



KONSEP REPETISI DAN METRUM DALAM PENCIPTAAN KARYA TARI “BERMAIN DENGAN WAKTU”

**Alfiyanto, Erwin Mardiansyah,
Sauqi Rajo Aldunya**

PENDAHULUAN

Pencak Silat sebagai warisan budaya dan representasi identitas Nasional merupakan seni bela diri tradisional yang berkembang di berbagai wilayah Nusantara dan memiliki keterkaitan erat dengan nilai-nilai budaya, spiritualitas, serta tatanan sosial masyarakat Indonesia. Sebagai praktik yang bersifat multidimensional, Pencak Silat tidak hanya berfungsi sebagai sistem pertahanan diri, tetapi juga sebagai ekspresi estetika dan media transmisi nilai-nilai luhur seperti kedisiplinan, kehormatan, dan keseimbangan antara jasmani dan rohani. Pada tahun 2019, *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) secara resmi menetapkan Pencak Silat sebagai Warisan Budaya Takbenda Dunia. Pengakuan internasional ini memperkuat posisi Pencak Silat sebagai simbol

identitas budaya yang merepresentasikan kebinekaan dan kekayaan kearifan lokal Indonesia.

Sebagai warisan budaya takbenda yang hidup (*living intangible cultural heritage*), pelestarian Pencak Silat merupakan tanggung jawab kolektif yang mencakup berbagai pemangku kepentingan, termasuk praktisi, komunitas adat, lembaga pendidikan, dan pemerintah. Pelestarian ini tidak hanya berfokus pada pewarisan teknik bela diri secara fisik, tetapi juga mencakup internalisasi nilai-nilai filosofis, spiritual, serta usaha untuk merekontekstualisasikan Pencak Silat dalam dinamika budaya kontemporer. Dengan demikian, Pencak Silat tidak semata-mata dilestarikan sebagai artefak budaya masa lalu, melainkan dihidupkan kembali dan dikembangkan secara dinamis sebagai bagian integral dari konstruksi identitas nasional dan simbol kebanggaan kolektif yang berkelanjutan lintas generasi.

Karya tari “Bermain dengan Waktu” merupakan manifestasi eksploratif yang bersumber dari nilai-nilai dan gerak dasar Pencak Silat, diolah melalui pendekatan garap kontemporer. Pemilihan pola garap ini dimaksudkan untuk memberikan ruang kebebasan ekspresi dalam proses penciptaan, sehingga memungkinkan munculnya inovasi artistik yang tetap berakar pada tradisi. Proses kreatif tersebut tidak dapat dilepaskan dari latar belakang personal pencipta sebagai pelaku sekaligus penikmat Pencak Silat, serta konsentrasi keilmuan dalam ranah tari kontemporer berbasis tradisi. Dalam konteks ini, Gibbons (2007:147) mengemukakan bahwa seni kontemporer, dengan karakteristiknya yang terbuka dan beragam, telah menjadi medium penting dalam mengartikulasikan memori budaya. Ia menekankan bahwa “meskipun seni kontemporer dengan keterbukaan dan keberagaman telah terbukti menjadi kepentingannya memori dalam

budaya kontemporer. Memori dalam seni kontemporer selalu muncul dan bahkan jauh lebih banyak”. Selanjutnya, Gibbons (2007:148) juga menyatakan bahwa “ingatan pada dasarnya adalah sebuah fenomena yang tidak stabil dan bervariasi, namun demikian telah ditangkap, direpresentasikan, diuji, dan diperebutkan dalam berbagai cara dalam seni kontemporer”. Pernyataan ini menunjukkan bahwa karya seni, termasuk tari kontemporer berbasis tradisi, dapat menjadi ruang artikulasi bagi narasi ingatan kolektif dan identitas budaya yang senantiasa mengalami negosiasi makna.

Penggarapan tari kontemporer “Bermain dengan Waktu” ini mengangkat Pencak Silat Sunda dan Minangkabau sebagai akar gerak, dengan menerapkan konsep repetisi. Repetisi sebenarnya telah lama digunakan dalam seni tradisi seperti musik, tari, dan teater, namun belum dimaksimalkan dalam pengolahan unsur koreografi seperti ruang, waktu, dinamika, struktur garap, dan dramatik. Akibatnya, penyajian tari tradisional cenderung statis. Hal ini wajar karena seni tradisi awalnya lahir untuk kebutuhan ritual atau upacara masyarakat. Dalam konteks seni pertunjukan kontemporer, pengolahan repetisi secara kreatif menjadi penting untuk membangun daya tarik visual, emosional, dan imajinatif, serta menciptakan kesan mendalam bagi penonton.

Penerapan pola garap tari kontemporer dalam karya “Bermain dengan Waktu” merupakan pendekatan yang strategis dalam upaya penciptaan artistik yang berorientasi pada pencarian bentuk dan makna baru. Pola garap ini menawarkan kebebasan ekspresi yang luas, memungkinkan eksplorasi kreatif baik dari segi bentuk koreografis maupun kedalaman isi naratif. Tari kontemporer merupakan bentuk seni tari yang terbuka, reflektif, dan kontekstual terhadap dinamika

sosial, budaya, dan individu. Tidak terikat pada teknik atau struktur koreografi konvensional, tari ini menekankan eksplorasi tubuh, ruang, waktu, dan gagasan. Kebaruan menjadi ciri utama, sebagai upaya memperluas ekspresi artistik dan menghubungkan tradisi dengan realitas kekinian. Isu-isu sosial, politik, ekologis, gender, hingga eksistensial kerap menjadi fokus, dengan gerak sebagai sarana komunikasi gagasan dan refleksi. Karena itu, tari kontemporer dikenal sebagai “seni tubuh yang berpikir,” yang menjadikan tubuh sebagai medium penciptaan yang kritis, empatik, dan sadar posisi dalam merespons dunia.

Konsep repetisi dan metrum atau meter ganjil (seperti 3/4, 7/4, dan 9/4) dalam koreografi “Bermain dengan Waktu” merupakan strategi artistik utama dalam pendekatan tari kontemporer ini. Repetisi tidak hanya berfungsi sebagai pengulangan gerak, tetapi juga sebagai mekanisme estetis yang memperkuat presisi teknis dan intensitas emosional, serta merangsang eksplorasi artistik lebih lanjut, termasuk metode latihan, dinamika garap, dan struktur dramatik non-linear. Sementara itu, metrum ganjil menciptakan ritme tak konvensional yang menambah ketegangan musikal dan kompleksitas ritmis, memperkaya pengalaman estetis bagi penari dan penonton. Kedua elemen ini tidak sekadar formalitas, melainkan menjadi prinsip estetik yang mendukung pembaruan konseptual dalam tari, mencerminkan semangat eksperimentasi, dekonstruksi, dan refleksi atas hubungan gerak, waktu, dan ruang.

Eksperimentasi yang dilakukan dalam proses kreatif karya ini merefleksikan pendekatan inovatif dalam penciptaan tari kontemporer, khususnya melalui eksplorasi konsep metrum dengan pola birama ganjil. Ritme non-konvensional yang dihasilkan membuka ruang bagi

pengembangan koreografi yang kompleks dan interpretasi gerak yang lebih variatif, sehingga memperkaya pemahaman terhadap relasi antara musik dan tari. Sejalan dengan hal tersebut, Benjamin (1984:354) menyatakan bahwa “meter adalah cara mengukur waktu melalui aksen yang berulang secara teratur, sedangkan kelompok diperlakukan sebagai afiliasi peristiwa yang tidak diberi aksen (atau kelompok yang lebih kecil) ke satu peristiwa yang diberi aksen (atau kelompok yang lebih kecil). Dalam analisis, setidaknya analisis struktur tingkat permukaan, pola aksentuasi yang sama menentukan meter dan bersama dengan faktor-faktor lain, struktur kelompok.” Pernyataan ini menegaskan pentingnya metrum sebagai elemen struktural yang dapat membentuk pola dinamika dalam karya pertunjukan, termasuk dalam tari kontemporer yang menekankan pada eksperimentasi dan ekspresi individual.

Proses kreatif penciptaan karya tari ini, penggunaan repetisi tidak sekadar dimaknai sebagai pengulangan gerak secara mekanis, melainkan berperan signifikan dalam membangun intensitas dramatik, ritme internal, atmosfer pertunjukan, serta kompleksitas emosional dan makna. Repetisi dalam konteks ini menjadi strategi estetis yang memperkaya lapisan interpretatif dalam struktur koreografi, khususnya dalam pendekatan garap kontemporer yang menekankan kebebasan ekspresi dan pencarian bentuk-bentuk baru.

Repetisi dalam proses kreatif penciptaan karya tari ini tidak hanya berfungsi sebagai pengulangan semata, tetapi juga dapat membangun intensitas, ritme, atmosfer, kompleksitas emosional, dan makna yang lebih kompleks dalam karya tari yang menggunakan pola garap kontemporer ini. “Pemilihan bentuk garap tari kontemporer dalam penciptaan karya tari sangat memiliki ruang yang terbuka luas, sehingga kemungkinan-kemungkinan dalam mencari dan menemukan hal-hal yang baru dan

kekinian sangat memungkinkan, sehingga hal yang tidak mungkin bisa menjadi mungkin untuk diwujudkan. Proses kreativitas seni dalam perkembangannya saat ini tidak lagi dihambat oleh batasan-batasan ruang dan waktu” (Alfiyanto, 2022: 223 – 224).

Karya tari ini mengusung konsep repetisi dan metrum sebagai prinsip utama dalam penyusunan koreografi, dengan mengadaptasi jurus-jurus dari Pencak Silat Sunda dan Minangkabau. Gerakan tersebut dikembangkan melalui pendekatan koreografis yang mempertimbangkan aspek ruang, ritme, dinamika, dan struktur dramatik. Dalam pengolahan tempo dan ritme, digunakan birama ganjil seperti $3/4$, $7/8$, dan $9/8$, yang menghasilkan pola ritmis non-konvensional. Pola ini menciptakan kesan dinamis, membangun intensitas emosional, serta menghadirkan aksentuasi yang mengejutkan. Pendekatan ini jarang digunakan dalam koreografi tari, sehingga memberikan tawaran estetis yang segar dan eksperimental dalam konteks tari kontemporer.

Observasi dan pengumpulan data dalam proses penciptaan karya ini merupakan langkah penting dalam pengembangan tari berbasis tradisi. Karya ini menggabungkan elemen Pencak Silat Sunda dan Minangkabau ke dalam koreografi kontemporer melalui pendekatan eksperimental dan inovatif, tanpa melepaskan akar budaya lokal. Konsep repetisi dan eksplorasi gerak silat, dikombinasikan dengan penggunaan metrum ganjil ($3/4$, $7/4$, $9/4$), menciptakan struktur ritmis yang unik dan memperkaya dimensi estetika pertunjukan. Pendekatan ini tidak hanya berkontribusi terhadap pelestarian tradisi dan pengembangan bentuk baru dalam seni tari, tetapi juga memberikan sumbangsih akademik dalam memahami keterkaitan antara bela diri, ritme, dan struktur dramatik. Proses kreatif ini menjadi upaya analitis dan reflektif yang menekankan pentingnya koreografi sebagai medium ekspresi artistik sekaligus pelestarian nilai-nilai budaya.

ISI

A. Karya “Bermain Dengan Waktu” dan Tawaran Proses Kreatif

Kebaruan merupakan tujuan utama dalam penciptaan seni, termasuk dalam koreografi, sebagai upaya menghadirkan elemen baru yang membedakan karya dari yang sudah ada, baik secara textual maupun kontekstual. Temuan ini tidak hanya bersifat eksploratif, tetapi juga memberi nilai tambah bagi pencipta dan penonton.

Dalam karya tari “Bermain dengan Waktu”, *state of the art* merujuk pada pengembangan keilmuan dan praktik tari melalui eksplorasi repetisi dan metrum dalam koreografi. Pendekatan ini bertujuan memperkaya seni tari kontemporer melalui struktur gerak dan ritme yang inovatif. Meskipun repetisi umum digunakan dalam koreografi, penggabungannya dengan metrum ganjil masih jarang dilakukan. Kombinasi ini menciptakan hubungan baru antara repetisi, ritme, dan estetika, menghasilkan komposisi gerak yang lebih fleksibel, ekspresif, dan menantang secara artistik.

Tantangan utama dalam proses penciptaan karya tari “Bermain dengan Waktu” terletak pada bagaimana mengadaptasi elemen repetisi dari gerak seni tradisi ke dalam format pertunjukan yang lebih kontemporer, tanpa menghilangkan esensi orisinalnya. Pendekatan ini menuntut pemahaman yang mendalam terhadap struktur gerak Pencak Silat Sunda dan Randai Minangkabau sebagai sumber eksplorasi artistik, serta kemampuan untuk mentransformasikannya menjadi bentuk ekspresi yang lebih eksploratif dan kontekstual. Selain itu, penggunaan metrum atau birama ganjil turut menjadi tantangan tersendiri dalam proses perwujudan koreografi, karena membutuhkan

sensitivitas ritmis yang tinggi agar tetap selaras dengan estetika pertunjukan.

Gerak repetisi yang mendominasi dalam karya tari biasanya menjadi sesuatu yang menjenuhkan penonton, karena tidak terbangunya dinamika baik melalui bentuk maupun emosi. Sehingga konsep repetisi yang digunakan dalam penciptaan karya tari ini menawarkan sebuah karya tari yang didominasi oleh gerak pengulangan dengan masukkan pengolahan tempo/ritme dengan hitungan ganjil atau birama yang tidak biasa digunakan dalam karya-karya tari sebelumnya. Adapun birama yang digunakan dalam pengolahan gerak repetisi tersebut adalah birama $\frac{3}{4}$, $\frac{7}{4}$, $\frac{9}{4}$). Koreografi berbasis Pencak Silat ini sering muncul dalam eksplorasi karya tari, tetapi pendekatan terhadap repetisi dan ritme berbasis birama ganjil masih jarang dilakukan dan mungkin belum ada. Penciptaan karya tari ini berangkat dari pijakan keilmuan yang telah ada, tetapi memberikan pendekatan baru yang lebih berani dan eksploratif dalam menciptakan hubungan antara repetisi, ritme, dan estetika tari kontemporer berbasis Pencak Silat.

B. Konsep Repetisi Dalam Penciptaan Karya Tari

Karya tari “Bermain Dengan Waktu”, repetisi gerak tidak hanya berfungsi sebagai pengulangan pola secara mekanis, tetapi juga sebagai strategi estetika yang menciptakan kompleksitas ritmis dan pengalaman kinetik yang unik. Pendekatan ini semakin diperkaya dengan penggunaan dan menggabungkan birama ganjil $\frac{3}{4}$, $\frac{7}{4}$, dan $\frac{9}{4}$, yang jarang digunakan dalam struktur karya tari pada umumnya. Repetisi dalam karya tari ini berfungsi untuk membangun motif gerak yang konsisten, memperkuat identitas koreografi, serta menciptakan

resonansi visual dan emosional bagi penonton. Dengan pola yang terus berulang namun mengalami variasi ritmis, repetisi gerak memberikan dinamika yang tidak monoton, melainkan semakin kompleks dan menarik. Berikut pengaruh birama 3/4, 7/4, dan 9/4 terhadap Struktur Gerak karya tari “Bermain Dengan Waktu”:

- a. Birama 3/4: Memberikan kesan ritmis yang lembut dan pada hitungan tertentu terkadang terdapat aksentuasi (misalnya pada hitungan 1 atau 3). Hal ini dijadikan untuk mengembangkan gerak yang lebih luwes dalam eksplorasi gerak-gerak Pencak Silat.
- b. Birama 7/4: Struktur ritmis yang memberi tantangan bagi penari dalam mengatur keseimbangan dan aksentuasi gerak. Pola ini menciptakan ketidakterdugaan dalam repetisi, menjadikan karya tari ini lebih dinamis dan eksploratif.
- c. Birama 9/4: Ritme yang lebih panjang dan kompleks memunculkan tantangan dalam segmentasi gerak dan pengembangan repetisi yang lebih variatif dan ekspresif.

Proses kreatif karya tari yang berbasis pada Pencak Silat ini, penerapan repetisi dengan birama ganjil menjadikan eksplorasi gerak dapat dilakukan lebih bebas dan fleksibel. Unsur pukulan, tendangan, kuda-kuda, tepukan celana *galembong* dan langkah dalam Pencak Silat diadaptasi ke dalam pola repetitif dengan aksentuasi yang lebih variatif dan ekspresif, sehingga karya tari ini tercipta lebih dinamis dan penuh energi.

Penggunaan birama ganjil 3/4, 7/4, dan 9/4 dalam repetisi gerak pada Karya “Bermain Dengan Waktu” ini memberikan warna baru dalam bentuk dan struktur koreografi ini. Tidak hanya menantang

secara teknis bagi penulis sebagai kreator maupun para penari, tetapi juga memperkaya pengalaman estetik bagi penonton, sehingga karya ini menjadi sebuah tawaran baru dalam konteks tari kontemporer berbasis Pencak Silat. Hawkins dalam Sumandiyo (2007: 26-27) menjelaskan bahwa “pengulangan di gunakan dalam pembentukan gerak juga sebagai satu metode memastikan para pengamat berkesempatan untuk menangkap dan menyerap bentuk gerak. Pengulangan mempunyai pengertian yang lebih luas, antara lain berarti suatu “pernyataan kembali” (*restate*), penguatan kembali (*reinforce*), gema ulang (*re-echo*), rekaputulasi (*re-capitulation*), revisi, mengingat kembali (*recall*), dan mengulangi kembali (*reiterate-stresses*)”. Dalam mempertimbangkan pengertian seperti itu maka analisisnya bahwa pengulangan harus memiliki teba pengembangan atau variasi agar tidak membosankan dan selalu memperlihatkan kebaruan.

C. Konsep Metrum Ganjil dalam Karya Tari “Bermain Dengan Waktu”

Metrum ganjil dalam konteks karya tari "Bermain Dengan Waktu" mengacu pada penggunaan pola ritme atau birama yang tidak simetris dan tidak umum, seperti 3/4, 7/4, dan 9/4, dalam pengolahan gerak repetisi. Metrum adalah pola ketukan dalam musik atau tari yang menentukan irama suatu rangkaian gerakan dalam karya. Metrum ganjil berarti pola ketukan yang jumlahnya tidak genap, seperti 3/4 (tiga ketukan per birama), 7/4 (tujuh ketukan per birama), atau 9/4 (sembilan ketukan per birama). Berbeda dengan metrum genap yang lebih stabil dan mudah diprediksi, misalnya 4/4 atau 2/4. Metrum ganjil menciptakan kesan ketidakstabilan ritmis yang lebih dinamis. Yvonne

Kendall (2016: 3) juga menyebutkan tentang *rhythm* dan metrum atau meter, bahwa “dalam kamus Musik Harvard mendefinisikan ritme dalam dua cara. Definisi pertama, pola gerakan seiring waktu, merupakan deskripsi umum yang sesuai untuk musik dan tari. Namun, definisi kedua adalah definisi yang paling sesuai dengan tujuan ini, yaitu: konfigurasi serangan berpola yang mungkin atau mungkin tidak dibatasi secara keseluruhan oleh meter atau dikaitkan dengan tempo tertentu”.

Penggunaan metrum atau meter ganjil dalam repetisi gerak membuat pola gerak menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Jika repetisi dilakukan dengan metrum genap, pola gerak bisa terasa membosankan atau terlalu terstruktur. Metrum ganjil yang digunakan dalam karya tari ini memberikan ketidakteraturan yang terkontrol, sehingga gerakan tetap memiliki pola tetapi terasa lebih dinamis. Apabila dikaitkan dengan Pencak Silat yang dijadikan sebagai sumber eksplorasi tari memiliki pola serangan dan pertahanan yang tidak selalu simetris. Gerak dalam Pencak Silat sering kali mengikuti irama alami tubuh yang bisa bersifat tidak terduga, mirip dengan pola birama ganjil. Dengan menerapkan metrum ganjil dalam karya tari ini dapat menghidupkan kembali dinamika gerak Pencak Silat dalam bentuk yang lebih artistik. Konsep metrum ganjil dalam karya tari “Bermain Dengan Waktu” ini merupakan strategi untuk mengolah repetisi gerak dengan cara yang lebih dinamis, tidak monoton, dan lebih eksploratif. Memanfaatkan birama ganjil $3/4$, $7/4$, dan $9/4$ dapat menciptakan pengalaman estetika yang lebih kompleks dan menarik, terutama dalam konteks eksplorasi tari berbasis Pencak Silat. Yvonne Kendall (2016: 4) menjelaskan bahwa “rekonstruktor harus menyadari bahwa ritme yang dikaitkan dengan tarian tertentu tidak boleh dikaitkan dengan tanda

meter tertentu dan ritme tersebut tidak boleh dinotasikan hanya dengan satu cara untuk mencapai efek yang sama dalam mencari keunikan”.

Keunikan pengolahan meter yang terdapat dalam karya tari ini sangat ditentukan oleh kejelian dalam memadukan beberapa metrum yang berbeda untuk dilakukan secara bersamaan.



Gambar 1. Latihan, pemahaman metrum pada penari
(Foto: Alfiyanto, 2025)



Gambar 2. Latihan awal pengenalan metrum pada penari
(Foto: Alfiyanto, 2025)

Berikut beberapa contoh cara penggabungan birama yang berbeda: masing-masing penari (penari A dan penari B) misalnya melakukan gerak *mincit* yang sama 7 hitungan gerak dan pada birama keberapakah jatuhnya sama-sama hitungan 1 jika penari A bergerak dengan birama $3/4$ dan penari B dengan birama $7/4$. Hitungan 1 dari kedua birama dan gerak mincit yang dilakukan oleh penari A dan penari B akan kembali bersamaan pada hitungan ke-21 dari awal mereka gerak bersama.

- Penggabungan birama 3/4 dengan birama 7/4:
 1. **Langkah 1:** menentukan jumlah ketukan per birama
 - a) Birama 3/4 memiliki 3 ketukan per birama.
 - b) Birama 7/4 memiliki 7 ketukan per birama.
 - c) Gerak mincit berdurasi 7 hitungan berarti satu siklus gerakan berlangsung selama 7 ketukan sebelum kembali ke hitungan pertama.
 2. **Langkah 2:** mencari Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dari 3 dan 7
 - a) Faktor kelipatan 3: 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, ...
 - b) Faktor kelipatan 7: 7, 14, 21, 28, ...
 - c) KPK dari 3 dan 7 adalah 21
 3. **Langkah 3:** menentukan kapan kembali ke hitungan 1
 - a) Birama 3/4 akan mencapai hitungan ke-1 lagi setelah 7 birama (karena $21 \div 3 = 7$)
 - b) Birama 7/4 akan mencapai hitungan ke-1 lagi setelah 3 birama (karena $21 \div 7 = 3$)
 - c) Gerak mincit yang berdurasi 7 hitungan juga akan kembali ke awal pada hitungan ke-21.
- Penggabungan birama 3/4, 7/4, 9/4:

Mengabungkan birama 3/4, 7/4, dan 9/4 dalam tempo yang sama maka untuk mengetahui pada hitungan ke berapa birama 3/4, 7/4, dan 9/4 akan bertemu kembali pada hitungan 1 secara bersamaan, untuk itu harus mencari Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dari angka 3, 7, dan 9 melalui beberapa langkah atau tahapan:

 1. Langkah 1: Menentukan Kelipatan dari Setiap Birama
 - A. Kelipatan dari 3: 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, ...
 - B. Kelipatan dari 7: 7, 14, 21, 28, 35, 42, 49, 56, 63, 70, ...
 - C. Kelipatan dari 9: 9, 18, 27, 36, 45, 54, 63, 72, 81, 90, ...

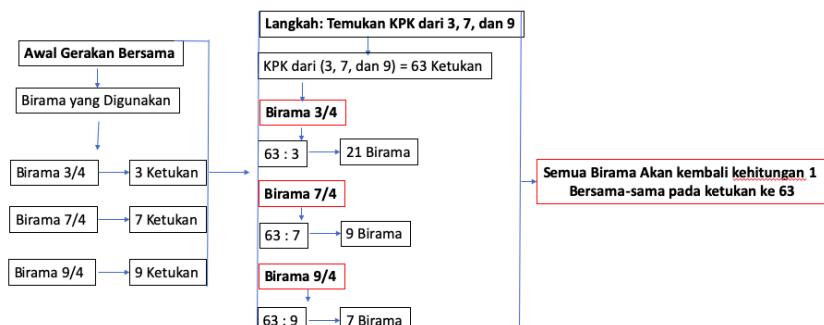
2. Langkah 2: Menentukan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK)

Mencari angka yang terdapat dalam semua kelipatan di atas, maka **Kelipatan persekutuan terkecil adalah 63**.

3. Langkah 3: Menentukan Pada Birama Keberapa Bertemu di Hitungan 1

Karena setiap birama dimulai dari hitungan 1, mereka akan bertemu kembali pada hitungan 1 di birama ke-63. Jadi, birama $\frac{3}{4}$, $\frac{7}{4}$, dan $\frac{9}{4}$ akan kembali bertemu di hitungan pertama pada birama ke-63, yaitu setelah 63 ketukan telah berlalu.

Pendekatan ini tidak hanya memperkaya struktur ritmis dalam karya tari ini, tetapi juga menghadirkan keunikan yang dapat memperkuat karakter karya sebagai sebuah produk seni pertunjukan yang inovatif dan memiliki kebaruan.



Gambar 3. Salah satu contoh penggabungan birama/metrum $\frac{3}{4}$, $\frac{7}{4}$, dan $\frac{9}{4}$
(Ilustrasi: Alfiyanto, 2025)



Gambar 4. Proses latihan melakukan birama 3/4 dan 7/4 secara bersama
(Foto: Alfiyanto, 2025)

D. Metode Penciptaan

Proses kreatif karya tari “Bermain Dengan Waktu” ini merupakan sebuah eksperimen penciptaan tari, karena menggunakan hal yang tidak lazim dilakukan para koreografer dalam penciptaan tari, yaitu menggunakan birama ganjil (3/4, 7/4, 9/4). Eksperimen ini merupakan sebuah proses penciptaan unik yang mencoba pendekatan baru atau metode yang belum umum digunakan dalam komposisi gerak, musik, atau struktur pertunjukan. Pola birama ini dapat menciptakan nuansa distorsi ritmis, yang mempengaruhi cara tubuh merespons musik dan menari di luar pola gerak yang konvensional. “Pelatihan tari mempunyai cara yang unik, berbeda dengan pembelajaran lainnya sehingga dibutuhkan pengajar atau pelatih yang memiliki komampuan menari dengan baik serta memiliki kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik menjadi hal yang penting agar pemilihan metode dalam mengajar atau melatih sesuai dan tepat sasaran, termasuk system evaluasi” (Alfiyanto, 2022: 221). Alfiyanto (2021: 22) juga menjelaskan bahwa “metode adalah cara agar tujuan dapat tercapai sesuai dengan yang telah dirumuskan. Cara kerja sistematis ini bertujuan untuk menyelesaikan masalah agar sasaran kerjanya dapat tercapai dan terukur”.

Proses penciptaan karya tari “Bermain Dengan Waktu” ini merupakan proses pembinaan yang melibatkan masyarakat lingkungan dan paguron Pencak Silat yang terdapat di lingkungan Kampung Ciganitri, yaitu paguron Pencak Silat Tirta Puja Siliwangi. Jonathan Bluestien’s (2014:2021) dalam buku *Research of Martial Arts* menjelaskan bahwa “dalam seni beladiri tradisional kehidupan seseorang dapat berubah dengan melakukan latihan secara terus menerus, dan tanpa mereka sadari kepribadian sabar, persahabatan, keberanian, jujur, melekat pada dirinya”. Kriswanto (2015. 19) juga menjelaskan bahwa “Pencak Silat pada hakikatnya adalah substansi dan sarana pendidikan mental, spiritual dan pendidikan jasmani untuk membentuk manusia yang mampu menghayati dan mengamalkan ajaran falsafah budi pekerti luhur”.

Mempertajam dan memperdalam konsep dalam penciptaan karya seni ini dilakukan sebuah penelitian artistik, *practice-based research*, menghimpun pengetahuan dari proses kreatif penciptaan karya seni dan penelitian, dengan uji coba pengetahuan melalui praktik dan atau sebaliknya. Yudiaryani (2020:7) juga menjelaskan bahwa “Proses kreatif seniman berhasil untuk menunjukkan suatu kerja riset yang mendahului kerja kreatif atau dapat dikatakan sebagai kerja kreatif berbasis riset”. “Banyak bahan atau data (formal dan material) yang digunakan pada proses kreatif tari sehingga perencanaan dan pemilihan yang cermat sangatlah dibutuhkan agar menjadi intertekstualitas, setiap bentuk yang hadir benar-benar dapat menjadi kekuatan simbol, menyampaikan narasi sesuai dengan konsep dan gagasan karya yang telah ditentukan” (Alfiyanto, 219: 2022)

Proses kerja yang dilakukan tersebut adalah untuk mencari, menemukan, dan mewujudkan data material maupun data formal menjadi sebuah produk. Diharapkan pada tahap ini dapat menemukan materi-materi yang valid dan kuat untuk menjadi bahan garap dan

rancang bangun penciptaan karya seni “Bermain Dengan Waktu”. Bambang Sunarto secara implisit menjelaskan bahwa: “Objek formal dalam penciptaan seni adalah pengetahuan seniman pencipta yang berupa (1) sesuatu yang terbayang dalam pikiran, (2) prinsip dan prosedur berkenaan dengan terbentuknya suatu konstruk artistik, dan (3) kerangka yang menegaskan terjadinya fenomena artistik” (2013, 120-143).

Mempersiapkan anak-anak masyarakat lingkungan (Kampung Ciganitri) dan pesilat sebagai pemain dalam proses kreatif penciptaan ini diperlukan sebuah metode pelatihan, yaitu metode Literasi Tubuh Wajiw. Penguasaan teknik membutuhkan proses pelatihan, Redana (2016: 90) juga menyebutkan tentang pentingnya proses pelatihan, bahwa “melakukan sejumlah latihan untuk mempertinggi kepekaan atau sensitivitas. Sensitivitas inilah yang akan membawa seseorang pada ketepatan. Penguasaan teknik sering kali merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sebuah proses pembelajaran untuk memahami aktivitas” (Sal Murgianto, 2017: 82). Proses pelatihan memainkan peran krusial dalam meningkatkan keterampilan dan kepekaan penari dalam karya tari *Bermain Dengan Waktu*. Hal ini disebabkan oleh penggunaan struktur ritmis yang tidak konvensional, yakni metrum ganjil 3/4, 7/4, dan 9/4. Penerapan pola metrum ini menuntut adaptasi motorik serta pemahaman mendalam terhadap pola ritme yang kompleks, sehingga pelatihan yang intensif menjadi faktor utama dalam mencapai sinkronisasi gerak, imajinasi, dan ekspresi yang optimal dalam karya tari ini.

Penggunaan metode pelatihan tersebut untuk membangun kepekaan tubuh, mental kreatif, dan daya imajinasi. Bandem dalam Yudiaryani juga menjelaskan tentang pentingnya peran imajinasi, pikir, dan kreatif, yaitu “kreativitas adalah sumber segala seni, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Bahkan semua kebudayaan manusia

dihasilkan dari pemikiran dan imajinasi kreatif” (2020: 4). Sutiyono (2012: 79) juga menjelaskan tentang pentingnya proses kreatif bagi anak-anak, bahwa “dalam proses kreatif seni selalu terdapat nilai-nilai penting untuk diangkat sebagai muatan utama dalam pembelajaran seni, yaitu nilai etika dan estetika. Pendidikan seni berbicara langsung mengenai *transfer of knowledge* dan *transfer of value* yang diharapkan berdampak langsung pada peserta didik”.

Memperkuat konsep karya tari ini dibutuhkan keyakinan untuk melangkah keproses selanjutnya, sehingga diperlukan penjelajahan atau pencarian. Penjelajahan dilakukan secara terpola untuk mewujudkan sebuah karya yang berkualitas secara konseptual, bentuk dan isi sehingga mempunyai kedalaman konsep. Adapun metode penciptaan untuk mewujudkan karya tari ini menggunakan metode penciptaan Relasi Artistik. Metode ini sangat membantu, mulai dari pengumpulan data sampai pada proses studio dan terciptanya karya seni “Bermain Dengan Waktu” ini.

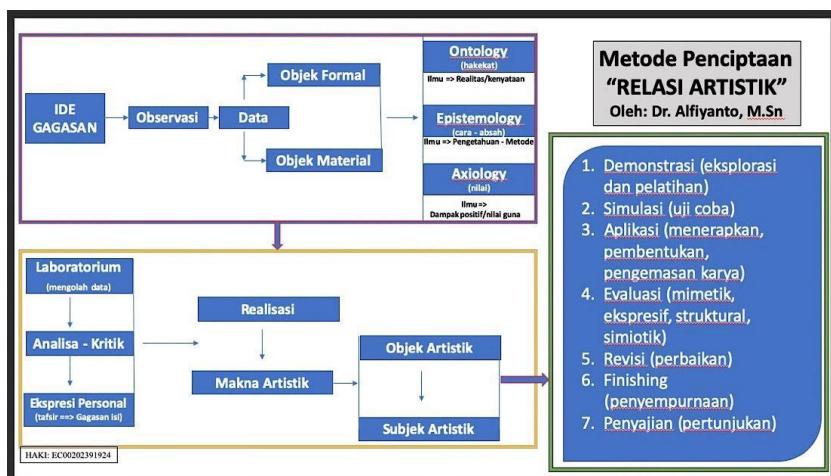
Penciptaan karya tari ini merupakan sebuah proses yang unik dan akan menghasilkan karya yang unik. Widaryanto (2007: 82) menjelaskan bahwa “nilai-nilai spesifik dan keunikan ungkap dalam mengaduk-aduk berbagai konvensi kolektif dan kemudian memformulasikannya memiliki nilai kejut yang mampu menorehkan kesadaran baru seperti yang diharapkan menjadi katarsis bagi dirinya”. Mencapai keunikan dan daya kejut pada karya tari ini sehingga prosesnya sangat membutuhkan sebuah metode dan kedisiplinan, karena sistemnya lebih matematis, menuntut konsentrasi dalam ketepatan hitungan.

Metode penciptaan Relasi Artistik yang digunakan dalam penciptaan karya tari ini memiliki tahapan kerja yang praktis dan sistematis dalam melakukan proses kreatif untuk menghasilkan karya tari, adapun tahapan-tahapan tersebut adalah:

- 1) Ide gagasan, pemantik awal proses penciptaan
- 2) Observasi, mengumpulkan data (objek formal dan objek material) dengan menggunakan pendekatan ontologi, epistemologi, dan aksiologi
- 3) Laboratorium, tahapan untuk mengolah data
- 4) Tafsir personal yang akan dijadikan gagasan isi
- 5) Relasi, keterhubungan antara objek formal dengan objek material yang akan menghadirkan makna artistik
- 6) Objek artistik, merupakan realitas artistik yang tersaji dalam kesadaran maupun pikiran seniman pencipta dan segala hal yang berasal dari sensasi indera dan atau pemikiran untuk di realisasikan dalam bentuk karya.
- 7) Subjek artistik, wadah atau tempat dimana makna berada, realitas artistik yang diafirmasikan oleh kualitas, relasi, ciri dan sifat-sifat tertentu, sehingga menjadi serangkaian proses kreativitas penciptaan untuk menghadirkan makna, yang dilakukan melalui proses studio:
 - a) Demonstrasi (eksplorasi)
 - b) Simulasi (uji coba)
 - c) Aplikasi (menerapkan, pembentukan, pengemasan)
 - d) Evaluasi (dengan menggunakan pendekatan mimetik, ekspresif, struktural, simiotik)
 - e) Revisi (perbaikan)
 - f) Finishing (penyempurnaan)
 - g) penyajian (pertunjukan)

Melalui metode penciptaan ini, diharapkan dapat terwujudnya karya tari “Bermain Dengan Waktu” yang memiliki kedalaman konsep, menyajikan kebaruan dan keunikan.

Penciptaan karya tari ini menerapkan metode pelatihan *Literasi Tubuh Wajiwā* dan metode penciptaan *Relasi Artistik*, yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian artistik, tetapi juga berfungsi sebagai ruang edukasi bagi anak-anak yang berperan sebagai penari. Dalam konteks ini, kegiatan kreatif juga berperan dalam mendorong daya cipta anak, memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi dan menemukan bentuk baru dalam proses berkesenian. “Menemukan hal-hal baru tidak akan begitu saja muncul tanpa ada stimulus atau rangsangan awal yang diberikan” (Masunah. 2023: 259). Metode yang digunakan ini juga sebuah tawaran baru untuk kerja kreatif penciptaan karya tari, yang memiliki nilai manfaat bagi pemain dan juga penciptanya, karya tari yang tidak hanya menjadikan pemain sebagai instrumen atau alat untuk dieksloitasi dalam mewujudkan impian pencipta.



Gambar 5. Alur metode Penciptaan Relasi Artistik
(Ilustrasi: Alfiyanto, 2023)

PENUTUP

Karya tari “Bermain dengan Waktu” merupakan representasi inovatif dari upaya pelestarian dan pengembangan seni tradisi, khususnya Pencak Silat Sunda dan Minangkabau, melalui pendekatan koreografi kontemporer. Dengan menjadikan konsep repetisi dan metrum ganjil sebagai prinsip estetik utama, karya ini tidak hanya mengolah unsur tradisional secara kreatif, tetapi juga memperluas cakrawala artistik tari kontemporer melalui eksplorasi bentuk, ritme, dan struktur dramatik. Proses penciptaan yang berbasis penelitian dan refleksi ini membuktikan bahwa koreografi kontemporer dapat menjadi medium efektif dalam mengartikulasikan identitas budaya, memori kolektif, dan nilai-nilai filosofis yang terkandung dalam tradisi bela diri. Selain menawarkan kebaruan secara estetis, pendekatan ini turut memberikan kontribusi akademik yang relevan dalam kajian koreografi, seni pertunjukan, dan pelestarian warisan budaya takbenda.

REFERENSI

- Alfiyanto, 2022. *Kampung yang Hilang, Cara Mencari Daya dan Daya mencari Cara*. Jurnal Panggung Vol 32 No, 2, 2022
- Alfiyanto. 2021. *Metode Literasi Tubuh Wajiwah Dalam Proses Penciptaan Karya Tari*. Nanang Jaenudin (ed). *Metode dan Penciptaan Karya Seni*. Bandung: Sunan Ambu Press
- Benjamin, E William. 1984.. *A Theory of Musical Meter*. Interdisciplinary Journal. Vol.1 No. 4. Univercity of California Press
- Bluestein’s, Jonathan. 2014. *Research of Martial Arts. Scotts Valley*. Create Space
- Hadi, Y.Sumandiyo.2007, *Kajian Tari Teks Dan Konteks*, Yogyakarta: pustaka book publisher.
- Hasanah dan Agus Trilaksana. 2022. *Pendidikan Nilai Karakter pada Pencak Silat Jokotole*. Jurnal Pendidikan Sejarah Avatara. Vol. 12 Nomor 3, 2015

- Gibbons, Joan. 2007. *Contemporary Art and Memory, Images of Recollection and Remembrance*. London. I.B. Tauris
- Jhon Pink, Lionel. 2014. *The True Value of Martial Arts for Self Development*. New york City. Lulu Press
- Kendall, Yvonne. 2016. *Rhythim, Meter and Tactus in 16Th – Century Italian Court Dance Reconstruction From A Theoretical Base*. The Journal of The Society For Dance Research Vol V/VIII.1. Endinburgh Univercity Press
- Kriswanto, Erwin Setyo. 2015. *Pencak Silat*. Yogyakarta. Pustaka Baru. Press Maulana,
- Raditya Arga, Nurul Khotimah. 2022. *Values of Charater Education in Children*. Early Childhood Education and Development. Journal Program Studi PG-PAUD. Vol.4 No.2. Oktober 2022
- Masunah, Juju. Tati Narawati. 2003. Seni dan Pendidikan Sini. P4ST UPI. Bandung
- Murgianto, Sal. 2017. *Kritik Pertunjukan dan Pengalaman Keindahan*. Yogyakarta. PSPSP Pasca Sarjana UGM
- Redana, Bre. 2016. *Pencak Silat; Politik Tubuh*. Jakarta. Kompas Media Nusantara.
- Sunarto, Bambang. 2023. *Epistemologi Penciptaan*. Yogyakarta: Idea Sejahtera
- Sutiyono. 2012. *Paradikma Pendidikan Seni Indonesia*. UNY Press, Yogyakarta
- Widaryanto, FX. 2007. Presentasi Dunia Dalam. Kelir, Bandung
- Widaryanto, FX. Tradisi Yang Berubah Dalam Moderitas Tarian di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Seni Makalangan Prodi Tari ISBI Bandung*. Vol. 1 no. 02, 2015.