebagai langkah awal menuju proses penciptaan karya. Proses seleksi gagasan disajikan dalam bentuk tabel yang memiliki tiga kolom. Setiap kolom mewakili tahapan berfikir yang meliputi proses pemilihan gagasan, Representasi gagasan terpilih, dan pembentukan motivasi. Penulis memilih 4 gagasan yang diambil dari hasil penelitian. Gagasan terpilih kemudian direpresentasikan menjadi 10 motivasi yang akan diolah pada tahap eksplorasi dan improvisasi, lihat pada tabel 1.

Tabel 1. Proses seleksi gagasan

No	Gagasan Terpilih	Representasi	Motivasi
1	Keterikatan antara subjek dengan internet	Sebuah hubungan yang saling mempengaruhi	Mengimajinasikan adanya keterikatan tubuh (penari) dengan objek di luar dirinya  Mengimajinasikan bahwa tubuh berada dalam kendali orang lain  Mengimajinasikan bahwa tubuh sedang mengendalikan tubuh orang lain
2	Tercerabut dari dunia realitas	Keadaan antara sadar dan tidak sadar  Keadaan teralienasi	Mengimajinasikan bahwa tubuh sedang masuk dalam dimensi lain  Mengimajinasikan tubuh masuk dalam ruang tanpa batas

			Mengimajinasikan tubuh yang lemayang tanpa dasar  Mengimajinasikan tubuh masuk dalam suasana keheningan /stillness
3	Kehilangan kontrol diri (self-control)	Ketidakmampuan diri untuk mengendalikan tubuh	Mengimajinasikan adanya energi di dalam tubuh yang terus bergerak tanpa henti  Mengimajinasikan bahwa tubuh bergerak dan terus mengulangi gerak yang sama

### C. Tahapan Penciptaan Karya

#### 1. Eksplorasi

Eksplorasi menjadi tahap awal dalam proses kerja studio. Pada tahap ini, penari

menjajaki ketubuhannya berdasarkan motivasi yang didapatkan dari tahap pemilihan gagasan. Penulis mencoba untuk mencermati setiap gerak yang hadir dari tubuh penari sebagai upaya untuk mencari vokabuler gerak. Vokabuler gerak yang terpilih kemudian ditransfer ke penari yang lain untuk dievaluasi bersama.

Tabel 2. Eksplorasi gerak

No	Motivasi	Bentuk Gerak	Evaluasi
1	Mengimajinasikan adanya keterikatan tubuh dengan objek lain di luar tubuh	<i>Body touch.</i> Dilakukan oleh 2 orang penari	Yang perlu diperhatikan adalah komunikasi dua arah antara penari satu dengan yang lainnya
2	Mengimajinasikan bahwa tubuh berada dalam kendali orang lain	<i>Body Touch.</i> Satu penari sebagai objek (yang menjadi fokus) dan yang satu sebagai motor penggerak (peran	Ketika harus saling menumpu, yang perlu dibangun adalah rasa saling percaya  Yang menjadi objek harus

		pembantu). Dilakukan oleh 2 orang penari	mengikuti alur yang dibuat penggerak
3	Mengimajinasikan bahwa tubuh sedang mengendalikan tubuh orang lain	<i>Body Toouch.</i> Satu penari sebagai motor penggerak (fokus) dan yang satu sebagai objek yang digerakkan (Peran pembantu)	Penggerak harus sadar alur gerak yang dia buat. Perhatikan anatomi tubuh manusia.
4	Mengimajinasikan bahwa tubuh masuk dalam dimensi lain (Proses menuju)	Gerak melingkar dengan memanfaatkan <i>spiral energy.</i> Gerakan dilakukan tanpa jeda (tidak berhenti)	Harus fokus pada aliran gerak  Merasakan aliran energi dalam tubuh
5	Mengimajinasikan tubuh berada dalam ruang tanpa batas	<i>Locomotor movement.</i> Bergerak meruang dari satu sisi	<i>Locomotor movement.</i> Bergerak meruang dari satu sisi

		ke sisi yang lain	ke sisi yang lain
6	Mengimajinasikan tubuh yang melayang tanpa dasar	Gerak melayang dengan intensitas tenaga yang rendah	Tubuh harus eingan, seolah tubuh sedang melayang-layang  Berlawanan dengan gerak membumi atau berat ke atas
7	Mengimajinasikan tubuh masuk dalam suasana hening /stillness	Gerak lambat menggunakan intensitas tenaga yang rendah	Terkendala masalah 'rasa'  Harus selalu fokus saat bergerak
8	Mengimajinasikan bahwa pikiran tidak bisa mengendalikan gerak tubuh	Gerak spontanitas (tanpa harus berfikir)	Gerakan kurang lepas dan masih dipikir. Harus didukung dengan ekspresi muka
9	Mengimajinasikan adanya energi di dalam tubuh yang	Bergerak secara terus-menerus	Harus mampu mengintegra

	terus bergerak tanpa henti	dan berpindah tempat <i>(locomotor movement)</i>	sikan antara energi dan gerak
10	Mengimajinasikan bahwa tubuh bergerak dan terus mengulangi gerak yang sama	Gerak repetitif	Mempertimbangkan setiap pengulangan gerak. Apakah harus dikembangkan atau sama persis



Gambar 1. Proses eksplorasi gerak oleh penari.  
(Doc. Lucky Wisnu, 2022)

## 2. Improvisasi

Pada tahap ini, penulis memberikan kesempatan kepada setiap penari untuk merespon vokabuler gerak yang sudah terpilih pada tahap sebelumnya dengan ketubuhan masing-masing. Hal ini bertujuan untuk mencari kemungkinan-kemungkinan lahirnya vokabuler gerak baru.

Tabel 3. Improvisasi gerak

No	Gerak Dasar	Temuan Baru	Efektivitas
1	Gerak repetitif	Pengulangan gerak dengan intensitas tenaga yang berbeda pada setiap sekuen gerakannya  Pengulangan gerak dengan pola keruangan yang berbeda	Memberikan kesan lebih dinamis
2	<i>Body Touch</i>	Tidak harus dilakukan dua orang penari  Penari memanfaatkan kekuatan imajinasi	Memberikan ruang interpretasi yang lebih luas kepada penonton



Gambar 2. Gerak repetitif hasil dari proses improvisasi  
 (Doc. Wisnu, 2022)

## 3. Komposisi Tari

Dalam karya ini, penulis tidak membuat komposisi utuh dari A-Z (awal sampai akhir). Hal ini berkaitan dengan eksperimen yang dilakukan. Pada tahap ini, penulis hanya menyusun vokabuler gerak yang didapatkan dari proses sebelumnya untuk disusun menjadi frase-frase gerak. Frase-frase gerak inilah yang nantinya akan dijadikan sebagai bahan untuk membuat komposisi berdasarkan eksperimen yang dilakukan saat pertunjukan berlangsung. Berikut adalah daftar frase-frase gerak yang sudah dibuat:

Tabel 4. Komposisi tari

No	Motivasi	Gerakan Dasar	Representasi	Ket
1	Mengimajinasikan adanya keterikatan tubuh dengan objek di luar tubuh	<i>Body Touch</i>	Memanfaatkan kekuatan imajinasi untuk membuat pola gerak	Gerak setiap penari berbeda-beda
2	Mengimajinasikan bahwa tubuh berada dalam kendali orang lain	<i>Body Touch</i>	Memanfaatkan sensitivitas tubuh antar penari	4 penari saling merespon satu dengan yang lain
3	Mengimajinasikan bahwa tubuh sedang mengendalikan tubuh orang lain	<i>Body Touch</i>	Memanfaatkan sensitivitas tubuh antar penari	4 penari saling merespon satu dengan yang lain
4	Mengimajinasikan bahwa tubuh masuk dalam dimensi lain	<i>Gerak Melingkar</i>	Bergerak membentuk pola lingkaran	Gerak setiap penari berbeda-beda
5	Mengimajinasikan tubuh berada dalam ruang tanpa batas	Locomotor Movement	Sifat geraknya meruang	Gerak setiap penari berbeda-beda
6	Mengimajinasikan tubuh yang melayang tanpa dasar	Gerak Melayang	Gerak dengan intensitas tenaga yang rendah	Gerak setiap penari berbeda-beda

7	Mengimajinasikan tubuh masuk dalam suasana keheningan/stillnes	Slow Movement	Bergerak dalam keheningan	Gerak setiap penari berbeda-beda
8	Mengimajinasikan bahwa pikiran tidak bisa mengendalikan gerak tubuh	Gerak Spontanitas	Gerak dibingkai dengan kesepakatan	Gerak setiap penari berbeda-beda
9	Mengimajinasikan adanya energi di dalam tubuh penari yang bergerak tanpa henti	Flow Movement	Mengintegrasikan antara energi dan gerak	Gerakan setiap penari berbeda-beda
10	Mengimajinasikan bahwa tubuh bergerak dan terus mengulangi gerak yang sama	Gerak repetitif	Dikembangkan dari sisi tenaga dan ruang	Gerak setiap penari berbeda



Gambar 3. Gerak repetitif (penari yang blur) yang dikembangkan dari sisi ruang waktu dan tenaga.  
 (Doc. Eka Lutfi F, 2022)

## D. Eksperimentasi

### 1. Eksperimentasi dalam pencarian gerak

Penulis tidak memberikan materi gerak kepada penari. Gerak didapatkan dari proses eksplorasi dengan dasar motivasi yang sudah dipilih pada tahap pemilihan gagasan pra kerja studio. Eksperimen ini bertujuan untuk menggali serta memanfaatkan ketubuhan penari secara maksimal. Konsep yang penulis usung dalam proses pencarian gerak adalah kemerdekaan tubuh. Kemerdekaan tubuh dimaknai sebagai suatu upaya pembebasan tubuh. Dimana penari berhak atas kehendaknya sendiri dalam bergerak dan memaksimalkan ketubuhannya dalam menerjemahkan gagasan-gagasan yang membangun karya ini.



Gambar 4. Gerak salah satu penari (Kaos warna kuning) dengan teknik *fall and recovery* yang merupakan hasil dari eksperimentasi gerak (Doc. Eka Lutfi F, 2022)

### 2. Eksperimentasi dalam komposisi tari

Eksperimen pertama dalam komposisi adalah tidak membuat dan membakukan pola lantai. Penulis membebaskan penari untuk memilih ruang gerak sesuka hati mereka. Tujuan dilakukan eksperimen ini adalah untuk membebaskan tubuh penari dari konsep keruangan yang mengikat. Eksperimen kedua adalah dengan tidak membuat komposisi tari dari awal sampai akhir. Dalam karya ini, penulis hanya membuat frasa-frasa gerak yang menjadi dasar untuk penari membuat komposisi pada saat pementasan berlangsung.



Gambar 5. Penari menempati ruang sesuai dengan keinginan hati (Doc. Eka Lutfi F, 2022)

### 3. Eksperimentasi dalam pertunjukan

Dalam pertunjukannya, penulis melakukan eksperimen dengan menggunakan kartu remi untuk menentukan urutan frasa-frasa. Kartu remi digunakan sebagai guide untuk penari bergerak. Satu kartu remi berisi satu frasa gerak yang sudah disepakati sebelumnya. Kartu remi akan diacak, diambil oleh penonton, kemudian dibacakan oleh narator. Suara narator menjadi pemantik penari untuk bergerak. Berikut adalah daftar frasa gerak dan kartu remi yang sudah disepakati.

Tabel 5. Frasa gerak dan kartu remi

No	Frasa Gerak	Angka dan Warna Kartu Remi
1	Gerak Spontanitas	A Hati (Heart)
2	Gerak repetitif	2 Sekop (Club)
3	Flow Movement	3 Wajik (Diamond)
4	Slow Movement	4 Keriting (Spade)
5	Gerak Melingkar	5 Sekop (Club)
6	Locomotor Movement	6 Wajik (Diamond)
7	Gerak Melayang	7 Sekop (Club)
8	Body Touch (Gerak Saling Merespon)	8 Hati (Heart)
9	Body Touch (Gerak Dipengaruhi)	9 Keriting (Spade)

10	Body Touch (Gerak Mempengaruhi)	10 Hati (Heart)
----	---------------------------------	-----------------



Gambar 6. Frase gerak melayang dengan kode 7 Sekop (Club)  
 (Doc. Eka Lutfi F, 2022)

### Simpulan

Eksperimentasi dalam proses penciptaan karya tari "Tubuh Tak Bertuan" memainkan peran yang sangat penting dalam menggambarkan fenomena adiksi internet di kalangan remaja. Melalui pendekatan eksperimental, penulis berhasil menciptakan ruang bagi penari untuk mengeksplorasi gerak dan ekspresi tanpa terikat pada konvensi tari tradisional. Proses penciptaan yang terdiri dari tahapan eksplorasi, improvisasi, dan komposisi memungkinkan penari untuk merespons gagasan yang dihasilkan dari penelitian dengan cara yang unik dan personal.

Dalam tahap eksplorasi, penari diajak untuk menjajaki gerak berdasarkan motivasi yang dihasilkan dari pemilihan gagasan, yang mencerminkan keterikatan, alienasi, dan kehilangan kontrol diri akibat adiksi internet. Eksperimentasi ini tidak hanya menghasilkan vokabuler gerak yang baru, tetapi juga memberikan kebebasan bagi penari untuk mengekspresikan pengalaman mereka secara autentik.

Selanjutnya, dalam tahap improvisasi, penari diberikan kesempatan untuk mengembangkan gerak yang telah dipilih, menciptakan dinamika baru yang memperkaya komposisi. Penulis juga menerapkan metode yang inovatif, seperti penggunaan kartu remi untuk menentukan urutan gerak dalam pertunjukan, yang menambah elemen interaktivitas dan kejutan bagi penonton.

Secara keseluruhan, eksperimentasi dalam karya ini tidak hanya menghasilkan sebuah pertunjukan tari yang menarik, tetapi juga menciptakan dialog yang mendalam tentang dampak teknologi dalam kehidupan remaja. Karya "Tubuh Tak Bertuan" menjadi contoh nyata bagaimana seni tari dapat digunakan

sebagai medium untuk mengeksplorasi dan mengungkapkan isu-isu sosial yang relevan, serta mendorong seniman untuk terus berinovasi dalam penciptaan karya seni.

## DAFTAR SUMBER ACUAN

- Dermawan, Wisnu. (2022). Representasi Perilaku Adiksi Internet Pada Remaja Dalam  
Penciptaan Karya Tari Eksperimental. Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Ma, H Keung. (2011), Internet Addiction and Antisocial Internet Behavior of Adolescent, The  
Scientific World Journal, 11, 2187-2196
- Murgiyanto, S. (2015), Pertunjukan Budaya dan Akal Sehat, Yogyakarta, IKJ
- Hawkins, A.M. (2003), Mencipta Lewat Tari. (Y. S. Hadi, Trans) Yogyakarta, Manthili