

“SKAK”

Sebuah Karya Tari Kontemporer Berdasarkan Perspektif Pemikiran Wallas

Oleh: Indah Purnamasari, Subayono dan Lalan Ramlan
Prodi Seni Tari, Jurusan Seni Tari, FSP ISBI Bandung
Jln. Buah Batu No. 212 Bandung 40265

E-mail: indahpurnamasari3050@gmail.com, subayono@gmail.com, lalanramlanisbi@gmail.com



ABSTRAK

‘Skak’ merupakan karya penciptaan tari kontemporer yang terinspirasi dari langkah-langkah dalam permainan catur, salah satu cabang olahraga yang berskala regional, nasional, dan internasional. Permainan catur bukanlah olahraga yang hanya mengandalkan kekuatan fisik saja, melainkan kemampuan otak (indera) dalam menyusun strategi efektif untuk mengalahkan lawan dan dimainkan oleh dua orang. Oleh karena itu, olahraga catur sering dianggap sebagai pelatihan otak. Dengan kata lain, dalam permainan catur membutuhkan strategi otak yang berfokus pada langkah-langkah strategis, sehingga membutuhkan konsentrasi tinggi dan pemikiran strategis sehingga aktivitas fisiknya cenderung statis. Sumber inspirasi ini, selanjutnya disusun ke dalam sebuah konsep garap tari kontemporer dengan pendekatan tipe tari murni dengan bentuk garap kelompok, yaitu semata-mata mengandalkan keindahan gerak, baik yang bersumber dari tradisi maupun dari gerak keseharian yang distiliasi sesuai kebutuhan. Untuk mewujudkan karya tari ini digunakan metode kreativitas dari yang meliputi; eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Hasil perwujudan garap menunjukkan, bahwa karya tari kontemporer yang diberi judul ‘Skak’ setelah melalui proses memiliki klimaks, terutama ditunjang dengan music tari dan rias dan busana tari yang sesuai dengan karakteristik tariannya.

Kata Kunci: *Skak, Tipe Murni, Tari Kelompok, Kontemporer.*

ABSTRACT

‘SKAK’: A CONTEMPORARY DANCE CREATION BASED ON WALLAS PERSPECTIVE, DECEMBER 2024. ‘*Skak*’ is a contemporary dance creation inspired by the steps in the game of chess, a sport on a regional, national and international scale. The game of chess is not a sport which only relies on physical strength, but rather on the ability of brain (senses) to develop effective strategies to defeat the opponent and is played by two people. Therefore, chess is often considered as brain training. In other words, playing chess requires a brain strategy that focuses on strategic moves, so it requires high concentration and strategic thinking so that the physical activity tends to be static. This source of inspiration is then organized into a concept for contemporary dance work with a pure dance type approach in a form of group work, in which relying solely on the beauty of movement, both from traditional sources and from daily movements which are stylized to its needs. To create this dance work, the creative methods are used which include; exploration, improvisation, and formation. The result of the work realization shows that the contemporary

dance work entitled 'Skak' after going through the process has a climax, especially supported by the dance music, make-up and costume that suits the characteristics of the dance.

Keywords: Skak, Pure Type, Group Dance, Contemporary.

PENDAHULUAN

Kata "SKAK" dalam pendekatan etimologi (kamus; KBBI) tidak ditemukan arti yang spesifik, tetapi lebih merupakan salah satu pernyataan dalam permainan catur sebab terdapat dua pernyataan lainnya yaitu 'Skak Ster' dan 'Skak Mat'. 'Skak' menunjukkan posisi 'bidak raja' terancam, tetapi masih dapat bergerak menghindar (milarikan diri), sedangkan 'Skak Ster' menunjukkan tidak hanya posisi 'bidak raja' saja yang terancam tetapi juga termasuk 'bidak patih'. Pada kondisi seperti ini, sudah pasti 'bidak patih' yang dikorbankan. Adapun 'Skak Mat' adalah posisi 'bidak raja' yang terancam oleh salah satu bidak catur dari lawan main, sehingga posisi 'bidak raja' tidak ada jalan keluar (mati). Oleh sebab itu, 'skakmat' menjadi pertanda keberhasilan lawan dan sekaligus menunjukkan berakhirnya permainan catur.

Dengan demikian, maka pernyataan 'skak' adalah konsep yang sangat penting dalam permainan catur, secara praktis dapat dilihat seperti mengatakan "hati-hati!, serang!". Artinya, lawan main telah memasang (memosisikan) salah satu bidak nya dalam strategi serangan untuk mematikan 'bidak raja'.

'Skak' dalam permainan catur tersebut menjadi ide (gagasan) dalam melakukan proses kreatif penciptaan tari, sehingga perwujudan dinamika pada struktur koreografi dibangun oleh pergerakan bidak catur. Pergerakan bidak dalam permainan catur dilakukan dengan ketelitian yang tinggi saat menjalankannya, sehingga dapat dikatakan merupakan suatu susunan langkah-langkah

strategis yang mengandalkan kekuatan otak (pikiran; *knowledge*). Charlim, dkk (2010: 1) memaparkan, bahwa:

Catur tergolong ke dalam salah satu dari sekian banyak olahraga. Namun dalam hal ini catur bukanlah olahraga yang hanya mengandalkan kekuatan fisik saja melainkan kemampuan otak (indera) dalam menyusun strategi efektif untuk mengalahkan lawan. Karena alasan inilah catur sering dianggap sebagai olahraga pelatihan otak yang dimainkan oleh dua orang.

Penjelasan Charlim tersebut telah memberi pemahaman, bahwa permainan catur seringkali disebut sebagai olahraga yang mengandalkan kekuatan berpikir lebih untuk menjadi sebuah permainan yang berstrategi. Catur merupakan olahraga yang dilakukan menggunakan papan permainan yang terdiri dari 64 kotak berwarna hitam dan putih, terbagi ke dalam 32 kotak hitam dan 32 kotak warna putih yang menunjukkan dua pihak sedang berhadapan. Dua warna tersebut, mewakili dua pemain (kubu) yang akan bertanding. Oleh sebab itu, catur adalah olahraga yang hanya bisa dimainkan oleh dua orang. Putri Dian Fitriani (seorang) olahragawan catur berusia 25 th (wawancara, di Cimahi, Bandung, tanggal 5 Januari 2024) menjelaskan, sebagai berikut:

Permainan catur umumnya digunakan hanya sebagai bersenang-senang, atau teman pelengkap di saat sedang berbicara santai atau tidak resmi, tetapi bisa disebut olahraga catur dikarenakan terdapat olimpiade olahraga kejuaraan yang melibatkan permainan tersebut menjadi sebuah kategori lomba mengasah kemampuan yang dimainkan oleh 2 orang pemain.

Catur termasuk olahraga karena memerlukan konsentrasi tinggi, pemikiran strategis, dan kekuatan mental yang kuat. Akan tetapi, aktivitas fisik tidak melakukan pergerakan yang dinamis melainkan memerlukan kekuatan aspek psikologis dalam pengambilan keputusan yang cepat, tepat, dan dapat mengendalikan emosional. Bahkan, olahraga catur telah diakui menjadi sebuah kompetisi baik di tingkat lokal, regional, dan internasional seperti Olimpiade Catur dan Kejuaraan Catur Dunia.

Berdasarkan uraian singkat tersebut, nilai yang terkandung dalam karya tari berjudul 'Skak' ini, yaitu nilai kerjasama (kebersamaan), saling tolong menolong, dan gotong royong untuk mencapai sebuah kemenangan. Nilai tersebut dalam karya tari ini merupakan simbolisasi keberhasilan yang didapatkan melalui langkah-langkah strategis dalam ikatan kerjasama, tolong menolong, dan gotong royong.

Atas hasil observasi yang telah dilakukan, maka "SKAK" sebagai judul karya tari memokuskan pada garapan estetika berbagai elemen dari permainan catur secara keseluruhan yang meliputi; langkah gerakan bidak pion, benteng, kuda, gajah, patih, dan raja, langkah strategi permainannya meliputi pembukaan, menyerang, menghindar, dan mencapai target mematikan bidak raja (skak mat).

Untuk mencapai perwujudan bentuk dan isi (nilai simbolik) tersebut, karya tari dengan judul "SKAK" ini digarap dalam bentuk kelompok dengan tipe murni. Penggunaan tipe ini berfokus pada keindahan gerak, kualitas gerak lembut, halus, kasar, dan kuat serta dipadukan dengan *stakato*. Robby Hidayat (2011: 49) menjelaskan bahwa:

Tari murni merupakan sebuah tarian yang rangsang awalnya berupa rangsang kinetik atau gerak. Koreografer hanya

semata-mata memfokuskan pada gerak; dari tubuhnya sendiri atau gerak dari sumber tertentu. Tari murni dapat dirancang berdasarkan pengembangan motif-motif gerak simbolis, tetapi akan dapat dipersepsi seolah-olah representatif. Karena gerakan yang akan diexpresikan sangat tidak nyata.

Bentuk garap tari ini menggunakan bentuk tari kelompok, sehingga memiliki peluang lebih terbuka dalam membangun dinamika irama tari, yaitu melalui; garap ruang (volume gerak, arah hadap, arah gerak, pola lantai, dsb), garap tenaga (pembagian intensitas tenaga yang menghasilkan tempo beragam; lambat, sedang, dan cepat), garap waktu (mengalir dan patah-patah). Merujuk pada peluang garap tersebut, karya tari ini dikomposisikan berdasarkan gerak-gerak yang terdapat pada pola langkah permainan catur dan tidak menghadirkan unsur dramatis maupun konflik di dalamnya, melainkan hanya menampilkan kualitas gerak yang ekspresif dengan dinamika irama tari meliputi; halus, sedang, dan cepat. Adapun pola geraknya, meliputi; *rengkuh, tanggah, kudaku*, gerakan kaki, kepala, bahu, dan tangan, serta gerakan keseharian seperti; berlari, meloncat, dan berjalan.

Berdasarkan pola-pola tersebut, kemudian diolah menjadi motif gerak yang dikombinasikan dan dikembangkan melalui aspek tenaga, ruang, dan waktu sehingga dapat menampilkan kualitas gerak yang indah. Dengan demikian, karya tari kontemporer dengan judul "Skak" ini bertujuan menampilkan bentuk garap kelompok yang berjumlah enam orang penari perempuan dengan menggunakan pendekatan garap tari kontemporer, tipe murni dan tema non-literer.

Sejalan dengan rumusan gagasan tersebut, kerangka garap dibangun dari berbagai medium estetika tari yang meliputi; desain

koreografi, desain musik tari, dan desain artistik tari. Y. Sumandiyo Hadi (1996: 1) menjelaskan sebagai berikut:

Koreografi atau komposisi kelompok dapat dipahami sebagai seni kooperatif sesama penari. Sementara koreografi tunggal seorang penari bebas menari sendiri. Dalam koreografi kelompok di antara para penari harus ada kerjasama, saling ketergantungan atau terkait satu sama lain. Masing-masing penari mempunyai pendeklasian tugas atau fungsi. Bentuk koreografi ini semata-mata hampir menyandarkan diri pada keutuhan kerja sama sebagai wahana komunikasi.

Melalui tahapan garap yang meliputi; eksplorasi, evaluasi, dan komposisi, pola-pola yang terdapat pada pergerakan langkah buah catur seperti; gerakan kaki, kepala, bahu, dan tangan, dijadikan sebagai sumber utama dalam proses eksplorasi digabungkan dengan gerakan sehari-hari seperti berjalan, berlari, berguling dan meloncat.

Sejalan dengan proses tersebut, perwujudan garap tari kelompok ini terbagi ke dalam tiga bagian, meliputi;

Bagian awal;

Menghadirkan gerakan dengan tempo cepat dan sedang, sehingga Gerakan-gerakan tari lebih fokus bersumber dari gerakan sehari-hari, seperti: berjalan dan berlari, kemudian dieksplorasikan dengan bentuk-bentuk gerak buah (bidak) kuda dan pion. Dengan demikian diharapkan dapat menciptakan situasi yang tenang dan pertanda bahwa permainan telah dimulai.

Bagian tengah;

Memakai gerak sedang dan lambat serta *stakato*, tenaga yang kuat, sehingga gerakan-gerakan yang dihasilkan lebih fokus bersumber dari gerakan sehari-hari, seperti: berjalan, berlari, berguling dan meloncat. Selain gerakan sehari-hari penulis juga

bereksplosiasi mencari gerakan-gerakan yang bisa memperkuat pengungkapan isi dan tema dari karya tari ini, seperti teknik-teknik gerakan *stakato* dan *spiral*, sehingga diharapkan dapat menciptakan kondisi yang tegang dan serius.

Bagian akhir;

Menggunakan gerakan yang membutuhkan tenaga yang kuat, tempo yang cepat dan ritmis, tetapi tetap diimbangi gerakan yang halus dengan tempo lambat. Gerakan-gerakan yang dihasilkan berfokus pada gerakan keseharian seperti: berloncat, berjalan, dan berlari.

Sejalan dengan rancangan perwujudan desain koreografi yang telah dijelaskan, pola garap musik yang dihadirkan lebih bersifat ilustratif, sehingga berbagai jenis alat musik seperti simbal, perkusi besi maupun digital menjadi pilihan untuk menghasilkan bunyi atau nada dan dinamika irama yang sejalan dengan kebutuhan koreografi. Hadi (1996: 51) menjelaskan, bahwa musik sebagai pengiring tari dapat dipahami. Pertama, sebagai irungan ritmis gerak tarinya. Kedua, sebagai ilustrasi suasana pendukung tariannya, dan ketiga dapat terjadi kombinasi keduanya secara harmonis.

Jenis musik yang digunakan dalam karya ini adalah musik Elektronik Digital Musik (*EDM*), dengan berbagai macam *sound effect* dari multimedia yang dilengkapi dengan alat musik simbal dan perkusi besi. Pemilihan musik jenis ini dianggap tepat, karena pada karya ini sangat membutuhkan ketepatan dan kecepatan pada temponya, sehingga musik yang digunakan akan menjadi bahan patokan dalam melakukan gerak, baik ketika akan memulai maupun sebagai kode pada beberapa bagian.

Sementara itu rancangan penataan rias dan busana tarinya disesuaikan, dalam hal ini Iyus Rusliana (Rusliana, 2012: 51) mengatakan,

bahwa tata rias dan busana tari adalah fasilitas bagi penari untuk menata rupa visualisasi tubuhnya sesuai dengan tarian yang disajikan. Busana juga merupakan suatu bagian yang sangat penting pada kehidupan manusia yang digunakan dari atas kepala hingga ke ujung kaki. Busana merupakan penataan baju penari yang sesuai dengan konsep tari tersebut, Sal Murgiyanto (1998: 109) menjelaskan, sebagai berikut:

Kostum tari yang terbaik bukan hanya sekedar berguna sebagai penutup tubuh penari, tetapi merupakan pendukung desain ruangan yang melekat pada tubuh penari. Kostum tari mengandung elemen-elemen wujud, garis, warna, kualitas, tekstur, dan dekorasi. Masalahnya adalah bagaimana menggarap elemen-elemen itu secara imajinatif agar dapat membantu keberhasilan komposisi tari.

Rias pada pertunjukan tari merupakan penunjang yang penting untuk menunjukkan suatu ciri pada karya tari tersebut. Rias yang dibutuhkan pada karya tari ini berupa *make-up fantasy* dengan menampilkan simbol papan catur itu sendiri. Mohammad Tavip (2020: 37) memaparkan, bahwa dasar pada *make-up* fantasi adalah tata rias wajah panggung dengan garis dan warna yang lebih kuat. Busana yang digunakan pada karya tari ini yaitu berawal dari pengolahan terhadap warna pada benda, dengan nuansa putih dan bagian atas busana tanpa lengan, model bagian dada polos serta berbentuk bulat pada bagian leher. Pada bagian bawah busana ini yaitu menggunakan rok serta celana pendek berwarna putih dan menggunakan pelindung lutut sebagai estetika juga menggunakan gelang bahu dalam penampilanya.



Gambar 1. Karya Tari Skak
(Dokumentasi: Indah P, 2024)

METODE

Untuk mewujudkan karya tari berjudul "Skak" ini sudah pasti melakukan suatu perjalanan proses kreatif (kreativitas) yang panjang, yaitu berbagai langkah yang terstruktur dan sistematis untuk mendapatkan berbagai kemungkinan nilai-nilai estetika tari yang diperlukan dalam mewujudkan satu bentuk tari. Drevdhal (dalam Sal Murgiyanto, 1983: 12) menjelaskan, bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan kom-posisi, produk atau ide-ide baru yang sebelumnya tidak dikenal oleh penyusunya sendiri. Oleh sebab itu, dalam mewujudkannya digunakan pendekatan tari kontemporer dengan tipe tari murni. Robby Hidayat (2011: 49) mengatakan, sebagai berikut:

Tari murni merupakan sebuah tarian yang rangsang *kinetik* atau gerak. Koreografer hanya semata-mata memfokuskan gerak; dari tubuhnya sendiri atau gerak dari sumber tertentu. Tari murni dapat dirancang berdasarkan pengembangan motif gerak simbolis, tetapi akan dapat dipersepsi seolah-olah representativ. Karena gerakan yang akan diekspresikan sangat tidak nyata.

Merujuk pada penjelasan (pengertian; definisi) di atas mengenai kreativitas dan garap tipe murni, maka penulis dalam mewujudkan sebuah karya tari kontemporer dengan judul "Skak" menggunakan landasan konsep pemikiran Wallas (dalam Munandar,

2014: 59) yang menyatakan, bahwa, "Proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu (1) persiapan; (2) inkubasi; (3) iluminasi dan (4) verifikasi". Sejalan dengan penggunaan teori tersebut, secara operasionalnya digunakan metode garap yang dikemukakan oleh Alma M. Hawkins (dalam Y Sumandiyo Hadi, 2012: 70) yang menjelaskan, bahwa, "Dalam proses koreografi ada beberapa tahapan yang dilalui meliputi, eksplorasi, improvisasi (evaluasi), dan komposisi".

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perwujudan hasil garap yang dimaksud merupakan hasil akhir dari suatu perjalanan proses kreatif yang dilakukan oleh penulis dalam mewujudkan bentuk karya tari kontemporer berbasis tradisi, dengan bentuk garap kelompok. Sepanjang perjalanan proses kreatif tersebut, terjadi pembentahan dan pengembangan baik dari sisi motif gerak, dinamika irama tari, pola lantai, dan intensitas gerak baik secara individu maupun kelompok.

Dengan melalui proses di atas, pada akhirnya menghasilkan satu struktur tari 'Skak' yang disajikan dihadapan dewan penguji dengan mengambil tempat di G.K. Sunan Ambu yang panggungnya berbentuk proscenium. Karya tari yang diberi judul 'Skak' ini dalam perwujudannya dieksplanasi berdasarkan pemikiran Wallas yang menyebutkan, bahwa "Proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu (1) persiapan; (2) inkubasi; (3) iluminasi dan (4) verifikasi". Konsep pemikiran Wallas inilah yang menjadi pijakan dalam menguraikan berbagai unsur estetika yang terintegrasi dalam struktur tari 'Skak', yaitu meliputi; estetika gerak, estetika musik tari, dan estetika rupa seperti rias, busana, properti, setting, dan sebagainya yang terkandung dalam empat langkah tahapan proses kreatif.

1. Tahap Persiapan

Persiapan sebagai tahap atau kegiatan awal merupakan aktivitas lapangan, difokuskan terhadap dua hal yaitu; pengamatan (studi observasi) dan studi literatur. Studi observasi di lapangan dilakukan untuk menemukan sumber inspirasi, yaitu mengamati terhadap permainan catur. Permainan catur dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan media yang disebut papan catur, terdiri 32 bidak yang memiliki masing-masing 16 warna dengan diberi warna hitam dan putih. Di atas papan catur tersebut dipasang sejumlah 32 (tiga puluh dua) bidak, terdiri atas; raja, patih, benteng, kuda, gajah, dan pion.

Adapun permainan catur diawali dengan langkah bukaan yang disebut *En Passant* lalu masing-masing pemain berupaya menyerang untuk mengancam raja. Akan tetapi bagi pemain yang dalam keadaan terancam, dapat melakukan langkah-langkah menghindar untuk kembali menyusun strategi agar dapat melakukan ancaman balik. Demikianlah perjalanan permainan catur, masing-masing pemain berupaya melakukan langkah strategi ancaman atau menghindar dengan menganalisa seluruh bidak yang diposisikan tertentu dengan pergerakan atau langkah yang khas misalnya; raja hanya dapat bergerak satu langkah ke segala arah, patih dapat melangkah lebih jauh ke segala arah, benteng dapat melangkah lurus vertikal atau horizontal, kuda dapat bergerak hanya dalam bentuk "L" saja, gajah dapat bergerak dalam garis diagonal, dan pion hanya dapat bergerak lurus maju ataupun mundur vertikal atau horizontal, sehingga menemukan celah untuk mendekati raja dan sekaligus mengancamnya.

Setelah mengetahui secara teknis permainan catur, lalu melakukan studi literatur untuk mendapatkan pemahaman (esensi) dari permainan tersebut. Oleh sebab itu, kegiatan

studi literatur lebih merupakan upaya menemukan penjelasan baik secara teknis maupun strategis untuk mengalahkan lawan main, seperti; teknik bukaan, teknik menyerang, teknik menghindar, dan teknik mangan-cam.

2. Tahap Inkubasi

Setelah menyelesaikan langkah-langkah persiapan, maka selanjutnya melakukan tahap berikutnya yaitu yang disebut inkubasi. Tahap inkubasi dalam proses penciptaan karya tari “Skak” ini implementasinya merupakan proses timbulnya inspirasi yang merupakan titik mula dari suatu penemuan ide (gagasan) dalam upaya mendapatkan bahan sebagai rujukan awal untuk menyusun konsep garap.

3. Tahap Iluminasi

Tahap iluminasi adalah tahap timbulnya “*insight*” atau “*Aba-erlebnis*”, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru. Pernyataan itu mengandung maksud, bahwa terjadi proses tindak lanjut setelah mendapatkan sumber inspirasi yaitu berupa kerangka garap. Sejalan dengan pernyataan tersebut, penulis melakukan langkah-langkah kerja kreatif berupa penyusunan kerangka garap dalam mendesain koreografi, musik tari, dan artistik tari.

Sebagaimana telah disampaikan pada bab terdahulu, bahwa desain koreografi telah menghasilkan kerangka pola pengadegan yang terbagi ke dalam tiga bagian meliputi: Bagian awal yang menghadirkan gerakan dengan tempo cepat dan sedang, sehingga gerakan-gerakan tari lebih fokus bersumber dari gerakan sehari-hari, seperti: berjalan dan berlari, kemudian di eksplorasikan dengan bentuk-bentuk gerak buah (bidak) kuda.

Dengan demikian diharapkan dapat menciptakan situasi yang tenang dan pertanda bahwa permainan telah dimulai; bagian tengah yang menggunakan gerak dengan irama yang sedang dan lambat serta *stakato*, dengan tenaga yang kuat, sehingga gerakan-gerakan yang dihasilkan lebih fokus bersumber dari gerakan sehari-hari, seperti: berjalan, berlari, berguling, dan meloncat. Selain gerakan sehari-hari penulis juga bereksplorasi mencari gerakan-gerakan yang bisa memperkuat pengungkapan isi dan tema dari karya tari ini, seperti teknik-teknik gerakan *stakato* dan *spiral*. Dengan demikian, diharapkan dapat menciptakan keadaan yang tegang dan serius; Bagian akhir yang menggunakan gerakan *flow* dan halus namun tetap memiliki tenaga yang kuat dengan tempo yang cepat dan ritmis. Gerakan-gerakan yang dihasilkan berfokus pada gerakan keseharian, seperti: berloncatan, berjalan, dan berlari. Dengan demikian diharapkan dapat menyampaikan bahwa permainan hampir selesai.

Begini pula dengan musik tari yang telah menghasilkan rancangan (kerangka) garap untuk mendukung suasana, karakter, dan ilustrasi yang sejalan dengan struktur koreografi. Untuk kepentingan tersebut, berbagai alat musik seperti simbal, perkusi besi maupun digital menjadi pilihan, dengan harapan dapat menghasilkan bunyi atau nada dengan dinamika irama yang sejalan dengan kebutuhan koreografi. Jenis musik yang digunakan dalam karya ini adalah *Electronic Digital Music (EDM)*, dengan berbagai macam *sound effect* dari multimedia yang dilengkapi dengan alat musik simbal dan perkusi besi. Pemilihan jenis musik ini dianggap tepat, karena pada karya ini membutuhkan ketepatan dan kecepatan pada temponya, sehingga musik yang digunakan akan menjadi

bahan patokan dalam melakukan gerak, baik ketika akan memulai maupun sebagai kode pada beberapa bagian.

Adapun artistik tari, telah menghadirkan rancangan (kerangka) garap yang difokuskan pada desain rias dan busana. Rias pada karya ini berupa *make-up fantasy* dengan menampilkan simbol papan catur itu sendiri. Busana yang digunakan pada karya tari ini yaitu berawal dari pengolahan terhadap warna pada benda tersebut. Dengan nuansa putih dan bagian atas busana pada karya ini yaitu busana tanpa lengan berwarna putih, dengan model bagian dada polos serta berbentuk bulat pada bagian leher. Pada bagian bawah busana ini yaitu menggunakan rok serta celana pendek berwarna putih dan menggunakan pelindung lutut sebagai estetika juga menggunakan gelang bahu dalam penam-pilannya.

Di samping itu, yang juga penting dirancang dan telah menghasilkan desain nya adalah bentuk panggung berupa panggung proscenium yang dilengkapi dengan penataan cahaya di beberapa bagian membutuhkan cahaya tipis dari samping dan bawah panggung. Pemilihan warna pada karya ini yaitu merah, kuning, hijau dan biru. Adapun lampu yang digunakan pada karya tari ini adalah *profil, fresnel, parcan, dan parled*.

4. Tahap Verifikasi

Verifikasi atau evaluasi adalah tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas, dalam arti bahwa pada tahap akhir dari perjalanan proses kreatif kekaryaan tari yang dijalani meliputi; persiapan, inkubasi, illuminasi, selanjutnya menuntut adanya verifikasi yaitu berupa uji petik terhadap hasil akhir dari perwujudan karya tari kontemporer dengan judul ‘Skak’ yang dipergelarkan di hadapan publik.

5. Perwujudan Hasil Garap

Dengan demikian, selanjutnya diuraikan hasil dari perwujudan garap tari kontemporer dengan judul ‘Skak’ ini secara deskriptif, sebagai berikut:

a. Sinopsis

“Catur menjadi acuan ketubuhanku dalam bentuk keindahan, kelincahan, dan kekuatan. Akan ku tunjukan langkah-langkah gerak tersebut melalui gerak tubuh yang dinamis, harmonis, serta memiliki ungkapan makna melalui gerak”.

b. Struktur Koreografi

Setelah melewati beberapa tahapan proses mulai dari eksplorasi hingga terbentuknya karya yang bisa disebut utuh dan telah disetujui oleh penulis tercapai, karya tari ini disajikan dalam bentuk tari kelompok berjumlah enam orang dengan menggunakan tipe murni.

Untuk mewujudkan karya tari ‘Skak’ penulis menuangkan gerakanya melalui pola-pola yang terdapat pada pergerakan langkah buah catur seperti; gerakan kaki, kepala, bahu, dan tangan, dijadikan sebagai sumber utama dalam proses eksplorasi digabungkan dengan gerakan sehari-hari seperti berjalan, berlari, berguling dan meloncat.

Sejalan dengan proses tersebut, mewujudkan garap tari kelompok ini terbagi ke dalam tiga bagian, di dalamnya meliputi; sumber gerak, suasana, dinamika irama tari, dan karakteristik. Selain gerakan sehari-hari penulis juga bereksplorasi gerakan-gerakan yang bisa memperkuat dalam pengungkapan isi dan tema dari karya tersebut, sehingga menjadi serangkaian ragam atau pola gerak dengan mengikuti tempo-tempo yang digunakan seperti lambat, sedang, dan cepat, dengan dinamika yang kuat, lembut, dan stakato. Di samping itu, dilengkapi dengan ruang gerak yang besar dan kecil dengan level maupun

pola lantai, sehingga dapat menjadi kesatuan yang utuh dalam menyampaikan pengungkapan rasa gerak, isi, dan tema dari karya ini. Bagian Awal.

Bagian awal dimulai dengan enam penari yang sudah *stay* di atas panggung dengan berada di bagian belakang ujung tengah panggung, menampilkan gerak-gerak yang menggunakan tenaga kuat dengan menonjolkan gerak berkesinambungan (*canon*) ada masing-masing bagian penari.

Arah hadap keenam penari menghadap ke sebelah kiri panggung dengan pose berbaris ke samping dengan tumpuan di sebelah kiri penari dan dilanjutkan dengan perpindahan para penari dengan gerakan seperti menyapu lantai dengan ujung jari kaki, sehingga membuat formasi atau pola lantai selanjutnya dengan level yang berbeda.

Setelah itu penari menggerakan bahu dengan badan naik turun dan memperlihatkan tenaga yang cukup sedang namun terkesan kuat. kemudian dilanjutkan dengan perpindahan penari secara acak namun tetap memiliki arah perpindahan yang teratur, sehingga hasil akhirnya menampilkan ketiga penari menghadap ke arah serong kiri panggung, kedua penari menghadap ke arah serong kanan panggung, dan satu orang penari menghadap ke arah serong belakang bagian kiri panggung. Dilanjutkan dengan memperlihatkan kelenturan tubuh penari dengan tempo lambat. Selanjutnya yaitu perpindahan keenam penari dengan posisi secara acak (*Chaos*) dan menampilkan gerakan yang sedang disertai dengan penggunaan akrobatik dilanjutkan dengan gerakan rampak para penari serta arah hadap yang berbeda beda.

Proses perpindahan gerak untuk menjadi pola lantai selanjutnya menjadi segitiga di bagian tengah panggung. Kemudian perpin-

dahan penari ke bentuk pola lantai selanjutnya dengan koreografi bagian kaki kiri menjadi tumpuan. perpindahan posisi penari menjadi tiga orang di sebelah sudut kanan panggung, dan tiga orang penari disebelah sudut kiri panggung. Semua penari menghadap ke depan dengan posisi di bagian tengah panggung dan pose masing-masing bentuk. Dilanjutkan dengan perpindahan keenam penari secara rampak menjadi posisi selanjutnya dengan gerakan yang dilakukan dari bawah / lantai dengan memperlihatkan bagian kaki kanan keatas dan posisi badan terlentang. Perpindahan penari menjadi pola lantai berbentuk V dengan pose berbeda. Dilanjutkan dengan perpindahan penari mengarah ke satu sama lain sehingga menjadi segitiga di tengah panggung.

Setelah itu penari melakukan gerakan *chaos* dengan beberapa penari berjalan mengarah ke depan dan posisi badan menghadap ke bagian kanan panggung, dan penari lainnya berjalan mundur dengan badan menghadap ke arah kanan panggung. Kemudian dilanjutkan dengan gerakan meloncat posisi badan setengah sehingga menjadi pola lantai diagonal. Masih dengan posisi diagonal tetapi perpindahannya hanya membentuk *zigzag* sehingga menjadi pola lantai diagonal dengan masing-masing ketiga penari dibagian lebih depan, dan tiga orang penari lainnya di bagian lebih belakang.

Keenam penari melakukan perpindahan gerak dengan berlari menjadi di bagian depan sudut kiri panggung. Perpindahan selanjutnya, yaitu dengan gerakan kaki berlari ditempat kemudian *chaos* dan menjadi pola lantai berbentuk V. Dilanjutkan dengan perpindahan menjadi dua secara *chaos* diakhiri dengan pola lantai yang mengisi sudut belakang dan depan panggung. Setelah itu penari kemudian berpindah dengan bagian

yang paling depan bergerak secara *chaos*, sementara penari dibagian sudut belakang kanan panggung bergerak dengan rampak dan kemudian menjadi pola lantai yang membentuk *zigzag* di bagian tengah panggung. Selesai melakukan gerakan rampak dibagian tengah panggung, dilanjutkan dengan gerakan tangan untuk membuka *formasi* membulat.

Bagian Tengah

Bagian tengah dimulai dengan seluruh penari berada di bagian tengah panggung dan membuat barisan. Bagian ini menampilkan penggarapan koreografi dengan tenaga lemah dan gerak tubuh yang lentur. Diawali dengan keenam penari berbaris di tengah panggung sehingga menjadi satu barisan di tengah-tengah stage. Selanjutnya seluruh penari membuka barisan ke samping kiri panggung dan menjadi formasi diagonal dengan satu orang penari menggunakan level di atas.

Selanjutnya keenam penari berlari dan berputar sehingga menjadi bentuk segitiga di bagian. Kemudian perpindahan penari menjadi *diagonal* dengan gerakan kaki dijinjit dan menonjolkan bidak ratu. Proses perpindahan penari yang berada menjadi ke bagian depan kiri dan kanan panggung dengan keempat penari lainnya berada di tengah panggung dengan posisi badan menghadap ke arah masing-masing dan dua orang penari berada di level bawah.

Kemudian perpindahan seluruh penari menjadi level atas dengan gerakan naik turun kaki kanan. Keenam penari berpindah ke bagian ujung depan sebelah kanan panggung menggunakan gerakan kaki kanan secara naik turun sehingga membuat pola yang menyatu. Kemudian keenam penari berbaris kebelakang sebelum berpindah menjadi di posisi selanjutnya yaitu berbentuk *diagonal* dengan badan menghadap ke arah kiri dan kepala menghadap ke depan. Bagian kaki kanan lebih

panjang dan tumpuan badan sedikit lebih berat ke belakang.

Proses perpindahan seluruh penari menjadi ke arah serong belakang panggung dan memperlihatkan gerakan kelenturan dengan tempo yang lambat. Setelah itu keenam penari melakukan perpindahan dengan berlari kecil menjadi ke sebelah sudut belakang kanan panggung, dengan level dan arah hadap yang berbeda. Proses perpindahan penari dengan berputar menjadi satu barisan. Dilanjutkan dengan perubahan arah hadap menjadi ke sebelah serong kiri dengan gerakan mundur dan tempo yang sedang.

Bagian Akhir

Bagian akhir dimulai dengan seluruh penari yang sudah berada di tengah panggung, dengan penggunaan koreografi yang memadukan tenaga kecil, sedang, dan kuat, cenderung menggunakan sedikit lebih kasar. Keenam penari melakukan perpindahan gerak dengan berjalan ditempat menuju pola selanjutnya dan dilakukan gerakan rampak.

Masih dengan posisi yang sama tetapi ada perubahan *level* penari dilanjutkan dengan gerakan menganggukan kepala. Satu orang penari melakukan gerakan dan kelima penari lainnya pose dengan badan terlentang di lantai. Dilanjutkan dengan seluruh penari bangun dan melakukan gerakan rampak dengan tenaga yang sedang. Seluruh penari dibagi menjadi tiga orang pada setiap sudutnya dilanjutkan dengan gerakan flow dan lambat. Kemudian perpindahan dilakukan masing-masing penari ke arah yang berbeda menggunakan Langkah. Dilanjutkan dengan perpindahan selanjutnya masih dengan motif yang sama dan posisi yang berbeda.

Selanjutnya perpindahan dengan berputar dan menjadi formasi selanjutnya. Kemudian gerakan seperti akrobatik menuju ending

perpindahan sehingga menjadi diagonal. Ending dari koreografi yang telah disajikan.

c. Struktur Musik Tari

Iringan musik yang digunakan dalam karya tari ini merujuk pada musik tari kontemporer dengan menggabungkan antara elemen modern dan tradisi, karena penulis berfikir jika terdapat penggabungan tersebut maka akan menghasilkan hasil yang baru dalam karya tari "Skak". Adapun alat musik yang digunakan dalam karya tari ini adalah EDM (*Electronic Digital Music*) dengan *sound effect* dari multimedia. Musik irigan karya tari "Skak" yang telah selesai dibuat, kemudian dicatat dalam bentuk notasi.

d. Penataan Rias dan Busana Tari

1) Penataan Rias

Rias dan busana pada sebuah pertunjukan merupakan hal yang sangat penting dengan maksud sebagai penunjang sekaligus memberikan identitas pada ke karya, busana dirancang untuk kenyamanan para penari saat melakukan gerak, dan aspek rias *fantasy* sebagai ciri khas yang ditonjolkan pada karya tersebut.



Gambar 2. Rias Wajah
(Dokumentasi: Indah P, 2024)

2) Penataan Busana

Adapun busana yang digunakan pada karya ini yaitu model baju tanpa lengan dengan bentuk leher bulat, jenis baju transparan berwarna putih dan short pendek pendek berwarna putih yang dilapisi oleh rok pendek, dan pelindung lutut.



Gambar 3. Busana Tari
(Dokumentasi: Indah P, 2024)

KESIMPULAN

Karya tari ini berangkat dari rangsang visual saat melihat salah satu benda yaitu catur, catur dianggap olahraga yang melibatkan kemampuan otak dalam menyusun strategi untuk mengalahkan lawan dengan menggunakan papan berwarna hitam dan putih dan dua pemain yang bertanding. Permainan catur membutuhkan strategi otak yang berfokus pada langkah-langkah strategis, meskipun begitu permainan catur membutuhkan konsentrasi tinggi dan pemikiran strategis, aktivitas fisiknya tidak dinamis. Catur diakui sebagai kompetisi di tingkat lokal, regional, dan internasional.

Konsep "skak" menjadi inspirasi dalam menciptakan karya tari dengan pergerakan bidak catur menjadi dasar dalam struktur koreografi. Karya tari ini dieksplorasi dengan menggunakan gerakan-gerakan yang halus,

sedang, dan cepat serta diberi curahan tenaga, ruang, dan waktu. Selain itu gerakannya juga melibatkan bagian-bagian seperti kaki, kepala, bahu, dan tangan, serta gerakan sehari-hari seperti berlari, melompat, dan berjalan. Dalam karya ini, penulis menampilkan tari kelompok dengan enam penari perempuan, menggunakan pendekatan tari kontemporer tipe murni dengan tema non-literer.

DAFTAR PUSTAKA

- Charlim. 2010. *Mengenal Lebih Jauh Tentang Catur*. Jakarta: PT. Multi Kreasi Satudelapan.
- Hadi, Y. Sumandiyo 2016. *Aspek-aspek Dasar Koreografi Kelompok*. Yogyakarta: Manthili.
- _____. 2003. *Aspek Aspek Dasar Koreografi Tari Kelompok*. Yogyakarta: Elkhaphi.
- _____. 2012. *Koreografi bentuk Teknik dan Isi*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Kussudiardjo.1981. *Tentang tari*. Yogyakarta: Nur Cahaya.
- La Meri, S. 1975. *Komposisi Tari Elemen-elemen Dasar*. Yogyakarta: Lagaligo.
- Murgiyanto, Sal. 1992. *Koreografi*. Jakarta: Pendidikan Dasar dan Menengah Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Murgiyanto, Sal. 2002. *Kritik Tari Bekal & kemampuan dasar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- R.Hidajat. 2011. *Koreografi dan kreativitas*. Yogyakarta: Kendil Media Pustaka Seni Indonesia.
- Rusliana, Iyus. 2012. *Tari Wayang*. Bandung: Jurusan Tari Isbi Bandung.
- Suanda, Toto Amsar. 2009. *Tari Topeng Cirebon*. Bandung: Jurusan STSI Bandung.