

PERWUJUDAN PERMAINAN TRADISIONAL PETAK UMPET MELALUI KARYA TARI *SKIT*

Oleh:

Natalia Roslavina Utomo
19020134034

Program Studi S1 Pendidikan Sendratasik
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
natalia.19034@mhs.unesa.ac.id

Dr. Setyo Yanuartuti, M.Si

Dosen Program Studi Pendidikan Semdratasik
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
setyoyanuartuti@unesa.ac.id

Abstrak

Petak umpet merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia. Namun seiring berkembangnya zaman, permainan petak umpet perlahan mulai menghilang. Banyak sekali faktor yang mempengaruhi menurunnya eksistensi dari permainan petak umpet, salah satunya ialah kemajuan teknologi. Berdasarkan fenomena tersebut koreografer mengangkat topik permainan tradisional petak umpet untuk mengenalkan kembali kepada generasi muda dan juga sebagai salah satu upaya untuk melestarikan permainan tradisional petak umpet. Karya tari *Skit* merupakan suatu penggambaran dari permainan tradisional petak umpet. Isi dari karya tari ini merupakan ide garap yang diturunkan menjadi 5 sub tema yang berpijak pada tema besar yaitu permainan petak umpet, dengan harapan dapat mengkomunikasikan tema besar kepada penikmat karya dan juga dapat menjadi sebuah inspirasi bagi penikmat karya.

Dalam karya tari *Skit* koreografer menggunakan teori koreografi oleh Alma Hawkins (1990:20) sebagai acuan dan juga menggunakan konsep Homo Ludens oleh Huizinga (1938) sebagai acuan penggarapan, sehingga koreografer dapat mewujudkan permainan tradisional dalam bentuk karya tari. Bentuk karya tari ini berupa tari dramatik yang diwujudkan dalam struktur yang tergambar pada skenario dan elemen sesuai dengan sub tema didalam setiap adegan. Menurut alur dramatiknya, ditemukan bahwa desain bentuk dramatik pada karya tari ini yaitu kerucut ganda.

Kata kunci: Permainan, tradisional, petak umpet, skit, dramatic

Abstract

Hide and seek is a type of traditional game in Indonesia. But as the times progressed, the game of hide and seek slowly began to disappear. There are many factors that influence the decline in the existence of the game of hide and seek, one of which is technological progress. Based on this phenomenon, the choreographer raised the topic of the traditional game of hide and seek to reintroduce it to the younger generation and also as an effort to preserve the traditional game of hide and seek. The Scythian dance work is an illustration of the traditional game of hide and seek. The content of this dance work is an idea to work on which is reduced to 5 sub-themes based on the big theme, namely the game of hide and seek, with the hope that it can communicate the big theme to the audience of the work and can also become an inspiration for the audience of the work.

In Scythian dance works, the choreographer uses the theory of choreography by Alma Hawkins (1990:20) as a reference and also uses the concept of Homo Ludens by Huizinga (1938) as a reference for cultivation, so that the choreographer can embody traditional games in the form of dance works. The form of this dance work is in the form of a dramatic dance that is embodied in the structure depicted in the scenario and elements according to the sub-themes in each scene. According to the dramatic plot, it was found that the design of the dramatic form in this dance work is a double cone.

Keywords: Game, traditional, hide and seek, skit, dramatic

PENDAHULUAN

Permainan tradisional petak umpet yang dikenal dengan Dhelikan di daerah Jawa Timur yang berarti sembunyi. Didalam permainan tradisional petak umpet para pemain dibagi menjadi 2 peran, 1 pemain ditugaskan untuk mencari dan sisanya akan bersembunyi. Untuk memutuskan siapa yang mendapatkan peran mencari dan bersembunyi akan dilakukan Hompimpa. Hompimpa memiliki tata cara memilih telapak tangan atau punggung tangan secara bersamaan, siapa yang berbeda dengan yang lain itulah yang akan mencari pemain yang bersembunyi. Setelah ditentukan perannya, pemain yang bertugas bersembunyi akan berpencar mencari tempat bersembunyi. Begitu juga sebaliknya yang mendapat peran mencari akan menutup mata bersandar pada benteng/rumah persembunyian dan menghitung mundur sesuai kesepakatan dan setelahnya akan mencari pemain yang bersembunyi. Kemudian ketika pemain yang bertugas mencari telah menemukan lawan mainnya, maka keduanya akan berlomba berlari menuju benteng atau rumah persembunyian dan mengatakan Skit. Kepada pemain yang berhasil mengatakan Skit dinyatakan menang dalam permainan.

Permainan tradisional yang dulu kerap kali dimainkan oleh anak-anak di zaman dahulu, kini perlahan mulai jarang dimainkan. Banyak faktor yang mempengaruhi menurunnya eksistensi permainan tradisional ini, seperti berkembangnya zaman dan kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi memberikan banyak fasilitas yang sangat canggih dan dapat dinikmati dengan mudah. Seperti televisi yang sudah tidak menggunakan antenna pada umumnya, komputer, laptop, dan handpone yang sangat canggih. Banyak aplikasi yang dapat diikmati di dalam handpone seperti aplikasi order online, internet 5G, berbagai macam social media, dan juga berbagai macam game online. Game online ini menjadi salah satu alasan pudarnya permainan tradisional, karena sifatnya yang lebih mudah dilakukan. Game online tidak membutuhkan lahan yang cukup luas untuk memainkannya dan tidak membutuhkan banyak pamain, yang artinya dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja. Hal ini yang menjadikan game online lebih terlihat mudah dibandingkan dengan permainan tradisional.

Berdasarkan fenomena pudarnya eksistensi permainan tradisional sangat disayangkan sekali apabila kurangnya kesadaran generasi muda terhadap permainan tradisional yang dapat mengakibatkan punahnya budaya lokal. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengenalkan permainan tradisional kepada generasi muda, seperti menggunakan media kesenian lainnya yang dikemas secara menarik untuk mengenalkan permainan tradisional. Seni tari dapat dijadikan wadah untuk mengenalkan permainan tradisional kepada generasi muda. Berdasarkan konsep Homo Ludens (Huizinga, 1938) mengatakan bahwa permainan tradisional akan mesukkan budaya dan karakter terhadap pelakunya, hal ini yang menjadi ketertarikan koreografer untuk mengangkat permainan tradisional petak umpet tema karya tari. Tipe tari yang dipilih untuk karya tari ini merupakan tipe tari dramatik, yang mana karya tari ini akan memiliki konflik, penyelesaian, dan juga pesan yang dapat diambil oleh penikmat atau penonton karya ini. Wujud sebuah tarian yang nantinya akan mengambil fenomena nyata dalam permainan petak umpet seperti suit/hompimpa kemudian yang kalah harus tutup mata, sisanya harus bersembunyi dan berusaha agar tidak diketahui oleh lawan main.

Fokus isi dalam karya tari Skit merupakan wujud proses memainkan permainan tradisional petak umpet yang dikemas dalam sajian karya tari Fokus bentuk dalam karya ini tipe tari dramatik, koreografer memilih tipe tari dramatik untuk memunculkan kekuatan-kekuatan emosional yang bervariasi dalam karya tari ini. Tujuan penciptaan karya tari ini ialah mewujudkan permainan tradisional petak umpet dalam bentuk sajian karya tari. Penulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan ide, konsep, proses dan bentuk karya tari *Skit*. Manfaat penciptaan bagi koreografer ialah untuk memberikan pengalaman untuk menciptakan karya tari mengenai permainan tradisional petak umpet dan juga memberikan pengalaman untuk mendeskripsikan juga menganalisis karya tari *Skit*. Manfaat penciptaan bagi penari adalah memberikan kesempatan dan juga pengalaman untuk berproses dalam karya tari. Manfaat penciptaan bagi penikmat yaitu untuk menambah referensi juga pengalaman apresiasi kepada penikmat dan pembaca dalam menciptakan karya tari. Manfaat penciptaan bagi jurusan sendratasik

adalah untuk menambah perbendaharaan penciptaan karya tari dan juga penulisan melalui fenomena permainan tradisional petak umpet.

Definisi operasional berisi tentang informasi untuk menyamakan persepsi antara penulis dengan pembaca mendapatkan kesepakatan antar pembaca dan penulis.

1. Perwujudan

Perwujudan merupakan kenyataan yang nampak secara kongkrit maupun tidak kongkrit atau abstrak. Secara kongkrit yang dimaksud adalah bentuk yang dapat dipersepsi dengan mata atau telinga, sedangkan tidak kongkrit yang dimaksud yakni yang hanya dapat dibayangkan seperti surat dongeng ataupun tulisan dalam buku.

2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan bentuk symbol dari warisan yang secara turun-termurun dari nenek moyang kita yang mana permainan tradisional memiliki berbagai macam fungsi, nilai dan pesan dibaliknya. Permainan tradisional dibentuk menyenangkan dan menggembirakan para pemainnya

3. Petak Umpet

Permainan petak umpet adalah permainan yang populer dikalangan anak-anak di Indonesia. Permainan ini membutuhkan pemain yang cukup banyak dengan jumlah minimal 4-5 pemain.

4. Tipe Tari Dramatik

Tipe tari dramatik merupakan tipe tari yang memusatkan perhatian kepada sebuah kejadian, dan menonjolkan kekuatan emosional yang bervariasi.

5. Koreografi Karya Tari

Koreografi merupakan kegiatan merancang komposisi tari berdasarkan unsur-unsur tari melalui proses kreatif sehingga menjadi suatu rangkaian gerakan-gerakan yang menghasilkan sebuah karya.

7. Skit

Skit memiliki arti tersendiri dalam permainan tradisional petak umpet. Skit

melambangkan sebuah kemenangan bagi pemain yang berhasil mengatakannya terlebih dahulu dan memegang benteng permainan dibandingkan pemain lainnya.

KERANGKA TEORI

Terdapat beberapa teori yang menjadi acuan dalam proses penggarapan karya, yaitu:

1. Koreografi (Alma Hawkins, 1990: 26)

Menurut Alma Hawkins (1990:26) pengalaman-pengalaman tari membantu proses kreatif yang dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu, eksplorasi, improvisasi dan pembentukan. Tahap eksplorasi merupakan tahap awal dalam membuat sebuah karya tari. Pada tahap eksplorasi, koreografer menggali ide-ide dan menuangkannya kepada penari. Dalam tahap improvisasi, koreografer mencoba menciptakan suatu gerakan yang sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. Koreografer akan menggali gerakan-gerakan yang sesuai dengan tema yang dipilih, kemudian koreografer akan memberikan beberapa rangkaian gerak yang telah ditemukan kepada para penari dan akan dilakukan tahap *trial and error* yang dapat membantu koreografer dalam menemukan kesesuaian gerak. Pada tahap pembentukan ini koreografer akan melakukan penyusunan Garapan terhadap materi yang telah ditemukan pada saat tahap improvisasi. Keseluruhan gerak yang telah tersusun pada tahap eksplorasi dan improvisasi akan dipilih Kembali untuk untuk menciptakan suatu alur dramatik yang kuat.

2. Metode Konstruksi 1

Metode konstruksi merupakan elemen materi komposisi yang perlu dihayati dan di mengerti. Proses dan juga metode penyusunan dan pengkombinasian berbagai elemen harus dipelajari serta di praktekan. Dari penjelasan tersebut dinyatakan bahwa untuk mencapai keberhasilan penataan tari, maka penata tari harus mengetahui awal kemungkinan-kemungkinan seperti metode konstruksi yang akan menghasilkan bentuk tari (Jacqueline, 1985).

3. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, permainan tradisional sangat kental dengan nilai-nilai kebudayaan dan tata nilai kehidupan masyarakat yang dapat diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional dapat membantu anak untuk memperoleh nilai-nilai kebudayaan dan juga dapat mempererat hubungan antar individu.

Konsep Homo Ludens (Huizinga, 1938) mengatakan bahwa pada hakikatnya manusia adalah makhluk bermain. Fungsi bermain selain sebagai wadah untuk memenuhi kebutuhan naluri manusia, bermain merupakan suatu kegiatan sukarela yang dilakukan dalam waktu dan tempat tertentu yang bersifat bebas namun mengikat yang disertai dengan adanya ketegangan, kegembiraan, dan kesadaran dalam diri seseorang yang bermain. Menurut Kurniati (2016) permainan tradisional akan melatih potensi anak yang dicerminkan dalam setiap perilaku adaptasi sosial dengan selalu melestarikan dan juga mencintai budaya nusantara. Menurut Huda & Prasetyo (2016) mengatakan bahwa permainan petak umpet memiliki nilai untuk mengasah emosi anak dan berdampak pada timbulnya sikap toleransi dan empati terhadap orang lain sehingga membuat anak nyaman dan terbiasa dalam kelompok.

4. Tipe Tari Dramatik

Menurut Jacqueline Smith (1985: 27) tipe tari dramatik memiliki gagasan atau ide yang akan disampaikan atau dikomunikasikan melalui gerak yang kuat dan memiliki daya pikat, dinamis, banyak ketegangan, serta lebih menekankan pada suasana tidak dengan cerita yang begitu jelas dan menonjolkan kekuatan-kekuatan emosional yang bervariasi.

5. Perwujudan

Menurut Djelantik (1999: 19) wujud yang merupakan sebuah kenyataan yang nampak secara kongkrit (berarti dapat dipersepsi dengan mata atau telinga) maupun sebuah kenyataan yang tidak nampak secara kongkrit, yakni yang abstrak, yang hanya dapat dibayangkan seperti suatu yang diceritakan ataupun dibaca dalam buku. Pada karya tari ini

wujud dinampakkan secara kongrit atau yang dapat dinikmati oleh mata dan telinga.

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan merupakan sebuah langkah yang dapat diambil dalam menciptakan suatu karya mulai dari penentuan ide hingga penerapan pementasan. Dengan adanya metode penciptaan ini koreografer akan terarah dan memiliki konsep yang jelas dengan menyusun segala sesuatunya terlebih dahulu. Pada karya ini koreografer menggunakan teori koreografi Alma Hawkins sebagai acuan proses dalam menciptakan karya tari. Menurut Alma Hawkins pengalaman-pengalaman tari membantu proses kreatif yang dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu, eksplorasi, improvisasi dan pembentukan

Rancangan Karya

1. Tema

Menurut Murgianto (1983:37) tema suatu tari dapat berdasarkan dari apa yang kita dengar, lihat, pikir dan kita rasakan. Tema dalam tari juga dapat diambil dari pengalaman hidup, drama, musik, psikologi, suasana hati, dan kondisi sosial.

Tema pada karya tari ini yaitu bermain, yang berangkat dari fenomena dilingkungan bermain anak-anak. Ditemukan banyak sekali fenomena menarik dari topik bermain, seperti keceriaan, pertengkaran kecil, kemenangan, kekalahan dan masih banyak lagi. Hal-hal inilah yang nantinya akan diwujudkan oleh koreografer dalam karya tari *Skit*.

2. Judul

Dalam menentukan judul diperlukan pemilihan yang bersifat mudah di ingat dan juga menarik. Selain itu judul harus menggambarkan karya secara sepintas sehingga dapat memunculkan ketertarikan peminat terhadap karya tari. *Skit* adalah judul yang telah dipilih koreografer. Kata *Skit* dalam permainan petak umpet ini sudah tidak asing lagi, yang memiliki makna bahwa pemain telah berhasil menemukan benteng. Kata *Skit* ini menjadi sebuah target yang harus didapatkan oleh tiap pemain untuk memenangkan sebuah permainan petak umpet. Koreografer ingin memunculkan berbagai macam upaya anak-anak untuk mendapatkan kemenangan.

3. Sinopsis

Sinopsis ini dibuat dengan tujuan untuk memberikan gambaran dari isi cerita karya tari *Skit*. Dalam karya ini koreografer ingin memberikan pesan bahwa permainan petak umpet memiliki banyak nilai dan kesenangan yang dapat dirasakan oleh para pemainnya. Sinopsis menggambarkan bahwa didalam setiap permainan tentu akan ada kemenangan dan kekalahan, namun hal tersebut tidak menjadikan alasan untuk para pemainnya dapat bersikap tidak sportif.

Hompimpa, Hompimpa

Sing dadi, ojo nganti susah

Hompimpa, Hompimpa

Menang, kalah, ora masalah

4. Tipe Tari

Dalam karya tari *Skit* koreografer memilih tipe tari dramatik. Tipe tari dramatik merupakan tipe tari yang tidak memunculkan cerita dengan begitu jelas dan tidak ada penokohan dalam suatu karya tari dan semua penari memiliki peran yang sama.

5. Mode Penyajian

Mode penyajian yang digunakan dalam karya tari *Skit* merupakan gabungan dari model penyajian representative dan mode penyajian simbolis, karena koreografer akan memunculkan gambaran dan beberapa gerak nyata yang diperoleh dari aktivitas bermain petak umpet. Sedangkan gerak simbolis akan dimunculkan pada penggambaran bersembunyi dengan symbol-simbol yang dapat diimajinasikan oleh penikmat. Sistem symbol juga tidak semata diam atau bisu, tetapi dapat berbicara kepada orang lain tentang isi dalam suatu karya yang hendak disampaikan (Hadi,2005:23). Dalam karya tari *Skit* koreografer akan membuat simbol yang memiliki makna dan juga ciri khas dalam permainan petak umpet.

6. Penari

Penari yang digunakan dalam karya tari *Skit* ini sebanyak 9 anak perempuan yang sedang menempuh pendidikan sekolah dasar dan juga memiliki standart kepenarian yang sama rata. Tujuan dari pemilihan penari anak-anak supaya karya tari ini lebih terlihat natural dan juga sesuai dengan tema permainan anak. Pemilihan 9 penari ini bertujuan agar memudahkan koreografer dalam menyusun

pola lantai dan kebutuhan artistic yang dimaksud dalam desain desain kelompok. Semua penari memiliki peran yang sama, namun akan dimunculkan dalam 1 adegan yang nantinya 9 penari akan dibagi menjadi 3 sebagai wujud respon suasana yang ada dalam satu adegan.

7. Teknik

Menurut Sumandiyo Hadi (2015: 49) Teknik merupakan upaya pengerjaan semua proses baik mental maupun fisik. Penari dimungkinkan untuk menciptakan pengalaman estesisnya dalam sebuah koreografi yang harus memahami beberapa keterampilan teknik seperti teknik bentuk, teknik instrument, dan teknik medium. Pada karya tari ini koreografer menggunakan beberapa teknik yang akan menunjang terwujudnya makna pada karya tari seperti, gerak lompat, gerak melantai, gerak berlari, gerak *staccato*, dan gerak lentur.

8. Gaya

Menurut Sumandiyo Hadi (2014: 53) gaya pada sebuah koreografi mengarah terhadap bentuk corak atau ciri khas yang terdapat pada gaya gerakan. Gaya gerakan tersebut merupakan suatu cara mengekspresikan gerakan yang ditentukan oleh beberapa faktor seperti kepribadian, tipe tubuh, kategori sejarah, geografis, maupun nilai-nilai budaya. Pada karya tari ini koreografer memunculkan gaya yang terdapat pada lingkungan sekitar tempat ditemukannya fenomena terkait permainan petak umpet. Gaya yang dipilih merupakan gaya gerak murni yang diambil dari *realita* dalam bermain petak umpet yang sudah distilisasi, koreografer juga menggunakan gerak simbolis.

9. Tata Teknik Pentas

Tata Teknik pentas dalam karya ini menggunakan panggung proscenium dan menggunakan lighting atau tata lampu yang lengkap. Dalam karya tari *Skit* koreografer memilih tipe tari dramatik sehingga pemilihan panggung proscenium dapat membantu menonjolkan suasana yang ingin diwujudkan dalam karya tari ini. Penggunaan panggung proscenium dalam karya tari ini bertujuan agar penari dapat mengeksplor panggung menjadi beberapa bagian. Penggunaan lighting juga sangat diperlukan untuk memperkuat suasana suasana dalam setiap adegan yang terbentuk dari warna-warna lampu yang memiliki makna.

10. Properti

Pada karya tari *Skit* koreografer menghadirkan properti sebagai pendukung penampilan karya tari. Properti yang digunakan pada karya tari ini adalah sebuah box berukuran 1 meter x 1 meter berwarna hitam pekat. Koreografer memilih box ini sebagai simbol tempat bersembunyi para pemain petak umpet dan juga sebagai simbol respon lingkungan sosial terhadap sikap yang nantinya akan dimunculkan dalam properti ini. Di dalam permainan petak umpet akan ditemukan berbagai macam proses seorang anak dalam memenangkan permainan. Proses ini diambil dari fenomena nyata dalam permainan petak umpet. Untuk itu koreografer memilih property berbentuk kotak yang dapat dirubah menjadi beberapa bentuk. Bentuk yang pertama kotak, yang nantinya akan digunakan sebagai tempat bersembunyi dan juga menjadi sebuah benteng bagi pemain yang bertugas mencari. Property ini memiliki 4 roda aktif pada setiap sudutnya. Roda ini berfungsi agar memudahkan para penari dalam memindahkan property. Bentuk kedua dari property ini adalah huruf V yang terbagi menjadi 2 bagian, bentuk ini akan difungsikan sebagai tempat bersembunyi dan juga sebagai respon suasana yang ada. Bentuk yang ketiga yaitu huruf V besar yang akan digunakan sebagai respon pemain satu terhadap pemain lainnya.

11. Iringan

Iringan musik yang digunakan pada karya tari ini menggunakan musik eksternal berupa gamelan atau musik tradisional. Pemilihan instrumen tersebut memiliki tujuan untuk mendukung suasana dalam permainan tradisional petak umpet. Pada karya tari ini juga memunculkan instrumen musik internal yang berasal dari penari itu sendiri. Hal ini bertujuan untuk membangun suasana *real* dalam bermain permainan petak umpet. Seperti bercanda gurau, saling mengejek dan juga merespon ajakan dalam bermain.

12. Tata Rias dan Busana

Tata rias merupakan salah satu elemen dalam tari yang sangat membantu dalam memperkuat karakter yang ingin dimunculkan. Dalam karya tari *Skit* koreografer ingin memunculkan karakter anak yang cukup kuat. Sehingga pemilihan warna dalam tata rias dan busana juga menjadi salah satu pemicu untuk

memunculkan karakter tersebut. Tata rias pada karya tari *skit* menggunakan teknik rias wajah korektif yang artinya memperkuat karakter, bentuk dan garis pada wajah dengan tujuan agar memberikan kesan estetik pada wajah yang berada jauh dari penonton.

Pemilihan warna *eyeshadow* yang digunakan merupakan warna *pink* agar dapat memberikan kesan yang ceria dan memperkuat karakter anak anak. Kemudian diberikan warna putih dan *glitter* pada bagian dalam supaya memberikan perpaduan warna yang tidak gelap. Dan juga diberikan *eyeliner* hitam untuk mempertajam bagian garis mata. Penggunaan produk *lip* dan *blush on* yang serba *pink*. Penggunaan produk alis menggunakan pensil alis berwarna coklat supaya memunculkan warna natural. Alat dan bahan untuk perlengkapan *make up* yaitu *foundation*, *loose powder*, *compact powder*, *blush on*, *counter*, *eyeshadow pallete*, *lipstick*, *lipcream*, *eyeliner*, *glitter*, pensil alis, bulu mata, *beauty blender*, dan kuas.

Pemilihan busana pada karya tari *Skit* juga di sesuaikan dengan konsep dan tema dalam permainan petak umpet. Koreografer memilih model atasan dengan lengan yang pendek dan berwarna *pink* dan juga berglitter supaya sesuai dengan rias wajah yang digunakan. Pemilihan warna pada busana juga di kolaborasikan dengan warna ungu, putih dan biru. Kolaborasi pada warna busana ini memiliki tujuan supaya memberikan kesan ceria dan memperkuat karakter anak pada karya tari *Skit*. Pemilihan bentuk *hair do* juga disesuaikan dengan konsep dan juga tema permainan anak. Koreografer membuat 2 kepangan yang kemudian dibentuk bulatan pada bagian atas kanan dan kiri. Koreografer juga memberikan glitter berwarna ungu pada bagian atas dahi supaya menambahkan kesan estetik. Kemudian koreografer juga memberikan jepit bunga berwarna *pink* yang mengelilingi bulatan pada rambut.



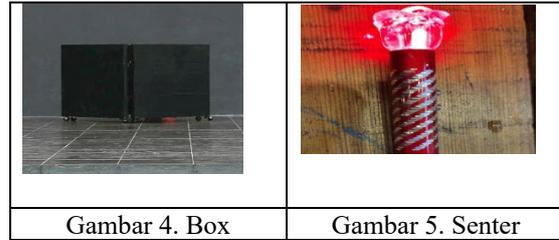
(Dokumentasi Natalia, 10 Juni 2023)



Gambar 3. Tata Rambut Karya Tari *Skit*
(Dokumentasi Natalia, 10 Juni 2023)

13. Properti

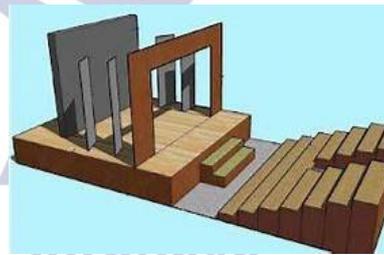
Pada karya tari *Skit* koreografer menghadirkan properti sebagai pendukung penampilan karya tari. Properti yang digunakan pada karya tari ini adalah sebuah box berukuran 1 meter x 1 meter berwarna hitam pekat. Koreografer memilih box ini sebagai simbol tempat bersembunyi para pemain petak umpet dan juga sebagai simbol respon lingkungan sosial terhadap sikap yang nantinya akan dimunculkan dalam properti ini. Di dalam permainan petak umpet akan ditemukan berbagai macam proses seorang anak dalam memenangkan permainan. Untuk itu koreografer memilih property berbentuk kotak yang dapat dirubah menjadi beberapa bentuk. Bentuk yang pertama kotak, yang nantinya akan digunakan sebagai tempat bersembunyi dan juga menjadi sebuah benteng bagi pemain yang bertugas mencari. Bentuk kedua dari property ini adalah huruf V yang terbagi menjadi 2 bagian, bentuk ini akan difungsikan sebagai tempat bersembunyi dan juga sebagai respon suasana yang ada. Bentuk yang ketiga yaitu huruf V besar yang akan digunakan sebagai respon pemain satu terhadap pemain lainnya. Didalam box juga terdapat kain sepanjang 5 meter yang terdiri dari 4 kain di tiap sisi. Pada karya tari *Skit* juga terdapat property senter yang berfungsi sebagai bentuk dari sebuah circle pertemanan.



(Dokumentasi Natalia, 9 Juni 2023)

14. Tata Teknik Pentas

Pada karya tari *Skit*, koreografer memilih panggung *proscenium* sebagai sarana pertunjukan. Menurut Santosa (2008: 389) panggung *proscenium* memiliki pemisah jarak antar pemain atau penyaji dengan penonton. Berdasarkan hal tersebut koreografer dapat mengungkapkan pesan dalam permainan tradisional dengan baik. Permainan tradisional membutuhkan arena yang luas sebagai wadah untuk bermain. Pada permainan petak umpet, pemain diharuskan mencari tempat bersembunyi yang baik supaya tidak terlihat oleh pemain utama. Sehingga pada pertunjukan karya tari *Skit*, koreografer membutuhkan panggung yang dapat mewadahi permainan tradisional yang hanya dapat dilihat dari 1 sisi yaitu bagian depan. Hal ini juga bertujuan supaya dalam adegan bersembunyi penonton juga dapat melihat bagaimana para pemain memilih tempat bersembunyi yang baik sehingga tidak terlihat oleh pemain utama.



Gambar 6. Panggung *Proscenium*
(Dokumentasi Online, 20 Juli 2023)

PEMBAHASAN

Proses penciptaan merupakan suatu tahapan yang dilakukan dalam membentuk suatu karya. Dalam hal ini koreografer menggunakan teori Alma Hawkins yang meliputi Eksplorasi, Improvisasi dan pembentukan.

Eksplorasi merupakan proses awal penciptaan karya tari yang dilakukan dengan mengamati sebuah fenomena, sehingga dapat muncul sebuah rangsang untuk menemukan

gerak sesuai dengan ide gagasan. Dalam bereksplorasi koreografer mengamati dan juga mencari informasi berupa tulisan mengenai permainan petak umpet. Eksplorasi terbagi menjadi 2 jenis yaitu eksplorasi sumber dan juga eksplorasi gerak.

Koreografer mendapatkan ide berdasarkan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar, yang kemudian melakukan observasi pada anak-anak yang memilih permainan online dibandingkan dengan permainan tradisional. Koreografer mengajak beberapa anak-anak di lingkungan sekitar untuk mencoba memainkan permainan tradisional petak umpet dan ditemukannya sikap tidak sportif dalam bermain petak umpet dari beberapa pemain. Koreografer juga melakukan eksplorasi sumber jurnal mengenai permainan tradisional yang memiliki nilai-nilai di dalamnya yang mampu mengajarkan sikap sportif dalam bermain. Observasi dan juga eksplorasi tersebut membantu koreografer untuk menciptakan sebuah karya yang dapat mengungkapkan sikap sportif dalam permainan petak umpet.

Koreografer melakukan eksplorasi gerak berdasarkan rangsangan yang telah didapatkan. Proses eksplorasi dilakukan bersama antara koreografer dan juga penari supaya keduanya dapat merasakan dan juga bertukar ide dalam menyusun gerak. Pemilihan penari anak-anak sangat bermanfaat dalam eksplorasi gerak supaya dapat menghasilkan gerak yang sesuai dengan konsep permainan.

Improvisasi merupakan sebuah proses penemuan gerak yang dilakukan secara spontan terhadap rangsangan yang diberikan. Koreografer memberikan rangsangan dengan cara mengajak bermain petak umpet, kemudian memberikan skenario singkat dan meminta para penari untuk bergerak dan berekspresi secara spontan. Hal ini nantinya akan membantu terwujudkan sebuah karya tari petak umpet yang *real*.

Pada tahap pembentukan ini koreografer akan melakukan penelitian terhadap video penyusunan garapan terhadap materi yang telah ditemukan pada saat tahap improvisasi. Keseluruhan gerak yang telah tersusun pada tahap eksplorasi dan improvisasi akan dipilah kembali untuk untuk menciptakan suatu alur dramatik yang kuat. Pada karya tari *Skit*

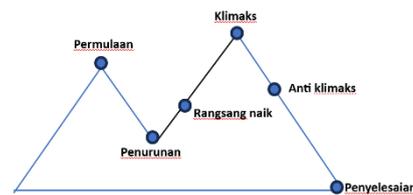
koreografer akan menyusun gerak yang telah ditemukan pada saat proses eksplorasi dan juga improvisasi. Gerak tersebut akan disusun dengan memperhatikan elemen dasar tari, motif, dan prinsip koreografi sehingga menjadi sajian karya yang terstruktur.

Deskripsi isi pada karya tari *Skit* berangkat dari tema inti yang kemudian terbagi menjadi beberapa sub tema dan juga gambaran sub tema sebagai berikut:

Adegan	Sub Tema	Gambaran Sub Tema
Intro	Pertikaian	Penggambaran seorang anak yang merasa terganggu dengan pertengkaran yang terjadi akibat kurangnya rasa toleransi dan sikap sportif antar sesama.
Adegan 1	Kejenuhan	- Penggambaran suasana yang membosankan bagi anak anak untuk tidak melakukan kegiatan yang menyenangkan di waktu libur - Munculnya ide untuk bermain petak umpet bersama dianalogikan dengan perubahan suasana dari jenuh menuju ceria. Digambarkan juga dengan simbol gerak menutup bagian mata yang dianalogikan sebagai permainan petak umpet. Memulai permainan dengan <i>suit</i> gunting, batu dan kertas. Kemudian muncul 1 pemain yang bertugas untuk menutup mata di area benteng permainan.
Adegan 2	Pemberontakan	- Kekalahan dalam sebuah permainan tentu merupakan

		<p>hal yang wajar, namun seringkali anak anak menganggap bahwa dirinya tidak boleh menerima kekalahan karena hal tersebut bisa membuatnya malu. Hal ini yang menjadikannya marah yang disimbolkan dengan berlari menghindari benteng permainan. Sikap tidak sportif tentu membuat pemain lainnya merasa dirugikan dan membuat mereka geram. Namun mereka tetap mencoba mencairkan suasana dengan cara mengajaknya untuk kembali bermain. Tetapi justru niat baik ini kembali ditolak.</p>
Adegan 3	Kesendirian	Menggambarkan adanya sebuah penyesalan dan mencoba memulai permainan dengan menaati peraturan yang ada
Adegan 4	Penerimaan	Seluruh pemain memulai permainan dengan perasaan penuh sukacita karena semua pemain telah sepakat untuk menikmati dan menghargai permainan beserta peraturannya. Kembali dalam pertemanan disimbolkan dengan saling bergandeng tangan dengan raut wajah yang gembira.

Penyusunan skenario pada karya tari *Skit* ini mengalami perubahan yang terjadi ketika melakukan proses pembuatan karya. Perubahan tersebut terletak pada adegan intro yang awalnya merupakan bagian untuk menggambarkan kejenuhan anak anak ketika libur sekolah telah tiba menjadi cuplikan pertengkaran antara beberapa pemain yang mengakibatkan suasana menjadi tegang. Perubahan adegan tersebut tentu akan mengakibatkan berubah jumlah adegan dan juga desain dramatik yang digunakan, dikarenakan adanya perbedaan suasana yang terjadi. Pada karya tari *Skit* koreografer menggunakan desain dramatik kerucut ganda.



Gambar 7. Desain Dramatik kerucut ganda (Dokumentasi Online, 13 Juli 2023)

Pada awal pembuatan karya adegan intro menggambarkan kejenuhan anak anak dalam menjalani keseharian dengan beridiam diri dirumah dan merasa kesepian. Namun seiring berjalannya waktu selama berproses koreografer merubah penggambaran kejenuhan menjadi cuplikan adegan pertengkaran antara beberapa pemain. Hal ini bertujuan agar memunculkan pertanyaan dari penonton untuk merasakan ketertarikan menyaksikan adegan berikutnya. Adegan ini diwujudkan dengan adanya 3 penari *on stage* yang terdiri dari 2 penari berdiri menghadap depan dan 1 penari menghadap belakang. Dilanjutkan dengan 2 penari saling beradu dan mendorong satu sama lain sambil berteriak saling menyalahkan. Pada bagian ini pemusik dan juga penari memberikan respon berupa suara pertengkaran. Hal ini dapat memberikan suasana tegang dan akan mendapatkan kesan dramatik ketika seluruh pendukung dapat memberikan 1 suara yang serupa seperti halnya suara pertengkaran. Tata lampu yang digunakan pada bagian ini menggunakan lampu Par Led merah, *spot center*, *foot*, dan *boom* dengan intensitas cahaya 40%. Properti yang digunakan pada adegan ini yaitu sudut pintu depan dan belakang menghadap ke depan dan belakang. Adegan ini

berakhir ketika 1 penari berteriak untuk menghentikan pertengkaran yang terjadi.



Gambar 8. Intro

(Dokumentasi Natalia, 10 Juni 2023)

Adegan 1 menggambarkan tentang kejenuhan anak-anak yang disimbolkan dengan gerakan sederhana yang diulang-ulang seperti meletakkan tangan di dagu dan kepala digerakkan kekanan dan kekiri. Pada bagian pertama adegan ini koreografer mengimplementasikan bahwa kehidupan anak-anak itu sangat dekat dengan bermain. Maka dari itu koreografer memunculkan perbedaan dari perasaan anak-anak ketika sedang sendiri dengan perasaan ketika sedang bersama teman-temannya. Iringan musik dibuat dengan lirik *ku jenuh, ku bosan, sendiri*. Setting yang digunakan masih sama dengan adegan sebelumnya. Lighting yang digunakan pada adegan 1 merupakan jenis lampu Par LED warna biru dengan intensitas cahaya 60%. Namun pada bagian ini lighting yang digunakan tidak hanya dalam satu sisi saja, setiap pergantian lirik dari pemusik maka lighting yang digunakan akan berganti pada sisi lainnya. Pergantian sisi lighting ini bertujuan untuk memunculkan beberapa sudut pandang dari kejenuhan anak-anak ketika sedang dalam masa libur sekolah. Pada bagian 2 merupakan sebuah gambaran keceriaan anak-anak ketika sudah berkumpul dalam masa libur dan memiliki keinginan untuk bermain bersama. Munculnya sebuah ide bermain digambarkan melalui 1 penari yang berlari dan masuk ke dalam property box dan menggerakkan tangan dari atas ke bawah dan bersembunyi. Kemudian digambarkan juga oleh keempat penari lainnya yang melipat kedua tangan menutup mata. Simbol gerak ini menggambarkan ajakan beberapa anak untuk bermain petak umpet bersama. Lighting yang digunakan pada adegan ini menggunakan par LED berwarna pink sebagai lambang keceriaan anak-anak dalam bermain petak umpet dengan intensitas cahaya 100%. Pada bagian 3 ini menggambarkan mulainya permainan petak umpet diawali dengan suit. Setelah suit pemain utama dimasukkan ke dalam box yang menggambarkan benteng permainan. Kemudian pemain lainnya memutar box 360

derajat dan berpecah ketempat persembunyian masing-masing. Setelah itu, pemain utama dapat menemukan beberapa pemain lainnya. Sangat disayangkan, salah satu pemain yang seharusnya menggantikan posisi pemain utama untuk masuk ke dalam benteng permainan justru bersikap kurang sportif. Hal ini diwujudkan ketika pemain tersebut berlari dan menolak kekalahan.



Gambar 9. Adegan 1

(Dokumentasi Natalia, 10 Juni 2023)

Adegan 2 menggambarkan munculnya sebuah konflik yang terjadi dalam bermain permainan petak umpet. Di dalam suatu hubungan pertemanan tentu akan mengalami sebuah permasalahan. Pada adegan ini koreografer ingin memberikan contoh sikap sederhana yang ternyata mampu memberikan gejala emosi dari lawan mainnya. Pada bagian 1 koreografer memunculkan pertengkaran karena sebuah sikap kurang sportif dari salah satu pemain yang berlari menjauh dari benteng. Hal ini kemudian direspon oleh pemain lainnya dengan amarah. Pada bagian ini iringan musik dibuat senyap dan hanya berfokus pada suara vocal dari sinden dengan lirik sebagai berikut *hai teman, jangan kamu curangiku, bermainlah jujur*. Setting yang digunakan pada bagian ini yaitu box dengan sudut menghadap kedepan dan belakang kemudian ditambahkan dengan kain putih 2 lembar pada sisi kanan dan kiri sebagai background dengan tujuan untuk memfokuskan penonton pada bagian center (pemain utama). Pemain lainnya menyalakan senter dengan warna merah sebagai wujud amarah. Pada bagian ini setting lampu dibuat fokus spot dibagian tengah (pemain utama) dan ditambahkan par LED merah. Untuk sisi lainnya tidak menggunakan lampu atau biasa disebut *blackout* dengan tujuan untuk membantu memunculkan warna senter. Pada bagian 2 menggambarkan kemarahan teman-temannya dengan sikap pemain utama. Pemain lainnya sudah tidak lagi menghiraukan pemain utama karena tidak ada respon positif seperti meminta maaf dan memperbaiki kesalahan yang diperbuat. Kemudian koreografer memunculkan suasana yang menyenangkan namun tanpa melibatkan pemain utama yang

akhirnya membuat pemain utama merasa kesepian.



Gambar 10. Adegan 2
(Dokumentasi Natalia, 10 Juni 2023)

Adegan 3 menggambarkan adanya sebuah penyesalan dari pemain utama dan mencoba memulai permainan dengan menaati peraturan yang ada. Pada bagian ini koreografer ingin memberikan contoh solusi yang paling dekat dengan anak-anak dalam menghadapi permasalahan yang serupa dengan sebuah sikap yang curang. Sekecil apapun sikap curang, tentu akan merubah suasana dalam permainan itu sendiri. Dalam bagian pertama pemain utama dibuat seolah merasa sendiri sehingga merasa kesepian dengan berujung meminta maaf pada pemain lainnya. Namun awalnya pemain lain tidak mau memaafkan dengan simbol senter kembali dinyalakan dan pemain lain berteriak menyudut ke arah pemain utama. Pada bagian ini lighting dibuat *blackout* pada sisi center dan spotlight dibagian pojok kiri menyorot pemain utama. Pada bagian kedua, semua pemain kembali bersatu dan bergandeng tangan melambangkan perdamaian. Pada bagian ini lighting dibuat berwarna *pink* yang kembali melambangkan keceriaan.



Gambar 11. Adegan 3
(Dokumentasi Natalia, 10 Juni 2023)

Adegan 4 menggambarkan dimulainya kembali permainan tradisional petak umpet dengan hati yang riang tanpa menyimpan dendam dan belajar menerima kekalahan. Dalam adegan ini koreografer tidak hanya memberikan contoh sikap negatif saja, namun koreografer juga memberikan contoh positif, seperti sikap berlapang dada dan sikap saling memaafkan. Pada adegan ini seluruh pemain kembali mengulang urutan permainan dimulai dari suit. Kemudian setting property dirubah memisahkan box menjadi 2 bagian dengan

membuat 2 panah saling berhadapan di sisi kanan dan kiri panggung. Kemudian beberapa penari bersembunyi di box yang terpisah. 2 penari sisanya bergerak dengan konteks bercanda. Kemudian setting property kembali disatukan dengan sudut menghadap depan dan belakang. Dan keempat kain dari keempat sisi box ditarik mengarah ke sudut panggung. Pada bagian depan kain dibuat simbol bersembunyi dengan tengkurap. Pada bagian belakang kain dibuat simbol bersembunyi dengan sikap berdiri. Kedua penari berlompat dan saling bergurau. iringan musik diimbangi dengan vokal yang menggambarkan permainan sebagai berikut *ayo do dolanan, dolanan dhelikan, dhelikan yo dhelikan. ning ojo lali, kanca kudu janji, main dengan terpuji. yo ayo dolanan bersukaria, hilangkan permusuhan, main bersama*. Setelah lirik terakhir semua pemain baik penari, pemusik dan sinden menyebut kata *Skit* dengan keras, kemudian diakhiri dengan suara tertawa dari penari yang melambangkan permainan berhasil dimainkan dengan perasaan yang menyenangkan.



Gambar 12. Adegan 4
(Dokumentasi Natalia, 10 Juni 2023)

Elemen pendukung pada karya tari *Skit* yaitu tata rias dan busana, properti, iringan tari, tata teknik pentas dan juga tata cahaya. Tata busana yang digunakan merupakan setelan baju dengan perpaduan warna ungu, *pink*, biru dan putih. Pemilihan warna ini juga bertujuan untuk memunculkan karakter anak-anak yang disesuaikan dengan konsep permainan petak umpet. Busana yang digunakan merupakan atasan dengan kain terawang berwarna *pink*, dan juga menggunakan singlet berwarna ungu untuk menutup bagian tubuh bagian dalam. Celana yang digunakan merupakan celana kulot dengan panjang selutut dan berwarna ungu. Koreografer juga memberikan rok berwarna *pink* yang memiliki 1 sisi yang melengkung untuk mempercantik detail bagian pinggang penari. Pemilihan warna biru untuk rapak yang berbeda dengan warna baju dan celana bertujuan untuk memberikan kesan yang sejuk pada bagian pinggang yang kemudian di tutup

dengan menggunakan sabuk berwarna biru dengan garis *pink*. Langkah terakhir yaitu dengan diletakkannya kace berwarna putih tulang yang membuat keseluruhan busana menjadi 1 kesatuan warna yang ceria. Putih memiliki arti suci, diharapkan dalam berkegiatan manusia dapat melakukan aktivitasnya dengan cara yang baik.

Tata rias yang digunakan pada karya tari *Skit* merupakan teknik tata rias korektif. Yang artinya rias memiliki fungsi untuk mempertajam detail wajah, garis wajah dan juga menyamaratakan warna kulit. Pemilihan warna *eyeshadow* yaitu menggunakan warna pink dan putih glitter yang memiliki tujuan untuk melambungkan keceriaan. Pada bagian alis juga menggunakan pensil alis berwarna coklat agar terlihat natural dan tidak terkesan tajam atau dewasa. Kemudian juga diberikan *eyeliner* hitam yang bertujuan untuk mempertegas garis mata. *Lipcream* dan *lipstick* juga menggunakan warna *nude* dan *pink* sebagai bentuk gradasi pada bibir. Langkah terakhir yaitu memberikan *highlighter* pada bagian ujung mata, 2 titik tulang hidung, tulang pipi, bawah alis, bagian atas bibir, area jidat dan juga dagu.

KESIMPULAN

Karya tari *Skit* merupakan karya tari yang bercerita tentang sekelompok anak-anak yang bermain permainan petak umpet. Karya tari *Skit* memiliki dua fokus yaitu fokus bentuk dan isi. Fokus bentuk dari karya tari *Skit* adalah bentuk dramatik yang akan memunculkan beberapa adegan dan juga akan menonjolkan berbagai macam suasana. Fokus Isi dalam karya tari *Skit* merupakan wujud permainan tradisional petak umpet. Dalam proses penciptaan karya tari ini diawali dengan sebuah rangsang visual berupa kegiatan anak-anak dalam bermain petak umpet, kemudian melahirkan sebuah gagasan untuk diungkapkan melalui karya tari *Skit*.

Bentuk karya dalam upaya mewujudkan tema tentang permainan tradisional petak umpet dalam karya tari *Skit* menggunakan unsur pendukung seperti, elemen gerak, tata cahaya, properti, iringan, tata rias dan busana. Dalam beberapa adegan koreografer menggunakan gerak alami dalam permainan petak umpet. Dengan tujuan dapat memunculkan karakter anak-anak dalam karya ini. Properti yang digunakan juga memiliki beberapa makna

seperti wujud dari respon sosial, tempat bersembunyi, dan menjadi benteng permainan. Iringan yang digunakan merupakan instrument gamelan dengan laras pelog. Busana yang digunakan berwarna merah muda, ungu, biru dan putih. Perpaduan warna ini memiliki tujuan tertentu seperti penggambaran keceriaan anak-anak dan memiliki arti ketenangan. Perpaduan warna ini juga memiliki kesinambungan dengan tata cahaya yang digunakan. Sehingga menjadi satu kesatuan yang berkaitan dalam karya tari *Skit*.

DAFTAR PUSTAKA

- Dhewi, Oktavian Khusuma. 2018. *KOREOGRAFI IANFU KARYA DWI SURNI CAHYANINGSIH*. Surakarta: Institut Seni Indonesia.
- Dhinda, Maharani. 2019. *Ungkapan Kesetiaan Melalui Tipe Dramatik Pada Karya Tari Satya Lambari*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Feisner, Edith Anderson. 2006. *Color Studies Second Edition*. Newyork: Firchild Publication, Inc.
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2003. *Aspek-aspek Dasar Koreografi Kelompok*. Elkaphi
- _____. 2014. *Koreografi Bentuk-Teknik-Isi*. Yogyakarta: Cipta Media
- Huda, M. N., & Prasetyo, E. (2016). *Permainan Tradisional Sebagai Wahana Pembentukan Karakter Generasi Muda*.
- Huizinga, Johan. 1938. *Homo Ludens*. Jakarta: Munawwarah. 2017. *Akkare-Karena*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Murgiyanto, Sal. 1983. *Koreografi (pengetahuan dasar komposisi tari)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan
- Nabila, Difa. 2016. *Pengaruh Pemilihan Jenis Foundation Terhadap Hasil Make Up Pesta*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Nahat, Hildigardis M.I. 2019. *Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi*. Bengkulu: Universitas Negeri Bengkulu.

Ngafifi, Muhamad. 2014. *Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya*. Yogyakarta: Jurnal Pembangunan Pendidikan : Fondasi dan Aplikasi (Vol 2).

Saputra, Setiya Yunus. 2017. *Permainan Tradisional VS Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter Di Sekolah Dasar*. Malang: Elementary School Education Journal Universitas Muhammadiyah Malang. (Vol 1)

Sari, Ayu T.R. 2021. *Karya Tari Dhelikan*. Kediri: Univeristas Nusantara PGRI Kediri.

Setiawan, Daryanto. 2018. *Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya*. Medan: Jurnal Simbolika (Vol 4).

Smith, Jaquiline. 1985. *Komposisi Tari terjemahan Ben Suharto. S.S.T.* Yogyakarta: Ikalasti Yogyakarta.

Yudiwinata, Hikmah Prisia. 2014. *Permainan Tradisional Dalam Budaya dan Perkembangan Anak*. Surabaya: Jurnal Paradigma Universitas Negeri Surabaya. (Vol 2)

DAFTAR PUSTAKA MAYA

<https://id.wikihow.com/Bermain-Petak-Umpet>

diakses pada 20 Maret 2023

https://id.wikipedia.org/wiki/Petak_umpet

diakses pada 20 Maret 2023

UNESA
Universitas Negeri Surabaya