

SARAGA CITTA:

KARYA TARI VIDEO YANG TERINSPIRASI DARI STRUKTUR KESENIAN JANGER

Ni Made Oliftyansi Santi Dewi; Ni Nyoman Sudewi; Daruni
Jurusan Tari Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Email: deo.oliftyansi10@gmail.com; nyomansudewi@gmail.com; daruni3@yahoo.com

RINGKASAN

Saraga Citta merupakan karya tari video dengan teknik *one shot*, yang terinspirasi dari pola-pola interaksi pada salah satu struktur kesenian Janger dan dimaknai sebagai bentuk komunikasi seseorang sedang jatuh cinta. Dipilihnya kesenian Janger sebagai sumber inspirasi, bermula dari kegelisahan atas pemberlakuan proses internalisasi sebuah kesenian khususnya tari Bali pada kehidupan semasa kecil melalui lagu '*mejangeran*', dan mendapati adanya perasaan kegirangan setiap mendengarkan lagu tersebut. Sebuah pemahaman didapat dari adanya pengalaman membaca sebuah tulisan mengenai pemaknaan arti kata Janger sebagai 'keranjingan', yang berkonotasi seseorang 'gila' cinta. Berangkat dari hal tersebut, didapat suatu interpretasi pertama dari menghubungkaitkan pengalaman menonton sebagai proses memahami kesenian Janger, khususnya Janger *Lelampahan* dan pengalaman membaca arti kata Janger, yang memunculkan interpretasi pada kata 'gila' sebagai khayalan. Penerapan metode tersebut menghasilkan banyak perubahan pada motif gerak dan elemen pendukung koreografis lainnya yang dipilih sebelumnya berdasarkan kebutuhan konsep besar karya, sehingga terwujud karya berjudul *Saraga Citta*. Karya ini ingin memberikan sebuah penggambaran pengalaman seseorang jatuh cinta, menghasilkan berbagai emosi yang bersumber dari pikiran ketika sedang mengharapakan sesuatu atas cinta.

Kata kunci : Tari Video, Janger, Cinta, Khayalan.

ABSTRACT

Saraga Citta is a one shot dance video work of art which is inspired by interaction patterns in one of the Janger art performance structures and is interpreted as a form of communication when someone is in love. Janger as a source of inspiration, originated from the anxiety over the implementation of the internalization process of art, especially Balinese dance in childhood through the song '*mejangeran*' that brings out a feeling of joy every time the song is played. This understanding was obtained from an article that states the meaning of the word Janger as 'keranjingan' (enamored), which connotes that someone is 'crazy' in love. From this point, the first interpretation was derived through the viewing experience as a process of understanding Janger, especially Janger *Lelampahan* and the reading experience about the meaning of the word 'Janger', which results the interpretation of the word 'crazy' as imaginary. The application of this method resulted in many changes to the motion motifs and other choreographic supporting elements that were previously selected based on the needs of the main concept of the work which generates this work entitled *Saraga Citta*. This work of art is expected to provide a description of someone who is

falling in love, producing various emotions that comes from the mind when that person expecting something for love.

Keywords: Dance Video, Janger, Love, Imagination.

I. PENDAHULUAN

Sebuah kehadiran berkah dari Tuhan dalam wujud *taksu* (sesuatu yang bersifat niskala atau tidak nyata, tidak material), baik ada maupun ketiadaannya begitu membawa dampak luar biasa terhadap kualitas aktivitas sosial dan budaya manusianya (Dibia, 2012: 4). Masyarakat Bali mempercayai kekuatan *taksu* sebagai salah satu faktor pendukung keberlangsungan dan perkembangan kesenian tradisi daerah setempat yang masih *ajeg* dan lestari hingga saat ini. Potensi yang dimiliki masyarakat daerah setempat dapat dijadikan landasan kreativitas yang didasari penguasaan terhadap kesenian yang ada di daerahnya, untuk dapat berkembang sesuai dengan rasa, kemampuan, selera, dan keadaan atau situasi pendukungnya. Berkaitan dengan hal tersebut, penata yang terlahir dari lingkungan dan merupakan bagian dari masyarakat Bali, turut menciptakan karya seni pertunjukan khususnya tari, sebagai upaya ikut melestarikan kesenian itu sendiri. Tari sebagai ekspresi manusia yang bersifat estetis, merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dan terlepas dari kehidupan

manusia dalam bermasyarakat yang penuh makna (Hadi, 2007: 133).

Karya ini diciptakan dengan bertitik tolak pada salah satu sajian pertunjukan Janger yang sudah sangat dikenal oleh masyarakat karena persebarannya hampir di seluruh wilayah Bali. Nama Janger dapat diterjemahkan sebagai ‘keranjingan’, yang berkonotasi bahwa seseorang sedang ‘gila’ cinta (Bandem, 2004: 147). Istilah ‘gila’¹ diinterpretasikan sebagai suatu kegiatan yang mencerminkan seseorang hidup penuh khayal atas suatu cinta. Menginterpretasi dianggap bukan merekonstruksi makna dan maksud awal sebuah teks, melainkan sebuah aktivitas intelektual yang kreatif (Marianto, 2015: 22). Janger dipilih sebagai sumber dikarenakan dalam Janger memuat sikap-sikap pergaulan dalam sajian pertunjukannya, yang relevan dengan situasi pergaulan remaja saat ini.

Berangkat dari hasrat untuk menciptakan sekaligus melestarikan kesenian tari yang

¹ ‘Gila’ yang dimaksud bukan dalam pengertian bahasa Indonesia atau berdasarkan KBBI: orang dengan gangguan kejiwaannya, melakukan bentuk kekacauan. Melainkan ‘gila’ disini sebagai pengalihan bahasa yang merujuk pada sifat (keadaan/perihal): kegirangan, kekaguman, dan kepuasan.

terdapat di Bali, maka dari hasil merespons situasi saat ini dengan pola-pola keseharian masyarakatnya, dijadikan inspirasi sebuah karya tari yang bersifat menghibur. Tidak cukup hanya dengan mengikuti hasrat saja, maka dicoba juga meninjau aktivitas fisik dan sosial manusia kini yang tidak sedikit memang terangkul oleh batasan-batasan yang kerap tersisipkan dalam aktivitas kesehariannya. Batasan tersebut disebabkan oleh situasi pandemi covid-19 yang hingga saat ini masih belum bisa diterka atau diperkirakan kapan berakhirnya. Situasi tersebut direspons, disandingkan dengan hasrat untuk menciptakan karya tari dengan mencoba menciptakan ruang pentas gaya baru, dengan tujuan untuk terus dapat berkarya di tengah situasi seperti sekarang ini. Pementasan bergaya baru tersebut ditunjukkan dengan format tari video, yang tidak hanya sekedar menjadi pengalihan wahana dari ruang panggung atau tempat pentas menjadi sebuah video yang berisikan 'performers'. Akan tetapi, format tersebut menjadi landasan sebuah konsep dengan temuan-temuan yang masih terus berkembang hingga yang akan datang, baik dari segi teknik *shoot* maupun elemen sinematografi dan lainnya yang diharapkan menjadi gaya sajian baru dari kacamata seni pertunjukan khususnya tari.

Pertimbangan atas hal tersebut didasari oleh sebuah tujuan guna tetap dapat saling menjaga satu sama lain di tengah situasi seperti sekarang ini, dengan harapan sebuah karya tari yang terinspirasi dari kesenian Janger ini tetap dapat tercipta dengan mengarah pada salah satu struktur dalam Janger secara tunggal, dan dalam perspektif sinematografi. Merespons situasi saat ini dalam menciptakan karya tari, berbagai aspek pendukung dipertimbangkan dengan tetap mengedepankan keamanan, tanpa mengurangi esensi sebuah konsep yang diciptakan, yakni perihal kisah cinta itu sendiri. Munculah dua pertanyaan kreatif dari adanya pemahaman yang melatarbelakangi menciptakan sebuah karya, sebagai berikut:

1. Bagaimana merealisasikan interpretasi tentang pola interaksi pada sajian pertunjukan Janger, dengan tatanan perilaku yang mengisyaratkan seseorang sedang jatuh cinta ?
2. Bagaimana mengekspresikan emosi seseorang yang sedang jatuh cinta dalam bentuk koreografi tunggal ?

Berangkat dari dua pertanyaan kreatif di atas, maka munculah rumusan ide penciptaan karya adalah menciptakan karya tari video dengan teknik *one shoot*, untuk dapat menyampaikan pola interaksi penari (tunggal), dengan media unguap berupa

sajian musik *tetamburan*², penggunaan properti yang dapat dipukul untuk mendapati cipratan air sebagai wujud emosi, serta interaksi dengan kamera.

II. PEMBAHASAN

A. Konsep Dasar Penciptaan

Sebuah konsep yang menyangkut dinamika kehidupan masyarakat dan kebudayaan salah satunya adalah internalisasi (Sumaryono, 2017: 25). Proses internalisasi merupakan suatu proses menanamkan sesuatu, keyakinan, sikap sebagai perilaku sosial pada diri manusia. Proses internalisasi tersebut terjadi pada kehidupan semasa kecil dengan dimulai dari pengenalan kesenian khususnya tari Bali melalui nyanyian anak-anak khususnya nyanyian '*mejangeran*'. Bersumber dari hal tersebut, sebuah kegelisahan kemudian timbul akibat adanya rasa sensitif yang begitu dalam ketika mendengarkan alunan musik, melihat pertunjukan atau sesuatu hal yang berkaitan dengan Janger. Perasaan sensitif muncul akibat adanya pengalaman dalam ingatan yang sedari kecil selalu diasuh penuh kasih oleh kakek dan kedua orang tua dengan dilantunkannya lagu-lagu '*mejangeran*'.

Memori tersebut membekas dalam ingatan yang kemudian tanpa disadari hingga saat ini selalu merasa ceria ketika mendengarkan apapun yang berbau tentang Janger, yang dirasa penuh pesan cinta dan tersirat sebuah rayuan oleh lirik-liriknyanya. Hal tersebut menjadikan timbulnya rasa penasaran yang berlebih sehingga mencoba untuk mencari tahu, lalu kemudian menjadi suka, dan tertarik dengan suguhan yang berbau Janger, dan terobsesi menciptakan sebuah karya yang ada kaitannya dengan Janger. Perasaan tersebut memunculkan keinginan untuk mencari tahu alasan mengenai rasa sensitif yang mulanya menghampiri, sebagai suatu perasaan yang dianggap sebagai bentuk cinta. 'Apa', 'mengapa', 'bagaimana', dan 'siapa' yang menjadikan rasa sensitif tersebut muncul?. Penyadaran mengenai rasa penasaran tersebut, dicoba untuk direlasikan dengan konsep-konsep perjalanan seseorang yang sedang jatuh cinta. Hal yang serupa terjadi dalam pikiran ketika mengirakan hasil-hasil dari yang telah dicoba untuk direlasikan. Ketika seseorang memiliki cinta, mulanya akan menimbulkan keresahan dan dihantui pertanyaan. Akan tetapi, dengan usahanya untuk mencegah keresahan tersebut menjadikan seseorang itu mencoba mencari tahu, hingga kemudian mendapatkan penyelesaian dari kegelisahan atau keresahan

²*Tetamburan* merupakan nama lain dari sajian gamelan *batel* yang dilengkapi dengan sepasang instrumen *gender*.

tersebut, dan menyadari akan adanya pengalaman yang membekas diingatan atau hati seseorang yang dianggap wujud kebahagiaan sebagai suatu ‘cinta’ telah tertanam dalam dirinya.

Setelah mencermati memori akan masa lalu pada kehidupan semasa kecil, dan beberapa hasil pemikiran tersebut, kemudian dicoba untuk memutuskan pemilihan cerita atau konsep yang digarap pada karya tari ini. Sesuatu yang dapat membuat sajian pertunjukan tersebut menjadi sesuatu yang *relate* pada kehidupan pribadi tiap manusia atau penontonnya, hadir dalam pikiran penata. Tidak hanya itu, pikiran tersebut berhasil mengarahkan perhatian pada kisah pribadi, terutama berkait dengan kisah cinta itu sendiri. Kehidupan tentang cinta dirasa menjadi kisah yang mewakili kehidupan remaja kini, sebagaimana Janger juga merupakan sajian pertunjukan yang kerap menghadirkan cerita cinta oleh para remaja. Pikiran ini tidak menggiring untuk memilih karakter penokohan atau salah satu tokoh cerita dongeng, pewayangan, dan sebagainya. Perihal cerita cinta juga sebenarnya dapat berkaitan dengan cerita Janger, yang biasanya dihadirkan pada sajian pertunjukan Janger *Lelampahan*. Pikiran tersebut justru menggiring untuk merealisasikan konsep yang digarap yaitu konsep mengenai kisah cinta atau perihal cinta sebagai cerita

karangan, yakni kisah seorang manusia dalam pengalamannya jatuh cinta, mengharapkan sesuatu atas cinta yang dapat memicu hadirnya emosi-emosi tertentu. Berbagai hasil pemikiran yang telah diutarakan, mengarahkan pemikiran untuk menciptakan sebuah karya tari tidak lepas dari pengalaman empiris sewaktu kecil, bahkan setelah menginjak remaja, berkait perihal cinta. Meskipun telah disisipkan tidak adanya pemilihan tokoh, akan tetapi karya ini mengarah pada konsep sebagai cerita karangan, yakni kisah seseorang dalam pengalamannya jatuh cinta, terlebih pada seorang diri perempuan yang dapat dikaitkan dengan pengalaman empiris penata.

Penerapan pemikiran tersebut dalam penggarapan ini, mengarahkan ditetapkannya beberapa hal, yaitu: 1) Memilih tema percintaan dengan judul *Saraga Citta* yang diterjemahkan dalam bahasa Sanskerta berarti penguasaan nafsu pikiran. Meninjau lagi, sebuah hayalan hadir karena pikiran telah terkuasai oleh rasa kesenangan akan perasaan jatuh cinta; 2) Menciptakan karya tari video perihal kisah cinta seseorang yang digarap sebagai cerita karangan dan menyisipkan beberapa pengalaman pribadi akan kisah cinta dalam koreografi tunggal; 3) Cerita karangan yang digarap mengedepankan kosep ‘gila’ sebagai khayalan dengan menghadirkan isian hayalan tersebut berupa adanya komunikasi

‘saling bersahutan’ yang dituangkan melalui sajian musik berupa vokal oleh *tandhak* pada bagian ‘*tetamburan*’; diperkuat dengan menghadirkan kinerja dari pemanfaatan sistem *automation* pada musik MIDI oleh komposer dan direspons kamera yang mengikuti koreografi; 4) Membangun suasana atau emosi berdasarkan hasil yang dijadikan inspirasi dan sebuah pengalaman saat merasakan jatuh cinta; 5) Pemilihan pencahayaan, penggunaan rias dan busana yang ditetapkan bergaya ‘keseharian’, menggunakan rias korektif dan busana yang diolah mempergunakan warna-warna natural (*translucent*) yang dipadukan dengan unsur-unsur ‘keemasan’ sebagai identitas kesenian Bali. Gaya ‘keseharian’ tersebut juga dipilih sebagai pertimbangan pemilihan lokasi sebuah rumah joglo yang berkesan klasik (dengan persepsi sebuah rumah sebagai gambaran suatu bentuk lokasi sehari-hari yang sangat sering disinggahi); 6) Penggunaan elemen pendukung seperti setting/properti digunakan sebagai sesuatu yang dapat membantu dalam penyampaian makna dari pengkaryaan ini. Salah satu adegan pendukung yaitu digunakannya permainan *water drum* sebagai *setting* sekaligus properti yang dapat membantu penyampaian cerita, sebagai wujud emosi. Permainan *water drum* disertai dengan volume yang keras pada pukulan *drum*,

dimaksudkan mempertegas emosi yang dihadirkan.

B. Metode dan Tahapan Penciptaan

Proses penggarapan koreografi *Saraga Citta* ini berdasarkan dari pengalaman, observasi, dan survey melalui kuesioner yang disebarkan. Pengetahuan didapat menjadi arahan dalam konsep yang diangkat dalam karya ini. Sebuah metode dapat diberlakukan dari awal proses sampai akhir sebagai rangkaian dari tahapan penciptaan. Sebelum mengarah langsung pada metode penciptaan kerja studio, suatu proses observasi baik langsung ataupun tidak langsung menjadi bagian dari proses kerja tahapan awal penciptaan yang diterapkan. Penata memilih memikirkan terlebih dahulu proses kerja tahap awal untuk dapat memikirkan, memperkirakan hasil, dan menghindari kebingungan di proses kerja studio ke depannya.

Proses tahap awal tersebut secara pribadi dan mendasar yakni dengan melakukan pengenalan terhadap kesenian Janger dan mengidentifikasi bentuk kesenian Janger itu sendiri baik secara umum ataupun secara spesifik di wilayah Bali. Pengenalan salah satunya dilakukan dengan menjajaki tempat-tempat atau ruang yang menghadirkan pertunjukan Janger dari seluruh wilayah Bali. Salah satunya ketika kesenian dari seluruh

wilayah kabupaten di Bali dihadirkan pada acara Pesta Kesenian Bali di Taman Budaya Provinsi Bali, Art Center Denpasar pada tahun 2018. Usaha pengenalan kesenian Janger dengan melakukan observasi ke tempat pertunjukan dan melakukan wawancara dilakukan dengan tidak terstruktur dikarenakan keterbatasan ruang dan keadaan di lokasi. Tahapan wawancara lainnya juga didapat dari hasil kuesioner yang disebarkan, menghasilkan berbagai pendapat dan cerita dari pengalaman seseorang dalam kaitannya dengan tema dan konsep yang diangkat pada karya tari ini. Kuesioner disebarkan sebagai langkah untuk menyempurnakan ide yang dimiliki. Pendapat para pengisi kuesioner membantu mempertegas dan mempertimbangkan kembali ide yang dirancang. Sasaran kuesioner tersebut berdasarkan ide yang telah dimiliki, perihal kisah cinta atau cerita cinta itu sendiri mengarah kepada dominan kalangan muda. Kuesioner disebarkan secara acak dan menghasilkan pemikiran yang secara tidak langsung dapat membantu meluaskan wawasan. Jawaban yang polos, kritis, dari para pengisi kuisisioner, menunjukkan sudut pandang mereka masing-masing, menjadi menarik untuk dapat disandingkan dengan pengalaman yang sekaligus menjadi ide awal karya ini.

Proses kerja tahap awal ini meliputi proses penemuan ide, pematangan tema dan alur, pemilihan tim pendukung yang akan dilibatkan dalam proses karya, proses kerja studio, hingga proses penggabungan elemen-elemen pendukung sebuah koreografi. Proses-proses tersebut dirasa sangat penting dalam menciptakan sebuah karya tari, karena dapat digunakan sebagai koreksi apabila terjadi kendala dan dapat teratasi dengan memilih cara yang tepat untuk menyelesaikannya. *“Different starting point, every video dance needs an idea to start it off”* (Katrina, 2006: 13). Sebuah pernyataan yang mengesankan oleh Katrine McPherson, diterapkan pada proses kali ini. Oleh karena itu, bermula dari penemuan ide hingga berlanjut pada pematangan ide dan unsur lainnya menjadi tahapan awal yang diterapkan pada pengkaryaan ini.

Pada tahap penetapan ide serta pematangan tema dan alur, penata juga mengacu dua uraian kreatif (*Creativity in Plot and Creativity in Presentation*) pada disertasi I Nyoman Sedana (2002) berjudul “Kawi Dalang: Creativity In Wayang Theatre”. Penelitian Sedana yang memacu kreativitas dan improvisasi dalam setiap pertunjukan oleh seorang dalang, digunakan pada proses pengkaryaan tari ini. Pada karya ini, penerapan *“Creativity in Plot”* yang telah dikaitkan pada saat proses penentuan, serta

penetapan ide sebelumnya, menghasilkan di antaranya: 1) *Transformation from narration to dialogue*, pada karya tari ini sebuah ide atau gagasan sebagai narasi, dan menjadikan tubuh sebagai media ungkap; 2) *Selecting or Constructing story* (pembuatan Tabel 1. Sinergi Ide Tematik, Dramatik, Koreografis); 3) *Creating Plot* (pembuatan *Moodboard* berdasarkan Tabel 1 sebelumnya).

Tabel 1. Sinergi Ide Tematik, Ide Dramatik, dan Ide Koreografis

Urutan	Ide Tematik	Ide Dramatik	Ide Koreografis
Introduksi	Latar belakang ide	Menunjukkan kehidupan seorang anak perempuan yang dalam hidupnya selalu dikelilingi cinta kasih.	Penari berdiri di atas sebuah properti atau setting berbentuk bulat dan disoroti oleh banyak cahaya.
<i>Development</i>			
Segmen 1	Keterarikan dengan seseorang	Keterarikan yang muncul akibat adanya hal yang mencuri perhatian seorang anak perempuan tersebut.	Penari bergerak dengan terus berfokus menatap salah satu cahaya yang menyoroti.
Segmen 2	Proses berkenalan	Perkenalan diri yang dilakukan seorang anak perempuan dengan yang mencuri perhatiannya tersebut melalui media tubuh	Penari bergerak seolah-olah berbalasan respons dengan sajian seperti sedang <i>battle</i> . Gerak saling berselutan adanya <i>take and give</i> .

Urutan	Ide Tematik	Ide Dramatik	Ide Koreografis
Segmen 3	Awal muncul konflik	Terhanyut dalam suasana sehingga emosi dalam diri ikut terpacu untuk mencapai hasil yang diinginkan.	Penari berlarian seolah-olah sedang mengejar sesuatu dan dikejar oleh sesuatu. Berlarian secara tidak teratur.
Klimaks	Puncak konflik	Masuk dalam khayalan dan dikuasai oleh pikiran sendiri.	Penari meluapkan seluruh emosi-emosi jatuh cinta berupa kegembiraan. (simbol: <i>water drum</i> dengan air yang meletup oleh pukulan penari). Terjadi <i>over control</i> atau <i>loss control</i> atas pikiran dengan beralih pada media kasu hingga kemudian bercinta.
<i>Ending</i>	Resolusi	Penyelesaian atas sesuatu yang tidak terkontrol.	Penari tersadarkan dengan khayalan yang menguasai pikiran.

Gambar 1. Contoh pengerjaan tabel sinergi sebagai proses membuat cerita

Penerapan “*Creativity in Presentation*” menjadi metode sebenarnya tidak sepenuhnya

dapat diaplikasikan pada karya ini. Karena arah penelitian tersebut lebih mengarah pada sajian pertunjukan wayang. Hanya beberapa yang dapat diambil sebagai bagian proses kreatif seorang koreografer menghasilkan sebuah karya. Konsep tertentu dalam “*Creativity in Presentation*” dapat berguna untuk mendapat kemudahan dalam memanfaatkan kreativitas berkarya secara profesional namun sesuai dengan kemampuan dan keadaan secara finansial. Pada konteks ini, penerapan “*Creativity in Presentation*” yang digunakan, yaitu: 1) *Selecting and naming character, place, and Wanda*, pada kekarya tari ini yakni kemampuan penata dalam memilih tim pendukung sebagai bentuk kolaborasi untuk menghasilkan kesatuan karya yang baik dengan mengupayakan kemampuan dan talenta yang dimiliki tim pendukung tersebut); 2) *Creative response to any circumstanes, expected or not*, pada kekarya ini sebuah tanggapan kreatif dihadirkan pada proses kerja studio, dengan berbagai bentuk pertimbangan pada proses tahap lanjut. Bentuk konsep yang telah dimiliki dapat luwes berubah dari hasil di proses kerja studio menjadi bentuk konsep yang baru dan bentuk kreativitas tersebut mendasari perubahan yang seharusnya dapat berkembang lebih baik dari perencanaan konsep yang dimiliki sebelumnya.

Penjabaran dari dua bentuk kreativitas tersebut yang masih dipakai di proses kerja tahap awal (penetapan tim pendukung), proses kerja studio, hingga proses kerja tahap lanjut (proses dengan tim pendukung) yang seluruh prosesnya didukung dengan adanya metode-metode penciptaan karya tari. Metode dalam buku *Creating Through Dance* oleh Alma M. Hawkins (1988), yang diterjemahkan oleh Y. Sumandiyo Hadi (1990) *Mencipta Lewat Tari*, metode penciptaan tersebut antara lain: eksplorasi (penjelajahan), improvisasi (pencarian dengan mencoba menyesuaikan keadaan secara spontan, bersifat sementara, dan belum selesai penentuannya), komposisi (pembentukan), dan evaluasi. Tahapan komposisi dibantu dengan menerapkan prinsip-prinsip yang telah dituliskan dalam buku Jacqueline Smith, *Dance Composition: A Practical Guide for Teachers* tahun 1976 dan diterjemahkan oleh Ben Suharto (*Komposisi Tari: Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru*) tahun 1985, prinsip tersebut terdiri dari motif, pengulangan, variasi dan kontras, klimaks dan penonjolan, proporsi dan imbalanced, transisi, dan kesatuan.

C. Hasil Penciptaan Tari Video

1. Spesifikasi Karya

Karya *Saraga Citta* memiliki spesifikasi unik yang dasarnya terbangun dari kreativitas mengomposisikan konsep dengan

berbagai elemen pendukung. Sebuah pemahaman akan suatu pola hubungan gerak dan musik ‘*ngigelin gamelan*’, menuntut penari memiliki kepekaan musikalitas yang baik (Sudewi, 2017: 205). Oleh karena itu, karya ini secara garis besar juga berpacu pada pemahaman tersebut dengan memperhatikan kemampuan akan kepekaan musikalitas koreografer dalam penggarapan. Pada prosesnya, yang lebih mendominasi hadirnya suatu gerak atau suasana, berdasarkan kemampuan ‘merasakan’ *gendhing* untuk mencapai konsep yang disadari ‘*ngigelin gamelan*’ terjadi pada penggarapan karya ini dengan penyisipan adanya suara-suara oleh sinden atau *tandhak*, menggiring untuk memilih gerak-gerak yang sesuai baik berdasarkan artian suara tersebut, maupun suasana musik itu sendiri. Penggarapan karya dengan ‘mengawinkan’ berbagai elemen pendukung dilakukan secara detail seperti memperhatikan suara yang hadir dari arah kanan ke kiri maupun dari jauh kemudian mendekat, dan diikuti oleh kamera yang menangkap dari jarak jauh, hingga kemudian mendekat (berdasarkan *automation*).

2. Deskripsi dan Narasi Karya Tari Video

Karya tari *Saraga Citta* ini mengalami banyak perubahan selama prosesnya. Perubahan yang terjadi pada proses tersebut tetap terstruktur koreografinya, dan telah

dirancang dalam tabel *guide* final. Berbagai perubahan-perubahan yang sering terjadi pada proses tersebut menjadi bagian dari improvisasi yang sangat dibutuhkan dalam penciptaan karya tari, karena merupakan sebuah usaha dari pencapaian karya yang baik dan maksimal. Karya tari ini akan menggunakan tipe tari dramatik dan menggunakan dramaturgi *freitag* dengan durasi karya 9 menit 28 detik. Berikut merupakan pemaparan hasil produk atau hasil penciptaan karya tari *Saraga Citta*:

a. **Introduksi**

Introduksi pada bagian ini menampilkan seorang wanita yang duduk di hadapan cermin dengan visual *setting* atau artistiknya digantungkan selembar kain atau selendang pada bingkai cermin. Penggunaan selembar kain tersebut selain sebagai properti, juga sebagai sesuatu yang memberi ingatan atau mengembalikan memori masa lalu yang dalam hal ini menjadi kisah pengalaman pribadi penata, dari pertama mengenakan kain tersebut. Motivasi yang diberikan pada bagian introduksi ini dengan artistik kain atau selendang tersebut membaluti bagian wajah, ialah sebagai gambaran penata yang tidak lepas ingatannya pada kenangan masa kecil dengan pengalaman-pengalaman menggunakan selembar kain.



Gambar 2. Penari menatap cermin (introduksi).
(Foto: I Putu Gede Oka Widnyana)

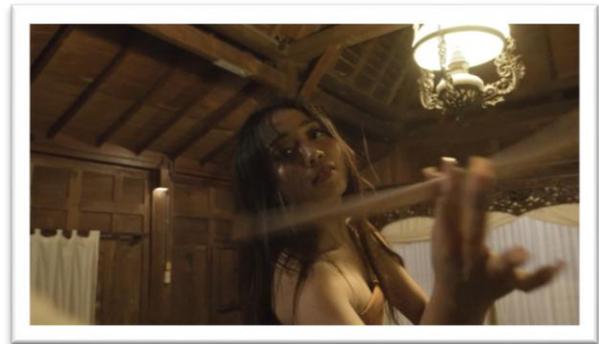
b. **Development**

1). **Segmen 1**

Pada segmen ini, terdapat transisi penari bergerak menjauhi cermin dan menyadari tengah menginjak remaja dan dapat mengerti tentang cinta dan dapat menarik perhatian seseorang (lawan jenis). Penari bergerak atraktif melakukan gerak yang seolah-olah berbalasan respons sebagai tanda komunikasi dengan imajinasi, pikirannya sendiri. Motivasi yang dihadirkan pada segmen ini yakni seolah-olah sedang berbalas respons. Respons-respons tersebut dilempar ke arah kamera, seolah-olah terjadi interaksi antara penari dengan kamera.



Gambar 3. Penari memberi tolehan ke arah kamera mengambil gambar.
(Foto: I Putu Gede Oka Widnyana)



Gambar 4. Penari berinteraksi dengan kamera.
(screenshot pada video arsip pribadi)

2) Segmen 2

Penari berlarian seolah-olah sedang mengejar sesuatu dan dikejar oleh sesuatu yang disimbolkan dengan perpindahan arah gerak yang terjadi terus menerus, dilakukan ke kanan dan ke kiri. Penari bergerak membawa *stick drum* sebagai simbol panah asmara. Penari masih melakukan interaksi dengan kamera dengan tatapan yang kuat, hingga selendang dipegang oleh *videographer* sambil bergerak berpindah arah. *Stick drum* dimainkan dengan teknik *ngeliput* (gerakan memutar properti khususnya kipas dalam tari Bali). Adegan ini diiringi nyanyian oleh juru *tandhak* yang nuansanya mengajak riang gembira bersama. Nyanyian tersebut berupa nyanyian pergaulan yang memberi suasana ‘adu rayu’ pada lawan, dan dilihat dari melodi yang dihasilkan.

3) Segmen 3

Permainan *water drum* menjadi media ungkap untuk adegan ini. Permainan *water drum* menghasilkan cipratan air yang disimbolkan sebagai luapan emosi yang meletup-letup. Letupan tersebut dihasilkan dari tenaga pukulan *drum* sebagai simbol kekuatan emosi yang diluapkan. Adegan ini diiringi musik bernuansa keras dan lebih *entertaint*, guna mendukung suasana permainan yang dihadirkan.



Gambar 5. Cipratan air pada adegan *water drum*.
(screenshot pada video arsip pribadi)

c. Klimaks

Pada klimaks ini, terjadi *over control* atau *lost control* atas pikiran dengan beralih pada gerakan menusuk diri atau mengarahkan properti *stick drum* sebagai simbol ‘panah asmara’ tengah merajalela tidak terbataskan yang kemudian beralih ke media kasur hingga terbangun dan tersadarkan. Suasana yang dihadirkan yakni ketegangan dengan dukungan suasana musik yang mengarah pada musik yang dalam perspektif penata ialah yang memacu adrenalin. Musik tersebut dipadukan dengan suara desahan nafas sebagai simbol emosi bercinta yang terjadi pada media kasur.



Gambar 6. Penari mengarahkan *stick drum* ke tubuh.
(screenshot pada video arsip pribadi)

d. Ending

Bagian *ending* ini, penari tersadarkan akan pemikirannya. Penari tersadarkan dengan khayalan yang menguasai pikiran yang mengharuskannya kembali ke cermin untuk menyadari pemikiran masa kecil yang lugu dan lucu atas cinta. Penari tertawa

mengingat kelucuan atas pemikirannya dan tersadar akan gelapnya imajinasi masa kecil yang menurutnya memalukan dan menjadi hal yang menjijikkan. Keluguan tersebut disambut dengan tatapan penari ke arah cermin yang menyadari bahwa hal tersebut pernah hadir dalam pemikirannya. Imajinasinya perihal cinta, pernah terkayalkan oleh dirinya sendiri.



Gambar 1. Penari sedang menatap cermin sebagai bagian dari penyesalan.
(Foto: I Putu Gede Oka Widnyana)

III. PENUTUP

Saraga Citta merupakan sebuah karya tari video yang menjadi sarana mengutarakan pengalaman pribadi atas perenungan, imajinasi masa kecil, sebagai pengalaman berkhayal yang lucu. Karya ini pada dasarnya terinspirasi dari pola-pola interaksi pada salah satu struktur di kesenian Janger, yang dimaknai sebagai bentuk komunikasi seseorang sedang jatuh cinta. Arti nama Janger sebagai ‘keranjingan’ yang berkonotasi seseorang ‘gila’ cinta, diinterpretasikan sebagai sesuatu yang

mencerminkan seseorang hidup penuh khayal atas cinta. Hasil interpretasi tersebut didapat dari hasil menghubungkan pengalaman menonton dengan pengalaman membaca tulisan mengenai Janger. Berbagai proses yang telah dilalui memberikan jawaban bahwa setiap manusia atau seseorang dapat dan pernah mengalami jatuh cinta, dengan khayalan termasuk menjadi bagian dari renungan manusia yang memiliki pikiran, perasaan, serta emosi diri. Karya ini merupakan suatu pengalaman yang pernah dialami penata saat mengalami jatuh cinta, sehingga kiblat dalam menciptakan karya tari ini berdasar pada pengalaman dan pengetahuan penata sendiri.

Proses penciptaan atau penggarapan karya ini, dari mempersiapkan dan mempertimbangkan segala gagasan dan konsep diwujudkan dengan metode seperti observasi, eksplorasi, improvisasi, komposisi, dan evaluasi direalisasikan melalui proses kerja studio secara mandiri dan kerja kolaboratif bersama beberapa pendukung karya. Keterampilan seperti menyusun plot, memilih tim pendukung mengacu pada uraian kreatif seorang dalang yang disebut *Kawi Dalang*, menjadi bagian bentuk kemampuan sebuah proses penata tari mempertimbangkan suatu hal tertentu yang berkaitan dengan terlaksananya dan terbentuknya sebuah proses, menjadi karya tari. Proses ini

didapatkan beberapa perubahan, menghasilkan beberapa capaian baru dari gagasan atau rancangan awal, salah satunya berupa adanya perubahan Tabel Sinergi sebagai *guide* akhir karya ini. Perubahan tersebut mempengaruhi beberapa perubahan pada elemen lainnya, di antaranya perubahan suasana yang dihadirkan tiap adegan sehingga mempengaruhi motivasi yang diberikan dan gerak yang dihasilkan, dan perubahan berdasarkan keadaan di *venue* sehingga meminimalisir penggunaan seperti salah satunya tata cahaya.

Terbentuknya karya tari ini juga merupakan hasil kolaborasi ide dari berbagai elemen pendukung karya. Diskusi bersama para pendukung semakin membuka wawasan dan ruang kreatif untuk menghasilkan keutuhan karya. Adanya hambatan maupun selisih pendapat dimaknai sebagai bagian dari proses yang dapat membentuk diri menjadi pribadi yang mampu memberi toleransi atas sesuatu yang belum dapat dicapai atau dimaksimalkan pada karya tari ini. Adanya karya tari ini diharapkan mampu menjadi perenungan atas kisah hidup tiap manusia yang mampu menghantarkan pada kesadaran akan pengalaman yang tidak biasa dan jarang orang lain miliki. Setiap manusia dapat mengutarakan kisah hidupnya untuk diceritakan sebagai pengetahuan kepada diri sendiri ataupun orang lain meski tidak dengan

sebuah kata, tetapi dapat dengan bahasa tubuh, gerak tari itu sendiri sebagai media ungkapannya. Karya ini memberi pesan untuk terus memelihara perasaan cinta, agar dapat menjadi api semangat melanjutkan kehidupan.

DAFTAR SUMBER ACUAN

A. Daftar Tertulis

- Bandem, I Made. 2004. *Kaja dan Kelod*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Dibia, I Wayan. 2012. *Taksu dalam Seni dan Kehidupan Bali*. Denpasar: Bali Mangsi.
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2007. *Kajian Tari Teks dan Konteks*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Mariato, M. Dwi. 2015. *Art & Levitation: Seni dalam Cakrawala*. Yogyakarta: Pohon Cahaya.
- McPherson, Katrina. 2006. *Making Video Dance; A step-by-step guide to creating dance for the screen*. London: Routledge.
- Sedana, I Nyoman. 2002. "Kawi Dalang: Creativity in Wayang Theatre". *Disertasi Doctor Of Philosophy*. Georgia: University of Georgia.
- Smith, Jacqueline. 1976. *Dance Composition: A Pratical Guide for Teachers*. London: Lepus Book, terj. Ben Suharto, S.S.T. 1985. *Komposisi*

SARAGA CITTA: KARYA TARI VIDEO YANG TERINSPIRASI DARI STRUKTUR KESENIAN JANGER

Tari Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru. Yogyakarta: Ikalasti.

- Sudewi, Ni Nyoman. 2017, "Metode dan Tahapan Kreatif Penciptaan Tari Legong Bawang Kesuna" dalam Yudiaryani; *Karya Cipta Seni Pertunjukan*, Yogyakarta: JB Publisher.
- Sumaryono. 2017. *Antropologi Tari dalam Perspektif Indonesia*. Yogyakarta: Media Kreativa Yogyakarta.

B. Filmografi (Diskografi)

Film drama perang yang rilis tahun 2020 dan berjudul "1917" disutradarai oleh Sam Mendes, sinematografi oleh Roger Deakins dan diproduksi oleh Pippa Harris, Callum McDougall, dan oleh Sam Mendes.

Karya tari *Temu Semara* yang digarap oleh Ni Made Olfityansi Santi Dewi pada akhir tahun 2020.

Lagu daerah Bali "mejangeran" dengan pencipta anonim.