

PROSES KREATIF TYA AGUSTIN DALAM KARYA TARI OPIUM

SKRIPSI KARYA ILMIAH



Oleh

Tya Agustin Ani Saputri
NIM 18134177

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

ABSTRACT

The research entitled Tya Agustin's Creative Process in Opium Dance Works discusses the form of Tya Agustin's creative work and process. Opium Dance is a new dance work that reveals the impact of addiction in playing online games which leads to negative physical and psychological values, so that many teenagers are affected by this.

There are two problems in this research, namely (1) what is the form of Opium's dance work? (2) how is Tya Agustin's creative process in Opium's dance work? The main objective of this study is to understand and explain descriptively the form of Opium's dance work and the creative process of Tya Agustin as the choreographer. To explore the form of the Opium Dance, the researcher used the theory from Y. Sumandiyo Hadi in his book entitled Basic Aspects of Group Choreography and to explore the creative process, the researcher used the theory from Rhodes cited by Utami Munandar, namely the 4P's Creativity concept. .

The results of this study present a description of the form of the Opium dance, namely the Opium dance work is a small group choreography consisting of three female dancers. The Opium dance reveals the impact of addiction to playing online games, the characteristics of the finger movements as an expression of patterns of online game play. Work on the accompaniment or music in the Opium dance using midi music which is made with the addition of the dynamic effects of playing online games. The costume worn in the Opium dance is a short dress with short black shoulder-length sleeves using corrective make-up and one tied hair. There are several drivers in the creative process experienced by Tya Agustin, namely the influence of internal, external, visual and kinesthetic stimuli.

Kata Kunci : *Opium, Forms and Processes*

ABSTRAK

Penelitian yang berjudul Proses Kreatif Tya Agustin dalam Karya Tari Opium membahas tentang bentuk karya dan proses kreatif Tya Agustin. Tari Opium adalah karya tari baru yang mengungkapkan dampak kecanduan dalam bermain game online yang mengarah pada nilai negatif terhadap fisik dan psikis, sehingga banyak remaja yang terdampak hal tersebut.

Permasalahan dari penelitian ini ada dua yaitu (1) bagaimana bentuk karya tari Opium? (2) bagaimana proses kreatif Tya Agustin dalam karya tari Opium? Tujuan utama penelitian ini memahami dan menjelaskan secara deskriptif tentang bentuk karya tari Opium dan proses kreatif Tya Agustin sebagai koreografer. Untuk mengupas bentuk karya Tari Opium, peneliti menggunakan teori dari Y. Sumandiyo Hadi dalam bukunya yang berjudul Aspek-aspek Dasar Koreografi Kelompok dan untuk mengupas proses kreatif, peneliti menggunakan teori dari Rhodes yang dikutip oleh Utami Munandar yaitu konsep kreativitas 4P (*Four P's Creativity*).

Hasil penelitian ini menyajikan deskripsi bentuk tari Opium, yaitu karya tari Opium merupakan koreografi kelompok kecil yang terdiri dari tiga penari perempuan. Tari Opium mengungkapkan tentang dampak kecanduan bermain game online, ciri khas gerak permainan jari-jemari tangan sebagai ungkapan pola permainan game online. Garap iringan atau musik dalam tari Opium menggunakan musik midi yang dibuat dengan penambahan dinamika efek-efek bermain game online. Garap kostum yang dikenakan dalam tari Opium adalah dress pendek dengan lengan pendek sebahu berwarna hitam menggunakan rias korektif dan rambut diikat satu. Adapun beberapa pendorong dalam proses kreatif yang dialami Tya Agustin, yaitu pengaruh faktor internal, eksternal, rangsangan visual dan kinestetik.

Kata Kunci : *Opium, Bentuk dan Proses*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Tinjauan Pustaka	6
F. Landasan Teori	7
G. Metode Penelitian	9
1. Pengumpulan Data	9
2. Analisis Data	13
3. Penyusunan Laporan	13
H. Sistematika Penulisan	13
BAB II BENTUK KARYA TARI OPIUM	15
A. Bentuk Karya tari Opium	15
B. Sinopsis	16
C. Elemen-elemen Koreografi Dalam Tari Opium	17
1. Gerak tari	17
2. Ruang Tari	33
3. Iringan atau Musik	46
4. Judul Tari	49
5. Tema Tari	50

6. Jenis Tari	51
7. Jumlah Tari	52
8. Rias dan Busana	52
9. Tata Cahaya	55
10. Mode atau Cara Penyajian	59
BAB III PROSES KREATIF TYA AGUSTIN DALAM KARYA TARI OPIUM	60
1. Pribadi (Person)	61
2. Pendorong (Press)	63
3. Proses (Process)	64
4. Produk (Product)	74
BAB IV PENUTUP	76
A. Simpulan	76
B. Kendala dan Solusi	77
C. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79
DISKOGRAFI	80
NARASUMBER	80
GLOSARIUM	81
LAMPIRAN	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Pose gerak mengangkat satu kaki keatas terdapat pada bagian awal yang mengungkapkan suasana semangat. Gerak tersebut pengembangan gerak stretching dalam pemanasan tubuh. Garap cahaya dalam bagian ini menggunakan lampu warna merah yang membantu mengungkapkan rasa semangat yang berambisi	19
Gambar 2.	Pose gerak pumping terdapat pada bagian awal yang mengungkapkan suasana semangat. Gerak tersebut pengembangan dari gerak dasar peregangan tangan. Garap cahaya dalam bagian ini menggunakan lampu warna merah yang membantu mengungkapkan rasa semangat yang berambisi	19
Gambar 3.	Pose gerak permainan jari tangan terdapat pada bagian tengah yang mengungkapkan suasana emosional. Gerak tersebut pengembangan dari gerak dasar respon tubuh saat bermain game online yang mengungkapkan sisi candu dalam bermain game online. Garap cahaya dalam bagian ini menggunakan lampu warna merah redup yang mengungkapkan rasa emosi	20
Gambar 4.	Pose gerak permainan jari tangan pada bagian tengah mengungkapkan suasana kecanduan. Gerak tersebut pengembangan dari gerak dasar respon tubuh yang menggambarkan fokus pada satu titik saat bermain game online. Garap cahaya dalam bagian ini menggunakan lampu merah redup yang mewakili rasa candu dengan penuh emosi	21
Gambar 5.	Pose gerak mengayun tangan terdapat pada bagian tengah yang mengungkapkan rasa emosional. Gerak tersebut pengembangan dari dasar gerak pemanasan tubuh bagian lengan dengan kehadiran cahaya warna merah redup	22
Gambar 6.	pose gerak mengayun dada terdapat pada bagian tengah yang mengungkapkan suasana emosi namun tubuh sudah lelah. Gerak tersebut pengembangan dari gerak dasar pelatihan	22

	pernafasan dengan menghembuskan nafas saat mengayun dada dengan kehadiran cahaya warna merah redup.	
Gambar 7.	Foto rias cantik natural yang digunakan penari.	53
Gambar 8.	Foto kostum saat digunakan. Tampak depan (kiri), tampak belakang (kanan).	54
Gambar 9.	Lighting pada bagian awal yang mengacu pada 1 titik berujuan untuk memberi fokus pada gerak yang dilakukan dengan pencahayaan lampu warna putih yang membangun suasana santai.	56
Gambar 10.	Lighting pada bagian awal yang diambil dari sorot samping kiri dan kanan bertujuan untuk memperjelas gerak perpindahan dengan membangun suasana santai.	57
Gambar 11.	Lighting semua menyala menyorot ke center panggung ditambah led warna biru pada bagian awal yang bertujuan memperjelas ruang tari yang digunakan dengan suasana semangat.	57
Gambar 12.	Penambahan lighting warna merah dengan nuansa redup pada bagian tengah yang bertujuan untuk membangun suasana puncak emosi seorang pemain game online.	58
Gambar 13.	Penataan lighting dengan penambahan warna biru dan merah untuk menggambarkan suasana tegang pada bagian akhir	58
Gambar 14.	Pose gerak sikap lilin hasil eksplorasi pada latihan kedua dengan mengungkapkan suasana semangat dan berambisi. Gerak tersebut pengembangan gerak dasar stretching dalam pemanasan tubuh.	67
Gambar 15.	Pose hasil eksplorasi gerak permainan jari-jemari tangan pada latihan kedua yang mengungkapkan suasana candu dalam bermain game. Gerak tersebut hasil pengembangan dari gerak dasar respon tubuh saat bermain game online.	68
Gambar 16.	pose hasil eksplorasi gerak push-up pada latihan kedua yang mengungkapkan suasana semangat dan berambisi. Gerak tersebut hasil dari pengembangan gerak dasar olahraga.	68
Gambar 17.	Pose hasil eksplorasi gerak permainan jari-jemari tangan pada latihan kedua yang mengungkapkan	69

suasana emosi dan candu yang dialami remaja. Gerak tersebut hasil dari pengembangan dari respon tubuh remaja dalam bermain game online.

- Gambar 18.** Pose hasil eksplorasi gerak menatap ke jari tangan pada latihan ketiga yang mengungkapkan suasana lelah. Gerak tersebut pengembangan dari gerak dasar jari-jemari tangan. Level gerak yang dipilih merupakan proses kecanduan dari tahap awal hingga akhir yaitu merasa lelah dengan rasa emosional yang tinggi. 69
- Gambar 19.** Pose hasil eksplorasi gerak jari tangan yang mencengkram pada latihan ketiga yang mengungkapkan suasana lelah. Gerak tersebut pengembangan dari gerak sedang bermain game online. Level yang digunakan ialah level bawah, sedang dan atas. 70
- Gambar 20.** Foto hasil pengamatan kondisi tempat nongkrong anak remaja yang bermain game online di Independent Café kota Ponorogo yang duduk bergerombol menggambarkan suasana tegang. 72
- Gambar 21.** Foto poster karya tari Opium 83
- Gambar 22.** Foto penari dan komposer musik tari Opium 84
- Gambar 23.** Foto Tya Agustin dengan teman-teman 84
- Gambar 24.** Foto penari dan tim crew tari Opium 85

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Deskripsi ragam gerak tari Opium	23
Tabel 2.	Deskripsi pola lantai karya tari Opium	35



DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Noviana. 2016. "*Bahaya Kecanduan Internet dan Kecemasan Komunikasi terhadap Karakter Kerja Sama pada Manusia*". *Jurnal Psikologi* vol. 43 no. 3 (hal 220-230).
- Guntur. 2016. *Metodologi Penelitian Artistik*. Surakarta : ISI Press Surakarta
- Hawkins, Alma (terjemahan Sumandiyo Hadi). 1990. *Mencipta Lewat Tari (creating through dance)*. Yogyakarta : Institut Seni Indonesia.
- Hadi, Sumandiyo. 2003. *Aspek-Aspek Dasar Koreografi Kelompok*. Yogyakarta: Elkaphi Lembaga Kajian Pendidikan dan Humanoria Indonesia.
- Hadi, Sumandiyo. 2007. *Kajian Tari Teks dan Konteks*. Yogyakarta: Pustaka Buku Publishe.
- Hadi, Sumandiyo. 2011. *Koreografi, Bentuk-Tehnik*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Harimawan, R. M. 1988. *Dramaturgi*. Bandung : CV Rosdakarya.
- Kristianto, Imam. 2017. *Proses Kreativitas Eko Sepriyanto Dalam Penciptaan Karya Tari Trajectory*. Surakarta : Fakultas Seni Pertunjukkan, Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Munandar, Utami. 2002. *Kreativitas Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta : Gramedia Pustaka.
- Rini, Ayu. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta : Pustaka Mina.
- Romahdon, Danang. 2018. *Karya Penciptaan Cita Bapa*. Surakarta : Fakultas Seni Pertunjukkan, Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Smith, Jacqueline. 1985. *Komposisi Tari Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru*. Terj Ben Suharto. Yogyakarta: Ikalasti Yogyakarta.
- Soedarsono. 1978. *Pengantar Pengetahuan dan Komposisi Tari*. Yogyakarta: Akademi Seni Tari Indonesia.
- Sugono, Dendy. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta : Departement Pendidikan Nasional Jakarta.
- Suryanto, Rahmad Nico. 2015. *Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*. Simpang Baru : Jurusan Sosiologi Fisip UR, Universitas Bina Widya.

- Tumuruning. 2019. *Proses Kreatif Penciptaan Karya Tari Tumuruning*. Surakarta : Fakultas Seni Pertunjukkan, Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Tobing, Ingrid Tio Yosephine. 2021. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Di SMK Telkom 2 Medan*. Jurnal Psikologi Konseling vol.18 no.1 (hal 842-851)
- Ulfa, Mimi. 2017. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Peka Baru*. Jurnal Jom Fisip vol. 4 no. 1 (hal 4-10)
- Ulivia. 2015. *Proses Kreatif Penciptaan Tari Parijoto Sinangling Karya Eko Febrianto*. Yogyakarta : Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Yogyakarta.

DISKOGRAFI

- UPT Audi Visual ISI Surakarta. 2022. *"Ujian Bimbingan Karya Koreografi Prodi Tari ISI Surakarta-Sesion 1"*. Dokumentasi karya tari Opium sebagai Tugas Akhir Koreografi Program S-1 Seni Tari di gedung Teater Besar Institut Seni Indonesia Surakarta.

NARASUMBER

- Gandang Syahri Utomo (24 tahun), komposer musik, mahasiswa Institut Seni Indonesia Surakarta. Jl. Irian Gg. Irian 1 no. 1, Kepunton, Jebres, Surakarta.
- Nehemia Rory Septavianus (23 tahun), narasumber pemain game online, mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Perumahan Perumda, Babadan, Ponorogo, Jawa Timur.
- Riski Ade Pradesta (29 tahun), penata cahaya, wiraswasta. Jln. Merak no. 60, Gonilan, Kartasura, Surakarta.