

## PENCIPTAAN TARI MODERN “RAGA KUANTUM” DALAM VIRTUAL

**Rinto Widyarto, I Wayan Diana Putra, Ni Made Dwi Tarazany, Ni  
Kadek Ayu Mariastuti**

*Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan,  
Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar  
email : rintowidyarto66@gmail.com, anaisidps@yahoo.co.id*

**Abstrak :** *This “Raga Kuantum” dance depicts the prominence of the movements, attitudes, or actions of the younger generation who do not follow the rules, oppose their parents, like to fight, play games and watch videos with their andorids. The younger generation who don't give up their android for a second, except when they sleep. The use of social media allows users not only to consume, but to participate in creating, commenting on and distributing various content in various formats: text, images, audio, or video. This phenomenon is manifested in the dance work in groups of 5 dancers as modern or contemporary dance. It is undeniable that the elements of tardisi are still attached to the dancers. The body in this work is a body and quantum is an extraordinary spike of events, meaning that the picture of the young generation is very different from the previous generation which has drastically changed and what is happening in the current condition of the millennial generation. This dance is accompanied by Javanese gamelan but does not use Javanese gending structures. Its development lies in the idea, work concept, structure, and composition, as well as melody processing and ornamentation of the parts of the music. This dance creation method still refers to the concept of Alma M. Hawkins, namely exploration, improvisation and forming. The results of this work are expected to be an example/role model for the younger generation to reduce, be positive for the sake of character building and good personality.*

**Keywords:** *generation, millennial, dance, role model and education*

**Ringkasan :** Karya tari ini berjudul “Raga Kuantum” sebagai ciptaan tari modern atau kontemporer yang tidak dipungkiri unsur-unsur tardisi masih melekat pada diri penari. Raga dalam karya ini merupakan tubuh dan kuantum merupakan lonjakan peristiwa yang luar biasa. Artinya gambaran generasi muda yang sangat luar biasa berbeda dengan generasi sebelumnya yang drastis berubah. Para pendidik harus memahami hal ini, untuk itu penciptaan tari ini ingin menunjukkan kondisi generasi milenial. Tarian kreasi berkelompok sebanyak 5 orang yang diiringi gamelan Jawa dengan dikolaborasikan musik era Milenial. Pengembangannya terletak pada ide, konsep garap, struktur, dan komposisi, serta pengolahan melodi dan ornamentasi pada bagian-bagian gending/musiknya. Metode penciptaan tari ini tetap mengacu pada konsep Alma M. Hawkins yaitu *ekplorasi*, *improvisasi* dan *forming*. Karya tari ini diharapkan menjadi contoh/tauladan bagi para generasi muda untuk tidak melakukannya (paling tidak mengurangi), sehingga dapat bersikap positif demi pembentukan karakter dan kepribadian yang baik.

**Kata kunci:** generasi, milenial, tari, tauladan dan pendidikan

## **PENDAHULUAN**

Revolusi 4.0 urutan mata rantai kemajuan industri dengan pembabakan menandai perubahan radikal (revolusioner) bidang industri. Berbagai pembabakan tersebut diberi predikat Revolusi. Berkaitan memasuki era RI 4.0, mau tidak mau harus berhadapan dan menyesuaikan diri untuk memanfaatkan, menggunakan atau bersentuhan secara langsung dengan teknologi digital dan internet. Hal ini menjadi tantangan baru, dengan hadirnya alat komunikasi internet pada Revolusi Industri 4.0 yang berkecepatan tinggi mampu mengirim dan memperoleh informasi dengan cepat. Komunikasi melalui media komputer atau android sebagai hasil teknologi menjadi bagian penting di dunia pendidikan. Mata kuliah teknologi pembelajaran, strategi pembelajaran, teknologi informasi dan multimedia merupakan sebagian dalam kurikulum Prodi PSP yang

memanfaatkan teknologi sebagai sarana dan media untuk memberikan pemahaman mahasiswa dalam mewujudkan capaian pembelajaran. Situasi Pandemi Covid-19 akhirnya proses pembelajaran memanfaatkan akses internet. Tidak terkecuali semua komponen kemudian mengakses internet. Hal ini menjadi tantangan baru bagi pelaksana pendidikan untuk menggunakan internet dalam proses pendidikan maupun pelayanannya. Dosen, mahasiswa dan pegawai saat ini tatarannya sebagai *user*, yang berarti kita hanya sebagai pengguna atau orang yang memanfaatkan fasilitas teknologi informasi yang telah ada/ mengakses media/situs yang telah ditawarkan oleh TI.

Mencermati keadaan yang ada saat ini, berarti banyak orang dituntut untuk mampu mengikuti perkembangan teknologi yang sangat cepat. Perkembangan postif dalam berbagai sektor sangat diuntungkan dan dimudahkan, termasuk dalam dunia pendidikan. Melalui pendidikan kesenian sebagai salah satu unsur kebudayaan, menduduki posisi yang sangat penting di antara unsur-unsur kebudayaan lainnya seperti sistem religi, sistem pengetahuan, sistem bahasa, sistem kemasyarakatan, sistem pencaharian, dan teknologi (Sugiartha, 2008:2).

Secara umum, yang termasuk generasi milenial adalah yang lahir antara tahun 1981 – 1995. Pada era ini, komputer baru mulai *booming*, seiring dengan naik daunnya *video games*, *gadget*, *smartphones*, dan internet. Saat itu semua yang serba komputer belum seperti sekarang dan masih baru banget. Generasi milenial merupakan satu-satunya generasi yang sempat melewati milenium kedua semenjak teori generasi ini diutarakan pertama kali oleh sosiolog Karl Mannheim pada tahun 1923 melalui esainya yang berjudul “*The Problem if Generation.*” (<https://www.quipper.com/id/blog/tips-trick/generasi-milenial-x-dan-z/>).

Perlu diketahui bahwa Generasi X yang kelahirannya sekitar tahun 1961-1980, memiliki karakteristik mandiri, berpegang teguh pada prinsip. Lingkungan kerja yang disukai jenjang karier yang jelas, suasana kantor yang efisien dan fleksibel, informasi yang jelas mengenai manajemen perusahaan. Kehidupan sosial media yang

digunakan umumnya Facebook dan Twitter. Sosmed digunakan untuk berhubungan dengan kawan lama, sharing sesuatu karena memang berguna atau ingin memberikan informasi bagi yang lain. Pola pikir Masih menghormati birokrasi dan mau mengikuti aturan. Generasi Y (Milenial) yang kelahirannya sekitar tahun 1981-1995 memiliki karakteristik optimistik, idealis, individualis, tumbuh besar saat era digital mulai berkembang, mencari pekerjaan yang sesuai passion, mudah bosan. Lingkungan kerja yang disukai fleksibel, suasana kantor yang kekeluargaan, selalu ada tantangan baru, bekerja sama baik dengan rekan-rekan sekantor. Kehidupan sosial media yang digunakan umumnya Facebook, Twitter, dan Instagram. Sharing karena kebutuhan sosial, menggunakan sosmed untuk menunjukkan eksistensi diri.

Generasi Z yang kelahirannya sekitar tahun 1996-2010 memiliki karakteristik saat teknologi sedang berkembang pesat, menginginkan segala sesuatu yang serba instan, kurang ambisi untuk bisa sukses, sangat cepat beradaptasi dengan teknologi. Lingkungan kerja yang disukai umumnya belum bekerja karena masih berusia remaja. Kehidupan sosial yang digunakan umumnya Instagram. Generasi ini punya kredibilitas tersendiri untuk membangun citra diri melalui apa yang dibagikan di sosmednya. Pola pikir Cenderung serba instan, malas “ribet” dengan aturan (<https://www.quipper.com/id/blog/tips-trick/generasi-milenial-x-dan-z/>). Hal itulah sekilas mengenai generasi milenial dan perbedaannya dengan generasi X dan Z. Apapun generasinya, bila dididik dengan baik sedari kecil dan punya *manner* yang bagus, tentu tidak diragukan kemampuannya untuk dapat dipercaya banyak orang. Menjadi pribadi yang bertanggung jawab, kreatif, inovatif, dan menjalankan tugas sepenuh hati merupakan harapan orang tua yang berupaya memberikan pendidikan terbaik.

Dunia pendidikan, generasi muda sebagai *user/pengguna* teknologi informasi perlu bertindak bijak untuk mensikapinya. Sebuah contoh nyata dalam kehidupan yang saat ini terjadi yang menarik untuk diangkat dalam karya tari ini dengan menonjolkan gerak, sikap, atau polah tingkah generasi muda yang tidak mengikuti aturan, melawan orang tua, suka berkelahi, asyiknya main game dan

nonton video. Para generasi muda yang tidak sedetikpun melepaskan androidnya, kecuali saat mereka tidur. Website yang dapat dikunjungi setiap hari di internet dari Google, Facebook, Twitter, CNN, Kompas, Tokopedia, Bukalapak dan lainnya sebagai media sosial yang memungkinkan penggunanya tak hanya mengonsumsi, tapi juga berpartisipasi membuat, mengomentari, dan menyebarkan beragam konten dalam berbagai format: teks, gambar, audio, atau video.

Pengguna media sosial dapat membangun percakapan, bahkan komunitas, karena dengan media sosial dipermudah pertemuan beberapa atau banyak orang dengan minat sama seperti pengelola usaha, organisasi masyarakat, sampai lembaga pemerintah untuk terkoneksi langsung dengan publik. Pengguna dapat membuka website tentang berbagai macam game on-line, video perfilman (Korea, India, Hollywood, Indonesia, dan lainnya) yang dapat membuat generasi muda terlena hingga menjadi kecanduan. Gambaran generasi muda yang bebas dan kurangnya arahan orang tua atau pendidikan rumah dan sekolah ini wujudkan dalam ketidakmampuannya generasi milenial memilah dan memilih web atau media sosial yang bermanfaat positif bagi dirinya. Generasi muda yang belum mampu membatasi dirinya kapan dan situs apa yang perlu dibuka. Pembatasan diri atau pengendalian diri dari segi waktu maupun pemilihan web atau situs. Karya ini sangat diperlukan guna memberikan nuansa baru dalam kancah penciptaan dan perkembangan kesenian di dunia pendidikan.

Dalam konteks tertentu kesenian berfungsi sebagai pedoman terhadap berbagai perilaku manusia yang berkaitan dengan ekspresi simbolik, keindahan, dan interaksi sosial. Ekspresi simbolik dan keindahan dalam kesenian tercermin pada kegiatan berkreasi dan berapresiasi. Dalam berkreasi ekspresi simbolik dan keindahan seni sering menjadi pedoman bagi pelaku, penampil atau pencipta untuk mengekspresikan kreasi artistiknya melalui karya seni. Dalam berapresiasi, ekspresi simbolik dan keindahan seni menjadi pedoman kepada penikmatnya untuk mencerap sistem nilai dan makna yang terkandung dalam karya seni. Dalam interaksi sosial, ekspresi simbolik dan keindahan seni menjadi kebutuhan

kolektif sehingga mampu berperan sebagai pengikat sosial dan menumbuhkan solidaritas sosial (Jazuli, 2014:48).

Mengenai karakteristik Milenial berbeda-beda berdasarkan wilayah dan kondisi sosial-ekonomi. Generasi ini umumnya ditandai oleh peningkatan penggunaan dan keakraban dengan komunikasi, media, dan teknologi digital. Di sebagian besar belahan dunia, pengaruh mereka ditandai dengan peningkatan liberalisasi politik dan ekonomi; pengaruhnya masih diperdebatkan yang memiliki dampak besar. Generasi ini yang mengakibatkan tingkat pengangguran yang tinggi di kalangan anak muda, dan menimbulkan spekulasi tentang kemungkinan krisis sosial-ekonomi jangka panjang yang merusak generasi ini.

Gambaran karakteristik generasi millennial seperti yang lebih terkesan individual, cukup mengabaikan masalah politik, fokus pada nilai-nilai materialistis, dan kurang peduli untuk membantu sesama. Generasi ini bila dilihat dari sisi negatifnya, merupakan pribadi yang pemalas, narsis, dan suka sekali melompat dari satu pekerjaan ke pekerjaan yang lain, akan tetapi, di sisi lain mereka memiliki sisi positif. Antara lain adalah generasi millennial merupakan pribadi yang pikirannya terbuka dan pendukung kesetaraan hak. Mereka juga memiliki rasa percaya diri yang bagus, mampu mengekspresikan perasaannya, pribadi liberal, optimis, dan menerima ide-ide dan cara-cara hidup. Millennial dengan datangnya industri hiburan mulai terpengaruh oleh internet dan perangkat seluler. Pemuda yang merasa seolah-olah mereka memiliki cukup uang atau bahwa mereka akan mencapai tujuan finansial jangka panjang, bahkan selama ekonomi sulit kali, dan mereka lebih optimis tentang masa depan. Gaya hidup yang berbahaya yang lekat dengan dunia maya, memiliki pengetahuan tinggi dalam menggunakan platform dan perangkat mobile, ternyata melahirkan titik lemah bagi para generasi internet. Titik lemah tersebut berdampak buruk terhadap keamanan generasi millennial di dunia maya.

Menurut pakar tari, Kenneth Macgowan dalam bukunya *The Living Stage: A Story of The World Theater* (1955:27), yang menyebutkan bahwa tari modern adalah merupakan tari yang didominasi oleh emosi atau rasa yang sebagaimana ciri kodrati

emosi manusia yang memiliki desakan untuk ingin bebas, maka jenis tari ini lebih mengarah untuk bebas dari tradisi. Bebas di sini adalah bebas untuk mengungkapkan gerak yang tidak diharuskan oleh pola-pola yang sudah ada. Pola-pola gerak yang lebih bebas tetapi masih memperhatikan keindahan. Secara Spesifik tari Modern cirinya, yaitu: penggarapan yang kreatif, tuntutan keasyikan, kepuasan batin, kekokohan solidaritas, popularitas yang tidak menentu dan berbobot kreatif.

Tari Modern perkembangan nyatanya dari seni tari dunia, yang mengalami serangkaian perubahan dan peralihan fungsi pada hampir semua aspek elemen di dalamnya. Tari Modern menyangkut segala unsur inti dari masing-masing, mulai dari gerakan, kostum, musik hingga pemaknaan yang dibawakan. Selain itu, tujuan umum dari tarian masa kini ini hanya sebatas hiburan dan mencari popularitas semata dengan skill melalui dimiliki penari. Pada dasarnya, tari Modern merupakan pengkombinasian antara emosi atau rasa, tidak memiliki patokan gerak lebih mengarah kebebasan dalam pola gerakannya, bebas disini juga diartikan lepas dari unsur-unsur tradisi.

Karya tari ini diberi judul “Raga Kuantum” diciptakan lebih ke arah tari modern atau kontemporer, walaupun tidak dipungkiri unsur-unsur tradisi masih melekat pada diri penari akan tampak. Raga dalam karya ini merupakan tubuh dan kata kuantum berasal dari bahasa Latin *quantus*, yang berarti "betapa hebat". "Kuantum" digunakan dalam artikel jurnal tahun 1902 tentang efek fotolistrik oleh Philipp Lenard, yang mengutip Hermann von Helmholtz karena menggunakan kata itu di bidang listrik. Namun, kata *kuantum* secara umum sudah dikenal sebelum tahun 1900. Kata itu sering digunakan dalam dunia kedokteran, seperti dalam istilah *quantum satis*. Baik Helmholtz dan Julius von Mayer adalah dokter sekaligus fisikawan. Helmholtz menggunakan *kuantum* dengan mengacu pada energi panas dalam artikelnya. Seiring berkembangnya ilmu Fisika Teoretik, Mekanika Kuantum bukan lagi hanya kajian tentang partikel-partikel amat kecil yang saling berinteraksi. (<https://www.quireta.com/post/mengapa-einstein-membenci-mekanika-kuantum>). Dalam karya ini kuantum dimaknai sebagai

lonjakan peristiwa yang luar biasa. Artinya gambaran generasi muda yang sangat luar biasa berbeda dengan generasi sebelumnya yang drastis berubah. Para pendidik harus memahami hal ini, untuk itu penciptaan tari ini ingin menunjukkan kondisi generasi milenial. Tarian kreasi berkelompok sebanyak 5 orang yang diiringi gamelan Jawa dengan dikolaborasikan musik era Milenial. Pengembangannya terletak pada ide, konsep garap, struktur, dan komposisi, serta pengolahan melodi dan ornamentasi pada bagian-bagian gending/musiknya. Metode penciptaan tari ini tetap mengacu pada konsep Alma M. Hawkins yaitu *ekplorasi*, *improvisasi* dan *forming*. Hasil karya ini diharapkan dapat menjadi contoh/tauladan bagi para generasi muda untuk tidak melakukan hal itu, paling tidak mengurangi, sehingga dapat bersikap positif demi pembentukan karakter yang baik.

## **METODE**

Terwujudnya karya tari Modern ini dengan mempertimbangkan aspek-aspek keutuhan, kerumitan, dan kesungguhan untuk memenuhi tujuan estetis. Aktivitas penciptaan diterapkan melalui proses, dengan meminjam pendapatnya Alma M. Hawkins yang menggunakan tiga tahapan yaitu: *eksplorasi*, *improvisasi*, dan *forming* (Hadi, 2003:27-49).

Metode penciptaan seni yang dipergunakan ialah meminjam pemikiran dan pernyataan dari Alma M. Hawkins pada bukunya "*Creating Through Dance*", yang telah diterjemahkan oleh Y. Sumandiyo Hadi (2003) dalam buku *Mencipta Lewat Tari*. Menurut Alma M. Hawkins, tahapan penciptaan seni terdiri atas eksplorasi (*exploration*), improvisasi (*improvisation*), dan pembentukan (*forming*). Tahapan-tahapan penciptaan seni tersebut (khususnya seni tari), digunakan untuk membantu menjabarkan secara detail tentang proses kreatif pada penciptaan tari Modern. Terkait dengan hal tersebut, eksplorasi dilakukan melalui perolehan rangsangan kinestetik, audio, visual, raba, dan lain sebagainya. Eksplorasi juga merupakan proses berfikir, merasakan, berimajinasi dan merespon segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sumber ide dalam mencipta karya tari. Setelah melakukan eksplorasi, maka dilanjutkan



dengan proses improvisasi untuk melakukan gerakan-gerakan spontan yang merespon hasil dari eksplorasi terhadap makna tari Modern Generasi Milenial ini. Terakhir adalah proses pembentukan, yakni dengan menggabungkan apa yang telah diperoleh dari eksplorasi dan improvisasi. Proses pembentukan ini bisa dikatakan sebagai bagian akhir dari suatu metode penciptaan sebuah karya tari. Secara rinci dapat diperjelas sebagai berikut.

Tahap *eksplorasi* mengenai perenungan ide, observasi, penjelajahan terhadap unsur gerak, kostum, dan iringan yang bahan untuk diolah dalam ciptaan ini. Dalam tahapan ini lebih banyak dilakukan pemilihan, analisis, dan pengolahan materi gerak tari. Pemilihan selalau melaukan *cross chek* terhadap *file* yang telah dicatat dan disimpan, sehingga motif yang menarik dapat diterapkan dan disusun serta diolah menjadi hal yang baru (kekinian). Hal ini juga tidak mengabaikan hasil karya seniman terdahulu yang memang bagus menjadi sumber inspirasi, baik mengenai motifnya, atau pola garapnya sebagai bagian tahapan dalam membentuk suasana yang diinginkan.

Tahap *improvisasi* sebagai tahapan dalam melakukan pencarian untuk dapat menyusun materi gerak tari. Pencariannya untuk menemukan dan mencatat berbagai macam unsur gerak lugas agar dapat dirangkai menjadi sebuah motif gerak dan ragam, baik secara asli gerak tersebut atau sudah distilisasi. Pengulangan, pengurangan dan penambahan, peniruan gerak, serta penggabungan dengan teknik yang dikembangkan mengacu pada gerakan normal sehari-hari yang didukung teknik tubuh penari yang bagus.

Tahap pembentukan (*forming*) sebagai tahap penggabungan dari improvisasi yang telah tersusun menjadi sebuah koreografi dengan penataan bentuk. Perubahan-perubahan dilakukan terhadap rasa dan suasana dramatik agar tersusun desain dramatik yang menarik, sehingga penyempurnaan terus dilakukan demi terpenuhinya standar estetis sesuai keinginan dan tujuan penciptaan tari ini. Aspek bentuk sangat penting diperhatikan dalam penataan ini, baik aspek isi dan penampilan guna mewujudkan keharmonisan sebuah penyajian sebagai presentasi

estetis. Proses penciptaan tersebut untuk memenuhi tujuan estetis melalui beberapa aspek yang penting yakni, kontinuitas dalam perubahan, sikap kreatif, kiat-kiat artistik dan konsep keseimbangan serta keutuhan. Selanjutnya oleh karena situasi masih dalam kondisi Pandemi, maka pertunjukan dilakukan secara virtual, sehingga karya ini diawali dengan rekaman audio yang hasilnya digunakan untuk mengiringi pengambilan pementasan tari dengan kostum lengkap dan property. Pengambilan gambar dilakukan berulang-ulang baik secara utuh maupun secara perbagian untuk kepentingan editing agar menghasilkan karya virtual yang menarik. Dilanjutkan pengambilan gambar penabuh juga dengan utuh maupun secara perbagian menggunakan 2 model kostum. Hal ini sebagai bagian dari pertunjukan virtual yang tidak kalah menariknya, bahwa penabuh juga bagian penting dalam pementasaan karya “Raga Kuantum” ini.

Dalam perwujudan tarinya dengan pendekatan proses kreatif Alma Hawkins (2003:11) memformulasikan pendapat Harold Rugg mengatakan bahwa: secara keseluruhan, kegiatan berekspresi mempunyai tiga fase utama, yaitu merasakan secara mendalam, memperhatikan dalam waktu yang lama, dan menyerap, menyiapkan diri dengan tugas-tugas; suatu masa persepsi yang mendalam, menerobos ke dalam untuk melihat dengan cara-cara yang konvensional yang akhirnya menuangkan apa yang dilihat oleh seniman dalam upaya melahirkan suatu pernyataan yang sama dengan bentuk yang diciptakan berdasarkan perasaan. Lebih jauh Hawkins (2003:12) memformulasikan kerangka kerja “proses kreatif” dimulai dari *merasakan*. Dengan melihat, menyerap dan merasakan secara mendalam mejadi sadar akan sensasi dalam diri yang berkaitan dengan kesan pengindraan. Tahapan berikutnya adalah *menghayati* dalam perasaan atas segala temuan dalam kehidupan dan merasakan sensasi tersebut dalam tubuh. *Menghayalkan* temuan dimaksud dan diberikan berkembang untuk melahirkan kayalan baru. Langkah berikutnya adalah *mengejawantahkan* temuan khayalan tersebut kedalam ide-ide gerak awal. Baru meningkat pada proses *memberi bentuk* dengan membiarkan ide gerak itu terbentuk secara alamiah.

Menggabungkan unsur-unsur estetis sedemikian rupa sehingga bentuk akhir dari tarian melahirkan ilusi yang diinginkan dan secara metafora menampilkan angan-angan dalam batin. Dalam bahasa sederhananya dikatakan bahwa perlu dilalui pentahapan dimulai dari bereksplorasi, kemudian diimprovisasikan, baru kemudian seleksi kematangan gerak dirangkum dalam pembentukan (*forming*).

Dalam pendekatan estetis *principal* koreografi Natalie Willman Duffy (1982:131-3) memperhatikan kepada unsur-unsur keutuhan (*unity*), kontras dan variasi (*contrast and variation*), pengulangan (*repetition*), rangkaian (*sequence*), transisi (*transition*), keseimbangan (*balance*), kesederhanaan (*simplicity*) terhadap susunan gerak dalam mengkoreografikan tari. Pendekatan ini lebih mengayakan para koreografer dalam mengejawantahkan gagasan pikirannya ke dalam karya tari “Raga Kuantum” ini.

Konflik perebutan android, kemudian dilanjutkan dengan kondisi didominasi oleh emosi atau rasa yang sebagaimana ciri kodrati emosi manusia yang memiliki desakan untuk ingin bebas. Masing-masing penari bergerak bebas dengan gerakan yang lugas yang ada pada kehidupan sehari-hari. Bebas untuk mengungkapkan gerak yang tidak diharuskan oleh pola-pola yang sudah ada, seperti gerak tiduran bermain android, duduk tidak sopan dan lainnya yang akhirnya timbul kepenatan dan muncul berbagai sakit pada tubuh dan badan kita seperti sakit mata, pinggang dan punggung, tangannya sakit dan yang lainnya hingga akhirnya dapat menyadarkan bahwa harus bisa membatasi diri. Untuk penegasan kesan sadar diri dan tidak mencontoh hal itu dalam menjalani kehidupan yang nyaman dan bahagia, kemudian Ending.

## **ANALISIS DAN HASIL**

### **Pembentukan Tari**

*Modern dance* juga memiliki ragam gerak, yaitu : ciri khas gerak tari modern biasanya berirama cepat, dinamis, dan romantis karena dilakukan di tempat terbuka. Ragam gerak yang muncul adalah saling merespons dan mengisi ruangan, sehingga para penarinya berpasang-pasangan membentuk suatu formasi melingkar, menyudut, dan berbanjar (Rosari: 2014:7-8). Untuk itu

pembentukan tari Raga Kuantum tidak melepaskan hal itu. Selanjutnya dalam proses penciptaannya untuk menjadikan tari modern sebagai acuan dalam pembuatan gerak dibuatkan bagan strukturnya dengan membagi karya ini menjadi 4, yaitu Bagian 1 (kontras terhubung), bagian 2 (rampak), bagian 3 (rampak), dan bagian 4 (kontras). Gerak tari modern yang dituangkan adalah gerak-gerak murni dan juga gerak sehari-hari yang sudah distilisasi menjadi gerak tari yang indah. Polesan gerak secara detail ditampilkan untuk membentuk suasana setiap adegan maupun secara keseluruhan. Pembentukan tari ini dari proses eksplorasi, improvisasi, komposisi dan evaluasi. Tahapan eksplorasi selalu dilakukan untuk mencermati beberapa sumber video yang menjadi koleksi pribadi, maupun sederetan tari modern yang ada di Youtube sebagai sumber inspirasi dan referensi. Pemilihan gerak sebagai acuan bertujuan untuk membuat gerakan yang berkualitas dan tidak sama dengan tari modern lainnya. Pengalaman pribadi dalam tari klasik menjadi pijakan untuk melepaskan menjadi tari modern yang memudahkan dalam pembuatan koreografinya. Pengembangan pengalaman yang dimiliki dalam bereksplorasi hingga menemukan gerakan-gerakan baru. Rangkaian gerak disusun dengan menonjolkan kesan yang powerfull, sehingga penonton yang menyaksikan mampu terbawa suasana bersemangat dan enerjik ketika menyaksikannya. Tahapan berikutnya proses improvisasi yang dilakukan dengan pencarian gerak-gerak baru baik spontan atau gerak yang sudah ada dalam karya tari yang sebelumnya. Gerak tersebut dikembangkan dengan modal pengalaman yang ada dan digabungkan hingga membuat satu rangkaian gerak baru. Setelah proses improvisasi dilanjutkan proses komposisi. Pada tahapan ini dikolaborasikan ide para penari dalam kelompok 5 penari untuk menyempurnakan koreografi yang disusunnya. Hal ini dilakukan untuk menyamakan karakter setiap penari dari berbagai improvisasi yang diterapkan pada penonjolan suasana. Gerak hasil improvisasi dipadukan mewujudkan bagian-bagian menjadi utuh. Proses komposisi untuk menyatukan gerak hasil improvisasi menjadi susunan gerak yang terangkai sesuai penempatan pada bagian per bagian. Komposisi dilaksanakan dengan para penari putri dari

mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan di Wantilan ISI Denpasar. Evaluasi sebagai proses terakhir dalam pembuatan koreografi dilakukan dengan mencermati mengenai ekspresi wajah yang harus ditampilkan saat bergerak dan pola lantai. Selain itu koreografer yang tidak menari lebih berperan memudahkan dalam evaluasi kekurangan dan kelemahan serta ide-ide yang belum terekspresikan serta memudahkan mengatur penari dalam setiap proses latihan secara utuh hingga terwujudnya karya secara maksimal. Penerapan konsep pola lantai secara sederhana dan biasa digunakan dalam koreografi ini guna menghasilkan karya menarik. Oleh karena gerak yang dimainkan lebih didominasi dengan gerak rampak, gerak bebas dan improvisasi oleh masing-masing penari, maka pola lantai lebih tepat dengan pola lantai sederhana. Di bawah ini gambar proses latihan tari di Wantilan ISI Denpasar dan latihan gabungan dengan iringan gamelan Jawa.



**Gambar 1. Latihan Tari Raga Kuantum**



**Gambar 2. Latihan Penciptaan Tari Raga Kuantum dengan iringan Gamelan Jawa**

Karya tari Raga Kuantum ditarikan oleh 5 orang penari putri mahasiswa semester VI, yaitu Ni Made Dwi Tarazany, Ni Kadek Ayu Mariastuti, Ni Made Riska Yanthi, Komang Mega Yanthi, dan Desak Made Parwati. Pemilihan penari putri berdasarkan pengalaman lebih mudah untuk berkoordinasi dan mudah mengatur waktu untuk latihan. Struktur karya tari Raga Kuantum ini dibagi ke dalam 4 bagian, yaitu: Bagian pertama (kontras terhubung), bagian kedua (rampak), bagian ketiga (rampak), dan bagian keempat (kontras). Property yang digunakan adalah *Handphone* & topeng.

Bagian pertama, menggunakan property topeng sebagai penggambaran jiwa tradisi yang kental, membuka topeng (tradisi) menuju ke modern. Bagian kedua, pada bagian rampak dipadukan dengan tari Bali dan Modern dengan menggunakan layer (Bali, Hiphop dan Bettel dance Bali) serta penggabungan unsur modern. Pada bagian ketiga, menggunakan hp dengan gerakan robotik, menggambarkan jiwa yang terkungkung dalam teknologi dan hilang dari keluwesan, sebagai penggambaran ruang gerak yang sempit. Sedangkan bagian akhir/bagian keempat, abstrak. Digambarkan melalui video call, sebagai cerminan gerakan tradisi yang ditirukan

oleh seseorang yg sudah dibalut jiwa modern nampak susah untuk menirukan gerakan tradisi dalam video tersebut, sehingga memunculkan emosi yang menggebu dari jiwa seseorang tersebut. sehingga membuat suasana ledakan perasaan yg digambarkan melalui adegan melempar hp. Bagian ending dengan menggambarkan kembali ke tradisi dan sadar, bahwa langkahnya sudah berkembang di era modern harus disadarkan. Hal ini diwujudkan dengan memakai topeng kembali.

Mengenai kostum juga sederhana dengan konsep bagian bawah menggunakan celana panjang dan tersambung straight bagian bawah. Celana bagian atas berkantong guna menyimpan atau menaruh *handphone*. Untuk bagian badan menggunakan jubah untuk lebih bebas berekspresi dan memainkan tubuhnya. Bagian kepala menggunakan asesoris kepala yang ringan dengan pita keemasan yang tidak mengganggu gerakan. Begitu juga untuk make-up pada prinsipnya rias *soft-character*, tidak menonjolkan sebuah karakter. Kelima penari menggunakan make-up yang sama, karena di dalamnya ada menggunakan topeng yang sama.

### **Pembentukan Musik Tari**

Iringan tari “Raga Kuantum” menggunakan Perangkat gamelan Pelog dan slendro sebagai musik tari. Penggarapan laras Slendro yang ditumpuk dengan laras Pelog untuk mendapatkan nada-nada nuansa baru hasil persandingan. Nada-nada persandingan Pelog dan Slendro menjadi elemen pokok melodi untuk memperkuat suasana tari. Ritme dan Laya berpijak pada intepretasi dari karawitan Jawa, Bali dan irama-irama Samulnori Korea. Menggunakan sukut 8/8 dan 7/8 sebagai dasar bingkai pola-pola yang disublimasi kedalam gerak-gerak tari. Secara struktural tidak merujuk pada struktur gending Jawa dan Bali. Struktur gending merujuk pada programatika dari alur dari gagasan tari.

Instrumen yang digunakan utamanya laras Slendro, antara lain: Kendang Batang, alit dan Bem, Saron Demung 2 buah, saron 2 buah, Bonang Barung dan Penerus. Slentem, Gender Barung dan Penerus, Kenong serta Kempul dan Gong. Permainan nada dan melodi untuk membuat suasana-suasana dalam tari Raga Kuantum,

baik dari yang lembut, keras, melodi, sedih dan gembira. serta mencekam, Teknik tabuhan terinspirasi dari tabuhan Selonding Bali untuk Saron dan Demung dengan menggunakan 2 panggulan kanan dan kiri yang dipukul bersamaan pada nada dengan jarak 2 nada, seperti kalau dalam vokal suara 1 dan suara 2. Adajuga pola tabuhan Gangsan Jawa, namun melodi dan teknik memukulnya berbeda-beda, hanya inspirasi dari pola Gangsaran. Untuk kendangan dominan dari awal hingga akhir iringan menggunakan kendang Batang, untuk kendang Bem sebagai penanda mau rasa seleh. Untuk teknik permainan Gender Slendro dan Pelog dengan teknik bermain Bali dan beberapa nada yang ditumpuk serta dimainkan bergantian. Ada juga model lagu langgam sebagai inspirasinya, namun dimainkan berbeda. Teknik memukulnya tetap layaknya menabuh gamelan Jawa, namun lebih banyak bermain melodi, karena struktur gending yang dimainkan banyak yang lepas dari struktur gending yang ada dalam lagu-lagu/gendhing Jawa klasik. Untuk pendukung atau penabuh dari iringan tari ini sebanyak 11 orang mahasiswa.

### **Karya Virtual**

Berkenaan situasi masih Pandemi Covid-19, segala bentuk pertunjukan dilakukan secara virtual, maka ada tahapan yang berbeda tidak seperti layaknya pentas tari dilakukan secara *live*. Setelah tahap pembentukan (*forming*) selesai, dari proses menggabungkan tari dan musik iringan tersusun menjadi sebuah koreografi, perubahan-perubahan tidak ada lagi, rasa keharmonisan sebuah penyajian, suasana dramatik sudah terbentuk, maka unsur teknologi mulai berperan. Langkah pertama dilakukan adalah *take audio* musik iringan tari, tentunya untuk mendapatkan hasil yang maksimal *take audio* diulang beberapa kali hingga memperoleh pilihan yang terbaik sebagai bahan *dubbing* yang lengkap. Selanjutnya hasil *audio* ini untuk mengiringi saat pengambilan gambar video tari “Raga Kuantum” di Natya Manadala ISI Denpasar. Pengulangan *take video* tari secara menyeluruh maupun bagian perbagian juga dilakukan untuk (*angle-angle*) yang menarik guna keperluan editing video virtual secara maksimal. Tahapan berikutnya



kembali *take video* penabuh memainkan gamelan Jawa dengan lengkap dan *take* permainan setiap instrumen gamelan Jawa. Pengayaan bahan dalam *take video* mempermudah editor dalam bekerja menyusun rangkaian karya tari virtual ini. Setelah *take audio* dan *video* selesai, saatnya editor bekerja menyusun dan mendubbing antara tari dan musik agar tepat guna menghasilkan tampilan video karya tari yang bagus. Editor didampingi penata untuk menyusunnya menjadi video yang menarik agar tidak bolak-balik revisi dengan berbagai ide susunan yang muncul. Karya video ini sebagai presentasi estetis sebagai hasil sebuah proses penciptaan dalam memenuhi tujuan estetis dari beberapa aspek penting yakni, kontinuitas dalam perubahan, sikap kreatif, kiat-kiat artistik dan konsep keseimbangan serta keutuhan, sehingga pertunjukan virtual karya “Raga Kuantum” ini tidak kalah menariknya dengan pertunjukan *life*.

## **KESIMPULAN**

Hadirnya internet dalam dunia pendidikan sebagai pengguna teknologi informasi, harus mensikapinya dengan bijak agar lebih banyak berdampak positifnya daripada negatifnya. Tari kreasi ini menonjolkan gerak, sikap, atau polah tingkah generasi muda yang tidak mengikuti aturan, melawan orang tua, suka berkelahi, asyiknya main game dan nonton video dengan andoridnya. Generasi muda yang tidak sedetikpun melepaskan androidnya, kecuali saat tidur. Pemanfaatan media sosial sangat memungkinkan penggunaanya tak hanya mengonsumsi, tapi berpartisipasi membuat, mengomentari, dan menyebarkan beragam konten dalam berbagai format: teks, gambar, audio, atau video.

Hal ini digambarkan dalam karya tari berkelompok sebanyak 5 orang yang diberi judul “Raga Kuantum” sebagai tari modern atau kontemporer. Tidak dipungkiri unsur-unsur tradisi masih melekat pada penari masih tampak. Raga dalam karya ini merupakan tubuh dan kuantum merupakan lonjakan peristiwa yang luar biasa. Artinya gambaran generasi muda yang sangat luar biasa berbeda dengan generasi sebelumnya yang drastis berubah dan hal yang terjadi

pada kondisi generasi milenial saat ini. Tarian ini diiringi dengan gamelan Jawa tapi tidak menggunakan struktur gending Jawa. Pengembangannya terletak pada ide, konsep garap, struktur, dan komposisi, serta pengolahan melodi dan ornamentasi pada bagian-bagian gending/musiknya. Metode penciptaan tari ini tetap mengacu pada konsep Alma M. Hawkins yaitu *ekplorasi*, *improvisasi* dan *forming*. Hasil karya ini diharapkan dapat menjadi contoh/tauladan bagi para generasi muda untuk mengurangi, bersikap positif demi pembentukan karakter, berkepribadian yang baik dalam sebuah pertunjukan tari Modern berbentuk virtual.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terimakasih dihaturkan kepada Rektor ISI Denpasar yang telah memberikan dana DIPA untuk Penelitian dan Penciptaan (P2S) ini. Ketua LP2MPP sebagai pengelola penciptaan ini. Ibu Dr. Ni Luh Sustiwati, M.Pd. yang telah memberikan arahan dan bimbingannya untuk kemajuan Prodi PSP dan penciptaan ini. Bapak I Wayan Diana Putra sebagai penata iringan tari Raga Kuantum. Rekan-rekan dosen yang telah membantu terciptanya karya ini. Begitu juga tidak kalah pentingnya 2 mahasiswa sebagai anggota penciptaan Ni Made Dwi Tarazany dan Ni Kadek Ayu Masiastuti. Pendukung Tari pendukung Karawitan merupakan Mahasiswa Prodi PSP semester VI yang telah mendukung dengan penuh semangat atas keberhasilan karya tari ini.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Astini, Siluh Made & Usrek T.U. (2007). "Tari Pendet sebagai Tari Balih Bali (Kajian Koreografi)". Harmonia Vol 8 No 2 Tahun 2007.
- Astini, Siluh Made. (2009). Simbiosis Penari Latar Di Kancah Seni Pertunjukan Jurnal Seni. Jurnal Seni Untuk Industri. Semarang: Citra Prima Nusantara.
- Bandem, I Made. (1996). Etnologi Tari Bali, Yogyakarta: Kanisius.
- Bisri, Hasan. (2010). "Bias Gender Koreografer Wanita dalam Karya Tari. Harmonia Vol 10 No 2 Tahun 2010. Halaman 147-156.

- Budiarti, M. (2011). Mengubah Citra Lengger Menjadi Media Ekspresi Estetis (To Change the Image of Lengger Into Esthetic Medium of Expression). *Harmonia: Journal Of Arts Research And Education*, 4(2). doi:<http://dx.doi.org/10.15294/harmonia.v4i2.708>
- Burt, Ramsay. (1998). *Alien Bodies: Representations of Modernity, Race and Nation in Early Modern Dance*. London: Routledge.
- Caturwati, Endang.(1998). *Tari Kreasi dan Perkembangannya*. Kapita Selekta Tari Bandung: STSI Press Bandung.
- Craine, Debra and Judith Mackrell, (2004), *Oxford Dictionary of Dance*, Oxford: Oxford University Press.
- Danandjaja, James Dr, (1983), *Sejarah Perkembangan Ballet di Indonesia: Suatu Usaha Penyusunan Permulaan*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Dibia, I Wayan. (1994). *Tari-tarian Bali Kreasi Baru: Bentuk, Pertumbuhan dan Perkembangannya*. Dalam *Mudra : Jurnal Seni Budaya* No.2 Februari 1994. Denpasar: ISI Denpasar.
- Dibia, I Wayan, (2003), *Bergerak Menurut Kata Hati Metode Baru Dalam Menciptakan Tari*, (Terjemahan dari *Moving From Within : A New Method for Dance Making*, Oleh Alma M. Hawkins), Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Hadi, Y. Sumandiyo. (1983). *Kreativitas Tari*. Yogyakarta: ASTI Yogyakarta.
- Hadi, Y. Sumandiyo. (1983). *Mencipta Lewat Tari (terjemahan dari Creating Throught Dance Oleh Alma M. Hawkins)*.Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Hadi, Y. Sumandiyo. (1996). *Aspek-aspek Dasar Koreografi Kelompok*.Yogyakarta:Manthili.
- Hadi, Y. Sumandiyo. (1999). *Pendekatan Terhadap Koreografi Non Literal*. Terjemahan Margery Turner.Yogyakarta: Manthili.
- Hawkins, Alma M. (2003). *Mencipta Lewat Tari*. Terj. Sumandiyo Hadi dari *Creating Through Dance*. Yogyakarta : Manthili Yogyakarta.
- Jazuli, M.(1994). *Telaah Teoretis Seni Tari*. Semarang: IKIP Perss

- Jazuli, M. (2008). Pendidikan Seni Budaya. Semarang: Unnes Press.
- Jazuli, M. (2014). Sosiologi Seni. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Komorohadi. (2019). Tari: Pengalaman yang Kreatif, (Terjemahan dari *Dance a Creative Art Experience* oleh Margaret N.H'Doubler). Denpasar: FSP ISI Denpasar.
- Lestari, Wahyu Heni Siswantari. (2013). Eksistensi Yani Sebagai Koreografer Sexy Dance dalam JST 2 (1) Jurnal SENI TARI <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jst> Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia
- Macgowan, Kenneth & William Melnitz. (1955). *The Living Stage- A History of the World Theater*. USA: Prentice-Hall.
- Murgiyanto, Sal. (1976). *The Influence of American Modern Dance on the Contemporary Dance of Indonesia*, an M.A research project, University of Colorado.
- Murgiyanto, Sal. (1991). "Moving Between Diversity: Four Indonesian Choreographers", unpublished dissertation, New York: New York University.
- Rosari, Dorothea Cathalina. (2014). Pusat pelatihan *disc jockey* dan *modern dance* di Yogyakarta. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya
- Santi, Sarah. (2012). Perempuan Dalam Iklan: Otonomi Atas Tubuh Atau Komoditi?. Artikel Ilmiah, Universitas Esa Unggul. <http://www.esaunggul.ac.id/article/perempuan-dalam-iklan-otonomiatas-tubuh-atau-komoditi/>
- Sugiarta, I Gede Arya. (2008). Gamelan Pegambuhan Tambang Emas Karawitan Bali. Denpasar: Sari Kahyangan.
- Suharto, Ben. (1985). Komposisi Tari Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru (Terjemahan dari Gac Qualine Smith) Yogyakarta ; Ikalasti Yogyakarta.
- Syukron, Mohamad. (2010). Esai Kehidupan Penari Seksi. Laporan Tugas Akhir Karya fotografi ISI Yogyakarta.
- Triani, D. (2011). *Kompetensi Koreografer Pendidikan Berbasis Imtak dan Ipteks* (Competence On Educational Choreography Based on Science Teknologi and Spritual). Harmonia: Journal Of

- Arts Research And Education, 8(2).  
doi:<http://dx.doi.org/10.15294/harmonia.v8i2.786>
- Wilman Duffy, Natalie. (1982). *Modern Dance: An Adult Beginner's Guide*. New Jersey: Englewood Cliffs.
- Yusti, Amalia. (2011). Tari Erotis di X Pool Café & Lounge Semarang (kajian tentang koreografi). Skripsi Jurusan Pendidikan Sendoritasik FBS UNNES.
- Yusti, Amalia. (2005). Kritik Tari: Gaya, Struktur, dan Makna. Bandung: Kelir.

#### **Sumber lainnya :**

- ([https://www. quipper.com/id/blog/tips-trick/generasi-milenial-x-dan-z/](https://www.quipper.com/id/blog/tips-trick/generasi-milenial-x-dan-z/)) (15 April 2020)
- <http://muhamadhanif11.blogspot.com/2014/09/jenis-tari-modern.html> (15 Agustus 2020)
- <http://6boysfriends.blogspot.co.id/2013/03/pengertian-tari-modern.html> (15 April 2020)
- <https://labskid.wordpress.com/2011/11/16/robot-dance/> (18 Juli 2020)
- <https://klinikmusik.wordpress.com/2014/11/12/mengenal-dj-disc-jockey-danalat-musiknya/> (19 Juli 2020)

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terimakasih dihaturkan kepada Ketua LP2MPP yang telah memberikan kesempatan pada penciptaan ini. Ibu Dr. Ni Luh Sustiawati, M.Pd. yang telah memberikan arahan dan bimbingannya untuk kemajuan Prodi PSP dan peciptaan ini. Bapak Diana Putra sebagai penata iringan tari. Rekan-rekan dosen dan 2 mahasiswa (Dwita & Dek Ayu). Pendukung Tari & Karawitan Mahasiswa Prodi PSP. Begitu juga kepada Ibu Dr. Wida yang telah memberikan informasi untuk ikut dalam seminar ini, sehingga artikel ini dapat diwujudkan.