

**PROSES KREATIF
EKSTRAKURIKULER TARI GLADIATOR PATBHE LA DANSE
DI SMAN 4 YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan pada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



oleh
Jatu Prawesti
NIM 10209244010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI TARI
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Proses Kreatif Ekstrakurikuler Tari *Gladiator Patbhe la Danse* di SMAN 4 Yogyakarta” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Pembimbing I,

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Yuli Sectio Rini".

Dra. Yuli Sectio Rini, M.Hum.
NIP 19590714 198609 2 001

Yogyakarta, 30 Maret 2016

Pembimbing II,

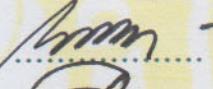
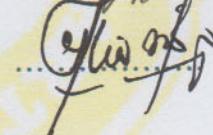
A handwritten signature in black ink, appearing to read "Wien Pudji Priyanto".

Drs. Wien Pudji Priyanto D.P, M.Pd.
NIP 19550710 198609 1 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Proses Kreatif Ekstrakurikuler Tari *Gladiator Patbhe la Danse* di SMAN 4 Yogyakarta” ini telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji pada tanggal 18 April 2016 dan dinyatakan LULUS.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Kuswarsantyo, M.Hum.	Ketua Pengaji		22-4-2016 22/4/2016
Drs. Wien Pudji Priyanto, M.Pd.	Sekretaris Pengaji		22-4-2016
Dra. Endang Sutiyati, M.Hum.	Pengaji 1		22-4-2016
Dra. Yuli Sectio Rini, M.Hum.	Pengaji 2		22/4 -2016

Yogyakarta, 22 April 2016

Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Widayastuti Purbani, MA.
NIP 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Jatu Prawesti**

NIM : 10209244010

Program Studi : Pendidikan Seni Tari

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 30 Maret 2016
Penulis,



Jatu Prawesti

MOTTO

**Musuh yang paling berbahaya di dunia ini adalah rasa takut dan bimbang.
Dan teman yang paling setia, adalah keberanian dan keyakinan yang teguh.**

**Sesuatu yang belum pernah dikerjakan, kadang terasa mustahil, tapi kita akan
merasa yakin jika kita telah berhasil dan melakukannya dengan baik**

(Jatu Prawesti)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:
Ibu Purwahyuningsih dan Bapak Musdi

Atas segala doa, kasih sayang, dan dorongan semangat yang tiada henti
untuk usaha seorang putrinya demi mengejar cita-cita dan kesuksesannya.

Sungguh pengorbanan yang tidak akan pernah ternilai harganya.
Terima kasih ibu, terima kasih bapak.
Aku akan selalu menyayangi Ibu dan Bapak.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan ke hadirat Allah SWT. Berkat rahmat, hidayah, dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terima kasih secara tulus kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Tari yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.

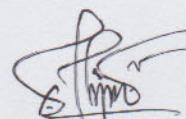
Rasa hormat dan terima kasih saya sampaikan kepada pembimbing, yaitu Ibu Yuli Sectio Rini, M.Hum. dan Bapak Wien Pudji Priyanto D.P, M.Pd. yang penuh kesabaran dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, serta dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya. Tidak lupa saya sampaikan ucapan terima kasih kepada Dra. Hj. Bambang Rahmawatiningsih selaku Kepala SMA Negeri 4 Yogyakarta, Aris dan Nugraha Hastana Putra selaku pelatih *Patbhe la Danse*, beserta siswa anggota *Patbhe la Danse* yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.

Rasa sayang dan terima kasih saya sampaikan kepada Ayahanda tercinta, Ibunda tercinta, dan adik tersayang Ririn Oktaviani, atas segala kasih sayang, dukungan, doa, dan motivasi yang tiada henti-hentinya sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Yhupi Maya, Mildha Yunita, Ashfarah Karina, Dyahayu Widowati yang selalu memberikan bantuan dan semangat, teman-teman kelas B dan G 2010, dan teman-teman Pendidikan Seni Tari UNY angkatan 2010 yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, yang selalu menemani saya dalam menjalani suka duka di perkuliahan. Terima kasih kepada dosen-dosen Jurusan Pendidikan Seni Tari yang telah memberikan berbagai macam ilmu yang sangat bermanfaat. Terima kasih juga saya sampaikan kepada teman HIMA Pendidikan Seni Tari, Sinomulan Dancer, Grup Centil, adik-adik angkatan di Pendidikan Seni Tari UNY, dan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Saya menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat saya harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 30 Maret 2016
Penulis,



Jatu Prawesti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Pengertian Ekstrakurikuler	7
B. Pengertian Seni Tari	8
C. Pengertian Proses Kreatif	10
1. Tahap Eksplorasi	12
2. Tahap Improvisasi	13
3. Tahap Pembentukan	14
D. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses kreatif	25

BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Pendekatan Penelitian.....	27
B. Setting Penelitian.....	27
C. Objek Penelitian.....	27
D. Subjek Penelitian.....	28
E. Teknik Pengumpulan Data	28
F. Instrumen Penelitian	29
G. Teknik Kredibilitas Penelitian	31
1. Ketekunan Pengamatan	31
2. Triangulasi	31
H. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Sejarah SMAN 4 Yogyakarta	33
B. Ekstrakurikuler <i>Patbhe la Danse</i>	34
C. Struktur Organisasi <i>Patbhe la Danse</i>	37
D. Sarana dan Prasarana <i>Patbhe la Danse</i>	38
E. Proses Kreatif Tari <i>Gladiator Patbhe la Danse</i>	43
F. Faktor –faktor yang mempengaruhi proses kreatif.....	68
BAB V PENUTUP	73
A. Simpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	78

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1: Struktur Organisasi <i>Patbhe la Danse</i>	37
Tabel 2: Tabel Keanggotaan <i>Patbhe la Danse</i> tahun 2011-2015	42

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1:	39
Gambar 2:	39
Gambar 3:	40
Gambar 4:	47
Gambar 5:	47
Gambar 6:	55
Gambar 7:	57
Gambar 8:	63
Gambar 9:	63
Gambar 10:	64
Gambar 11:	66
Gambar 12:	66
Gambar 13:	67
Gambar 14:	67
Gambar 15:	105
Gambar 16:	105
Gambar 17:	106
Gambar 18:	106
Gambar 19:	107
Gambar 20:	107

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1: Glosarium.....	79
Lampiran 2: Pedoman observasi.....	81
Lampiran 3: Pedoman Wawancara	82
Lampiran 4: Pedoman Dokumentasi.....	84
Lampiran 5: Daftar Pertanyaan Wawancara	86
Lampiran 6: Dance skrip	90
Lampiran 7: Dokumentasi	104
Lampiran 8: Surat Perizinan	108
Lampiran 9: Surat Keterangan Wawancara	111

**PROSES KREATIF EKSTRAKURIKULER TARI *GLADIATOR*
PATBHE LA DANSE DI SMAN 4 YOGYAKARTA**

Oleh
Jatu Prawesti
NIM 10209244010

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses kreatif yang dilakukan oleh ekstrakurikuler *Patbhe la Danse* dalam penciptaan tari *Gladiator*, tahap-tahap penciptaan karya tari, faktor-faktor yang mempengaruhi proses kreatif ekstrakurikuler *Patbhe la Danse* dalam penciptaan tari *Gladiator*.

Penelitian berjenis deskriptif kualitatif, dengan menggunakan anggota, penari dan pelatih ekstrakurikuler sebagai subjek penelitian. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data diperoleh melalui validitas dengan ketekunan pengamatan dan triangulasi sumber. Data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, dianalisis dengan teknik analisis data kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa:(1) proses kreatif yang dilakukan oleh ekstrakurikuler *Patbhe la Danse* dalam penciptaan tari *Gladiator* adalah melalui beberapa tahap yaitu eksplorasi, improvisasi, dan komposisi, (2) faktor-faktor yang mempengaruhi proses kreatif *Patbhe la Danse* adalah faktor lingkungan, sarana, keterampilan, identitas, orisinalitas, dan apresiasi.

Kata kunci: proses kreatif, ekstrakurikuler tari, *Patbhe la Danse*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kebudayaan memiliki beberapa unsur budaya, salah satu unsur budaya adalah kesenian. Kesenian merupakan unsur budaya yang mengandung unsur estetika dan keindahan. Kesenian akan selalu berkembang mengikuti perkembangan jaman dan tidak akan pernah berhenti (Kayam, 1981:15). Perubahan dan perkembangan kesenian adalah mutlak, karena munculnya ide-ide baru untuk menggali dan mencipta adalah suatu perkembangan dari seni itu sendiri.

Salah satu bagian dari kesenian adalah tari. Tari adalah ekspresi jiwa manusia yang diungkapkan dengan gerak ritmis dan indah (Soedarsono, 1978:3). Tari merupakan pengalaman berguna untuk lebih memperkaya peranan dan perkembangan seseorang baik bagi penyaji maupun bagi penikmat seni. Tari adalah salah satu di antara seni-seni yang mendapat perhatian di kalangan sekolah karena tari adalah bahasa gerak yang merupakan alat ekspresi dan komunikasi yang universal yang bisa dilakukan dan dinikmati oleh siapa saja.

Secara psikologi, tari dapat membantu mengembangkan kepercayaan diri dan kreativitas seseorang. Itu dapat terlihat bahwa gerak adalah salah satu cara yang dimulai seseorang dalam proses kreatif. Seseorang bergerak dan belajar mengungkapkan gerak secara kreatif menggunakan tubuhnya.

Segala aktivitas yang dilakukan seseorang akan menumbuhkan rangsangan sikap kreatif dari dalam dirinya untuk menciptakan suatu karya seni dengan potensi

yang dimiliki. Banyak cara yang bisa dilakukan untuk menuangkan segala bentuk potensi seni tersebut agar dapat dinikmati dan diakui keberadaannya oleh masyarakat. Salah satu cara untuk mengembangkan potensi tersebut yaitu dengan mendirikan kelompok, komunitas, sanggar seni ataupun grup seni dan organisasi sosial.

Sekolah merupakan organisasi sosial yang menjadi suatu wadah berkembangnya kebudayaan. Cara sekolah untuk mengembangkan kesenian salah satunya dengan membentuk organisasi sosial atau ekstrakurikuler. SMAN 4 Yogyakarta mempunyai berbagai ekstrakurikuler, salah satunya adalah ekstrakurikuler seni tari.

SMAN 4 Yogyakarta mempunyai ekstrakurikuler, yaitu suatu wadah untuk menyalurkan seluruh bakat dan hobi yang dimiliki oleh seseorang khususnya dalam bidang tari. Ekstrakurikuler tersebut bernama *Patbhe la Danse*.

Patbhe la Danse didirikan pada tanggal 4 April 2011. Nama *patbhe* mengandung arti “papat” yaitu dalam bahasa Indonesia berarti empat, sedangkan *la danse* mengandung arti seni tari. Mengenai sejarah *Patbhe la Danse*, dahulunya adalah ekstrakurikuler *cheerleaders* sekolah yang bernama *Patbhe la Cheers*, kemudian seiring berjalananya waktu berubah menjadi ekstakurikuler *dance* sampai saat ini. *Cheerleaders* adalah perpaduan gerakan dinamis senam, tari, akrobatik, dan sorak-sorai untuk memberikan semangat tim olahraga yang sedang bertanding atau sebagai olahraga yang diperlombakan secara kompetisi.

Bergantinya nama *Patbhe la Cheers* menjadi *Patbhe la Danse* ini, pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan tujuan sebelumnya yaitu sebagai wadah pengembangan bakat dan kreativitas dalam hal pengolahan tubuh. *Patbhe la Cheers* mengembangkan bakat dan minat dalam bidang *cheerleaders*, sedangkan *Patbhe la Danse* mengembangkan bakat dan kreativitas dalam bidang seni tari. Pergantian ini sebenarnya tidak berubah drastis, karena di dalam *cheerleaders* juga mempelajari dasar menari, hanya menghilangkan unsur *cheerleaders* saja.

Ada faktor lain yang menjadi alasan berubahnya ekstrakurikuler *cheerleaders* menjadi ekstrakurikuler tari yaitu maraknya perlombaan dan kompetisi tari antar sekolah baik itu tingkat regional maupun nasional sehingga sekolah tertantang untuk membentuk ekstrakurikuler tari. Sekolah merasa perlu lebih meningkatkan kreativitas serta konsep dan gagasan untuk kegiatan ini.

Patbhe la Danse beranggotakan murid-murid dari SMAN 4 Yogyakarta mulai dari kelas X, XI sampai kelas XII. Mereka terdaftar menjadi anggota *Patbhe la Danse* ini melalui seleksi masuk. Sebelum masuk ke *Patbhe la Danse*, mereka melakukan tes dasar menari, fisik, dan wawancara. Tes seleksi ini diadakan setiap satu tahun sekali setiap tahun ajaran baru. Sampai saat ini, *Patbhe la Danse* beranggotakan sekitar 30 siswa.

Patbhe la Danse mempunyai pelatih dalam mengolah gerak dan berposes dalam koreografi. Bernama Aris, seorang pelatih tari dari luar yang ditunjuk untuk mendampingi *Patbhe la Danse*. Aris mengajarkan materi-materi dasar tari yang akan dipakai untuk koreografi *Patbhe la Danse*.

Patbhe la Danse sudah mempunyai manajemen produksi yang betugas mempersiapkan segala yang dibutuhkan dalam pementasan. Mereka belajar mempersiapkan kostum, tata rias, properti, perlengkapan panggung, sampai irungan musiknya. Proses membuat sampai dengan menata keperluan di panggung menentukan hasil akhir pembuatan karya tari karena proses yang matang akan menghasilkan sebuah karya seni yang mengangumkan.

Patbhe la Danse sudah mempunyai karya dengan berbagai konsep, di antaranya konsep *Red and Gold*, Kalimantan, Nusantara, *Burlesque*, *Gladiator*, Jawa Barat, dan *Bollywood*. Ketujuh karya tersebut termasuk tari kreasi karena merupakan tari yang mengarah kepada kebebasan dalam pengungkapan gerak, tidak berpijak pada pola tradisi atau tidak lagi berpijak pada standar yang telah ada.

Dari ketujuh karya tersebut, peneliti tertarik untuk membatasi fokus penelitian pada proses kreatif tari *Gladiator*. Peneliti dalam penelitian ini tertarik untuk membahas lebih dalam proses kreatif tari *Gladiator* karya *Patbhe la Dance* karena tari tersebut telah mendapatkan prestasi dalam berbagai kompetisi tari.

B. Fokus Masalah

Patbhe la Danse adalah ekstrakurikuler tari di SMAN 4 Yogyakarta. Agar penelitian lebih terarah maka difokuskan pada proses kreatif ekstrakurikuler tari *Gladiator Patbhe la Danse* di SMAN 4 Yogyakarta.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat ditarik rumusan yaitu bagaimanakah proses kreatif ekstrakurikuler tari *Gladiator Patbhe la Danse* di SMAN 4 Yogyakarta?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengkaji dan mendeskripsikan proses kreatif ekstrakurikuler tari *Gladiator Patbhe la Danse* di SMAN 4 Yogyakarta.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat baik teoretis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat secara Teoretis

Mampu memberikan kontribusi ilmu pengetahuan dan wawasan kepada pembaca mengenai proses kreatif ekstrakurikuler *Patbhe la Danse*, sehingga dapat dijadikan landasan pengembangan terhadap penciptaan koreografi untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari.

2. Manfaat secara Praktis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan sekolah lebih mendukung proses kreatif *Patbhe la Danse* dan memberikan fasilitas serta motivasi yang maksimal untuk meningkatkan kreativitas anggota dari ekstrakurikuler *Patbhe La Dance*. Manfaat bagi pelatih dan guru, memberikan sumbangsih pemikiran dalam upaya meningkatkan pengetahuan dan kegiatan kreativitas anggota ekstrakurikuler. Bagi siswa, dapat menambah bekal pengetahuan kreativitas tari yang diolah dan dipadukan dengan berbagai unsur *kekinian*, meningkatkan minat, dan prestasi dalam bidang seni tari.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Ekstrakurikuler

Ekstrakurikuler adalah kegiatan yang diselenggarakan untuk memenuhi tuntutan penguasaan bahan kajian dan pelajaran dengan alokasi waktu yang diatur secara tersendiri berdasarkan kebutuhan. Dalam Depdiknas (2004:1) dijelaskan bahwa kegiatan ekstrakurikuler merupakan program sekolah, berupa kegiatan siswa yang bertujuan untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan siswa, optimasi pelajaran terkait, menyalurkan bakat dan minat, kemampuan dan keterampilan serta untuk lebih memantapkan kepribadian siswa. Tujuan ini mengandung makna bahwa kegiatan ekstrakurikuler berkaitan erat dengan proses belajar mengajar. Kemudian dijelaskan pula bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang diselenggarakan di luar jam pelajaran yang tercantum dalam susunan program sesuai dengan keadaan dan kebutuhan sekolah, berupa kegiatan pengayaan dan perbaikan yang berkaitan dengan program kurikuler (Depdiknas, 2004:4)

Menurut Suryosubroto (2009:287) ekstrakurikuler adalah kegiatan tambahan di luar struktur program dilaksanakan di luar jam pelajaran biasa agar memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Shaleh (2005: 170) yang menyatakan bahwa ekstrakurikuler merupakan kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan di luar jam pelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan pengetahuan, pengembangan, bimbingan, dan pembiasaan siswa agar memiliki pengetahuan dasar penunjang.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ekstrakurikuler adalah kegiatan tambahan di luar jam pelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan pengetahuan, pengembangan, bimbingan agar siswa memiliki pengetahuan dasar penunjang untuk memperkaya, memperluas wawasan pengetahuan dan menyalurkan bakat dan minat, kemampuan serta keterampilan lebih dalam memantapkan kepribadian siswa.

B. Pengertian Seni Tari

Seni tari adalah keindahan gerak anggota badan manusia yang bergerak, berirama, dan berjiwa atau dapat diberi arti bahwa seni tari adalah keindahan bentuk dari anggota badan manusia yang bergerak, berirama, dan berjiwa yang harmonis (Kussudiardja, 1981:16). Istilah seni tari yang terangkum dalam Kusnadi (2002: 2-3), antara lain mendefinisikan tari sebagai gerak-gerak yang berbentuk dan ritmis dari badan di dalam ruang. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa tari merupakan komposisi gerak yang disusun berbentuk kalimat-kalimat gerak, selain itu tari juga dapat diartikan sebagai gerak ritmis yang merupakan gerak manusia yang sudah terolah tempo dan dinamikanya.

Soedarsono (dalam Sedyawati, 2007: 32) menjelaskan bahwa tari merupakan gerak seluruh anggota tubuh manusia yang indah diiringi musik ritmis yang memiliki maksud tertentu. Dapat diartikan pula bahwa tari merupakan ungkapan perasaan dari dalam diri manusia yang diwujudkan melalui beberapa gerak ritmis. Dari uraian di atas, gerak sangat penting dalam suatu penggarapan tari sehingga gerak selalu lekat

dalam pengertian tari. Gerak di dalam tari merupakan bahasa yang dibentuk menjadi pola-pola gerak.

Tari menurut pola garapannya terbagi menjadi dua kelompok, yaitu tari tradisional dan tari kreasi baru (Soedarsono, 1978:11). Tari tradisional adalah semua tari yang mengalami perjalanan sejarah yang cukup lama, yang selalu bertumpu pada pola-pola tradisi yang telah ada. Tari kreasi baru adalah tari yang mengarah kepada kebebasan dalam pengungkapan, tidak berpijak pada pola tradisi atau tidak lagi berpijak pada standar yang telah ada. Tari kreasi baru dapat menunjukkan daya cipta yang hidup dalam kondisi kreatif masa kini.

Tari kreasi mulai tumbuh setelah Indonesia merdeka pada tahun 1945 sebagai refleksi dari kebebasan manusia dalam segala bidang (Soedarsono, 1978:14). Kebebasan ini mendorong pula kreativitas para seniman tari untuk membuat karya-karya baru sesuai kebutuhan jamannya.

Menurut Endang Caturwati (2007:165), tari kreasi merupakan karya yang dihasilkan atas kreativitas individual maupun kelompok sebagai karya yang ditta dengan sentuhan atau cita rasa baru.

Ada dua jenis tari kreasi yaitu tari kreasi berpolakan tradisi dan tari kreasi tidak berpolakan tradisi (non tradisi). Tari kreasi yang berpolakan tradisi yaitu tari kreasi yang garapannya dilandasi oleh kaidah-kaidah tari tradisi, baik dalam koreografi, musik/ karawitan, rias dan busana, maupun tata teknik pentasnya. Walaupun ada pengembangan tidak menghilangkan esensi tradisi. Tari kreasi baru tidak berpolakan tradisi yaitu tari kreasi yang garapannya melepaskan diri dari pola-

pola tradisi, baik dalam hal koreografi, musik, rias dan busana, maupun tata teknik pentasnya. Walaupun tari ini tidak menggunakan pola-pola tradisi, tidak berarti sama sekali tidak menggunakan unsur-unsur tari tradisi, mungkin saja masih menggunakannya tergantung pada konsep gagasan penata tari (Abdurrahman, 1979:39).

Tari kreasi umumnya merupakan garapan yang didasari pemikiran yang disesuaikan dengan tuntutan masa kini. Atau dengan kata lain, tari digarap untuk mencari nilai-nilai baru dalam arti pengolahan gerak tari serta unsur-unsur seni lainnya sebagai penunjang yang dipilih dalam penciptaan.

Dari penjelasan di atas, *Patbhe la Danse* dapat dikategorikan dalam tari kreasi tidak berpolakan tradisi, karena dalam penciptaannya sudah mengalami kebebasan dalam pemilihan gerak, musik dan rias busana, akan tetapi terdapat beberapa unsur yang berpijak pada pola tradisi yaitu dalam bagian intro.

C. Proses Kreatif

Proses kreatif adalah proses menemukan ide baru. Proses kreatif adalah proses mengenal dan memahami segala sesuatu yang diteliti atau diamati dalam lingkungan sekitar untuk mampu memecahkan tanpa henti. Menurut Hawkins (melalui Sumandiyo, 1990:13), proses kreatif meliputi suatu tangkapan data inderawi, perasaan tentang sesuatu yang dirasakan, eksplorasi, pengamatan, dan perasaan hubungan imajinatif dari pengalaman yang tersimpan akhirnya membentuk suatu produk baru. Proses kreatif yang dimaksud adalah semua bentuk usaha baik

yang dilakukan atau dikerjakan dengan kreativitas yang dimiliki untuk menghasilkan suatu produk atau karya baru.

Kreativitas dapat dipahami sebagai perkembangan individu dalam berkarya dengan caranya sendiri dengan berbagai macam tingkat perkembangannya. Perkembangan kreatif tersebut dapat diperoleh melalui sebuah pengalaman lahir batin dari pencipta dan memperoleh respons dari lingkungan sekitar. Selain itu, kreativitas dapat diartikan sebagai sebuah pemikiran yang melibatkan gagasan yang baru. Orang yang kreatif sering dianggap gila karena selalu memunculkan ide atau gagasan dari luar dugaan orang lain (Rahmat, 1985:74).

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa sebuah kreativitas merupakan kemampuan untuk mencipta atau suatu daya cipta seseorang dalam berkreasi. Sebuah kreativitas dapat mendorong seseorang untuk mengembangkan diri. Dengan pola pikir orang kreatif, sebuah kreativitas digunakan untuk meningkatkan daya cipta yang berbeda.

Penggarapan tari sangat terkait dengan kreativitas seseorang untuk melahirkan ide, berproses sampai dengan menciptakan sebuah karya tari. Kreativitas tersebut dapat dikembangkan melalui eksplorasi terhadap materi-materi gerak dan juga melalui organisasi gerak yang menuju kepada pembentukan tari atau yang lebih dikenal dengan koreografi.

Menurut Sal Murgianto pengertian koreografi yaitu pemilihan dan tindakan atau proses pemilihan dan pembentukan gerak menjadi sebuah tarian.

Istilah koreografi berasal dari bahasa Inggris *Choreography*. Asal kata dari dua patah kata Yunani, yaitu *Choreia* yang artinya ‘tarian bersama’ atau ‘koor’, dan *Graphia* yang artinya ‘penulisan’. Jadi, secara harfiah koreografi berarti penulisan tari sebuah kelompok. Akan tetapi dalam dunia tari, koreografi lebih diartikan sebagai pengetahuan penyusunan tari atau hasil susunan tari.

Koreografi merupakan proses penyeleksian, dan pembentukan gerak ke dalam sebuah tarian, serta perencanaan gerak untuk memenuhi tujuan tertentu (Hawkins melalui Sumandiyo, 2012:70). Seorang pencipta tari yang akan mengembangkan kreativitasnya dalam proses koreografi akan mengalami tahap-tahap yang merupakan kesatuan dalam proses koreografi. Tahap-tahap tersebut,yaitu tahap eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan.

1. Eksplorasi

Tahap eksplorasi adalah tahap awal proses koreografi, yaitu suatu penjajagan terhadap objek atau fenomena dari luar dirinya; suatu pengalaman untuk mendapatkan rangsangan, sehingga dapat memperkuat daya kreativitas. Eksplorasi termasuk memikirkan, mengimajinasikan, merenungkan, merasakan dan juga merespon objek-objek atau fenomena alam yang ada (Hawkins melalui Sumandiyo, 2012:70).

Eksplorasi ditandai dengan merespon objek atau rangsangan. Rangsang dapat didefinisikan sebagai sebagai suatu yang membangkitkan pikiran atau semangat untuk mendorong kegiatan.Rangsang dapat bersifat rangsang auditif, yaitu rangsang yang timbul dengan mendengarkan sesuatu, misalnya mendengarkan suara, perkusi,

suara manusia, suara alam atau lingkungan, seringkali menarik bagi penata tari untuk menciptakan suatu gerak.

Rangsang visual yaitu rangsang yang timbul dengan melihat sesuatu, misalnya melihat gambar, patung, objek, pola, wujud dan sebagainya. Dari gambar visual, penata tari mengambil gagasan ide untuk dituangkan ke dalam suatu karya tari yang baru.

Rangsang yang lain adalah rangsang kinestetik yang berdasarkan gerak itu yang telah ada. Rangsang yang terakhir, yaitu rangsang peraba, rangsang yang timbul dari rasa rabaan manusia terhadap sesuatu benda, misalnya bagaimana lembutnya kain sutra atau tajamnya duri. Objek tersebut dapat memberikan kesan dan kualitas gerak yang dipakai sebagai dasar tari. Dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya rangsang awal ini diperlukan karena dapat dirasakan lebih leluasa dalam melakukan gerak yang diinginkan dalam garapan tari.

Setelah memilih rangsang yang akan dipakai, penata tari menentukan tipe gerak yang hendak disusun, misalnya gerak lincah, sedih, damai, dan tenang. Apabila tipe gerak telah ditentukan, gerak tersebut diungkapkan secara simbolik, misalnya menuangkan kesedihan dengan menekuk badan dan menampilkan gerak dengan langkah lemah. Kemudian tipe gerak tersebut dilakukan dan dikembangkan melalui tahap improvisasi.

2. Improvisasi

Tahap improvisasi sering disebut tahap mencoba-coba atau secara spontanitas. Tahap improvisasi sebagai proses koreografi adalah penemuan gerak

secara kebetulan atau *movement by chance*, walaupun gerak-gerak tertentu muncul dari gerak yang pernah dipelajari atau ditemukan sebelumnya, tetapi ciri dari spontanitas menandai tahap improvisasi. Ciri spontanitas dapat memberikan kekayaan dan variasi pengalaman gerak tanpa harus perencanaan lebih dahulu.

Kreativitas melalui improvisasi sering diartikan sebagai “terbang ke yang tak diketahui”. Artinya “bebas” yaitu membebaskan seluruh tubuh secara spontan dalam bergerak. Itulah saat seorang pencipta mempergunakan imajinasi simpanannya dan melahirkan gerak dalam bentuk yang baru. Improvisasi bila dilakukan dengan benar dan baik merupakan suatu cara yang berharga bagi peningkatan perkembangan kreatif.

Improvisasi dalam proses koreografi kelompok merupakan bagian latihan tari yang sangat berharga, baik untuk penata tarinya maupun penari sendiri. Proses latihan ini sebaiknya dengan cara distrukturkan, yaitu dengan pola-pola atau motif-motif gerak yang akan direncanakan disusun dalam koreografi (Sumandiyo, 2003:71).

3. Pembentukan (Komposisi)

Tahap terakhir dalam proses koreografi adalah tahap pembentukan (*forming*) atau komposisi. Artinya, setelah melakukan tahap eksplorasi dan improvisasi, tahap berikutnya adalah “membentuk” atau mentransformasikan bentuk gerak menjadi sebuah tarian (Sumandiyo, 2012:78). Pembentukan atau komposisi tumbuh dari pencipta tari untuk memberi bentuk terhadap suatu yang ditemukan dan dikembangkan. Produk kesatuan dari gerak-gerak yang ditemukan dan

dikembangkan menjadi suatu bentuk tarian atau koreografi yang menyajikan ekspresi unik dari penciptanya.

Pembentukan sebagai proses mewujudkan suatu struktur, tidak lain adalah mewujudkan prinsip bentuk yang harus diperhatikan dalam koreografi. Struktur atau prinsip itu antara lain, kesatuan, variasi, repetisi atau ulangan, transisi atau perpindahan, rangkaian, perbandingan, dan klimaks (Sumandiyo, 2003:74).

Menurut Meri (terjemahan Soedarsono, 1986: 7-8), berpendapat elemen komposisi tari meliputi desain lantai, desain atas, desain musik, desain dramatik, dinamika, tema, gerak, proses, dan perlengkapan-perlengkapan. Supardjan (1982: 7) juga berpendapat elemen koreografi lainnya yaitu gerak, ritme, irungan, tata rias, dan busana, tema, dan tempat. Sumandiyo (2012: 87) berpendapat bahwa elemen koreografi lain adalah komposisi kelompok. Dalam proses kreatif tari Gladiator difokuskan pada gerak, desain atas, desain lantai, desain musik, desain dramatik, dinamika, tema, komposisi kelompok dan perlengkapan-perlengkapan.

Adapun penjelasan dari elemen-elemen tersebut adalah sebagai berikut:

1. Gerak

Pengertian gerak bukanlah gerak sehari-hari seperti yang sering dilakukan. Akan tetapi gerak yang mengandung arti sebagai gerak yang telah mengalami proses tertentu atau gerakan yang mengalami perubahan-perubahan dari bentuk semula atau gerak alami. Gerak telah mendapatkan pengolahan secara khusus berdasarkan eksplorasi, improvisasi dan komposisi.

Gerak dalam koreografi adalah bahasa yang dibentuk menjadi pola-pola gerak dari seorang penari yang sungguh dinamis, artinya tidak hanya

serangkaian sikap-sikap atau postur yang dihubung-hubungkan tetapi terdiri gerak yang kontinyu (Sumandiyo, 2012:11)

2. Desain Atas

Desain atas adalah desain berada di atas lantai yang dilihat penonton, yang tampak terlukis pada ruang yang berada di atas lantai. Menurut Murgiyanto(1992:157), desain atas adalah desain yang dibuat oleh anggota badan penari bagaimana bentuk yang dihasilkan atau ruanag lintasan pergerakan dari anggota tubuh penari yang dilihat dari anggota tubuh penari itu sendiri yang berada di atas lantai.

3. Desain Lantai

Desain lantai adalah garis-garis di atas lantai yang dilalui oleh penari atau bentuk formasi kelompok (Soedarsono, 1978: 23). Garis tersebut bisa berbentuk garis lengkung dan garis lurus. Penari dapat begerak dengan garis lurus dari belakang, menyilang, atau menyudut. Selain itu penari dapat menarik gerak dengan garis lengkung yang dilakukan ke mana saja. Garis ini merupakan dasar untuk membuat lingkaran, angka delapan, dan zig-zag lengkung.

4. Desain Musik

Musik dan tari merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, dengan adanya musik penari dapat mengatur tempo dalam satu gerakan.

Selain pemberi irama, musik juga menguatkan suasana, dinamika gerak dan ilustrasi, serta membantu merangsang gairah penari.

Musik sebagai irungan tari dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu irungan internal dan eksternal.

- a) Irungan internal memiliki arti irungan tersebut dilakukan sekaligus oleh penari. Contoh irungan internal antara lain tari Saman. Penari menyanyi sebagai irungan sambil melakukan gerak. Irungan internal juga dijumpai dalam tari daerah Papua, penari membunyikan tifa sebagai irungan gerakan.
- b) Irungan eksternal memiliki arti irungan yang berasal dari luar penari. Irungan ini dapat berupa irungan dengan menggunakan alat musik yang dimainkan dari pemusik atau yang berasal dari *tape recorder*.

Musik irungan tari memiliki fungsi antara lain:

- a). Sebagai irungan gerakan. Musik irungan tari sebagai irungan gerakan memiliki arti bahwa ritme musik sesuai dengan ritme gerakan tidak sama. Musik dapat ditabuh secara menghentak tetapi gerakan yang dilakukan dapat mengalir dan mengalun.
- b). Sebagai ilustrasi, musik irungan tari sebagai ilustrasi mengandung arti bahwa musik dapat menggambarkan suasana yang sedang terjadi dalam sebuah tarian.

c). Sebagai pembangun suasana. Musik iringan sebagai pembangun suasana sering dilakukan pada tari yang memiliki desain dramatik agar suasana yang ditampilkan sesuai dengan tujuan cerita.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih musik antara lain:

- a). Iringan disesuaikan dengan tema atau judul tari.
- b). Iringan disesuaikan dengan penari. Maksudnya, musik yang digunakan untuk penari dalam umur anak-anak beda dengan yang digunakan untuk dewasa.
- c). Iringan disesuaikan dengan kemampuan berkreasi siswa (mikirbae.com).

5. Desain Dramatik

Menurut Soedarsono (1978:27), desain dramatik adalah pengaturan perkembangan emosional dari sebuah komposisi untuk mencapai klimaks serta pengaturan bagaimana cara menyelesaikan atau mengakhiri sebuah tari. Desain dramatik ini digambarkan dengan bentuk-bentuk kerucut, yaitu:

a. Kerucut Tunggal

Kerucut tunggal dipakai apabila dalam komposisi hanya terjadi satu klimaks. Desain kerucut tunggal banyak ditemukan dalam tari yang masih sederhana, seperti tari kerakyatan, karena di dalam tari kerakyatan masih terdapat kesederhanaan dalam hal gerak, kostum, iringan, dan hal yang berkaitan dengan koreografi..

b. Kerucut Berganda

Kerucut berganda adalah suatu rangkaian motif-motif gerak yang dapat dianggap sebagai klimaks-klimaks kecil atau “proses perkembangan” sebelum keseluruhan tarian itu menanjak atau progress ke klimaks yang tertinggi dari seluruh koreografi. Rangkaian motif gerak yang terdiri dari “klimaks-klimaks” kecil itu jangan sampai melebihi atau mengungguli klimaks yang dianggap paling tinggi atau utama (Sumandiyo, 2012:48).

6. Dinamika

Dinamika adalah kekuatan dalam yang menyebabkan gerak menjadi hidup dan menarik, dapat juga dikatakan sebagai jiwa emosional dari gerak (Soedarsono, 1978:29). Dinamika dapat diwujudkan dengan bermacam-macam teknik yaitu pergantian level, pergantian tempo, pergantian lemah ke kuat, atau sebaliknya.

7. Tema

Tema adalah pokok pikiran, ide, ataupun gagasan seorang penata tari yang akan disampaikan kepada orang lain sebagai penikmat tari yang kemudian pokok pikiran tersebut dituangkan ke dalam bentuk-bentuk gerak menjadi sebuah karya seni tari yang disajikan kepada penonton. Pokok pikiran atau tema dapat bersumber dari apa yang kita rasakan, kita dengar, kita lihat dan dapat diangkat dari pengalaman hidup, cerita rakyat, binatang dan lain sebagainya. Tema yang diangkat dalam karya tari Gladiator adalah tema heroik. Tema heroik yang

menggambarkan kegagahan, keperwiraan, keberanian dan kekuatan seorang gladiator.

8. Komposisi Kelompok

Menurut Soedarsono (1978:30), komposisi kelompok adalah penggarapan karya tari yang ditarikan lebih dari 2 penari dengan mengolah elemen-elemen komposisi yang ada. Penggarapan komposisi kelompok ada lima, yaitu serempak (*unison*), berimbang (*balance*), bergantian (*cannon*), terpecah (*broken*), selang-seling (*alternate*).

- a. Serempak (*unison*) maksudnya, menempatkan jarak yang sama antara penari satu dengan yang lain, serta menggunakan ritme yang sama sehingga akan memperkuat keserempakan dari komposisi kelompok tersebut.
- b. Berimbang (*balance*) maksudnya, membagi sejumlah penari menjadi 2 kelompok yang sama, masing-masing kelompok ditempatkan pada 2 desain lantai yang sama diatas stage bagian kanan dan kiri.
- c. Bergantian (*cannon*), maksudnya setiap penari bergerak bergantian dengan yang lain secara menyusul.
- d. Terpecah (*broken*) maksudnya setiap penari memiliki desain atas dan desain lantai sendiri. Desain terpecah menuntut kecermatan penata tari terhadap masing-masing penari, bila kurang cermat akan membingungkan bentuk komposisi kelompok tersebut.

- e. Selang-seling (*alternate*) maksudnya adalah desain yang menggunakan pola selang-seling pada desain lantai, dsain atas atau deain musik, misalnya penari bernomor urut ganjil menggerakkan tangan ke atas, penari bernomor urut genap menggerakkan tangan ke bawah dan jongkok.

9. Perlengkapan-perlengkapan

Perlengkapan dalam tari adalah hal-hal yang mendukung dalam pementasan tari, antara lain tata rias, kostum, tempat pertunjukan, tata lampu, setting dan properti. Satu per satu akan dipaparkan di bawah ini:

a. Tata Rias

Dalam penyempurnaan wujud suatu karya tari, sebenarnya tidak terlepas dari dukungan seni rupa yang utama, yaitu rias. Untuk mengubah penampilan wajah seseorang agar terlihat lebih sesuai dengan karakter tokoh yang dibawakan, maka diperlukan suatu rias atau *make up* wajah bagi penari. Tata rias adalah seni menggunakan bahan-bahan rias untuk mengubah bentukwajah alamiah menjadi wajah yang artistik. Rias membantu untuk menonjolkan ekspresi atau wajah penari. Rias bukanlah sekedar membantu dan menjadikan paras atau wajah penari menjadi cantik dan ganteng saja, tetapi yang terpenting adalah harus sesuai dengan karakter atau peran penari (Harymawan, 1986:131).

Dalam hubungannya dengan pembentukan karakter, macam-macam rias dibedakan menjadi rias pertunjukan khusus dan rias identitas.Rias pertunjukan khusus adalah rias dalam pementasan yang dilaksanakan di

televisi dan film. Rias identitas adalah jenis rias yang terdapat dalam tokoh yang memiliki bentuk rias spesifik, misalnya rias jenis, rias bangsa, rias usia, rias watak, rias aksen, rias temporal, dan rias lokal.

b. Busana

Busana tari berfungsi membantu menghidupkan perwatakan, memperlihatkan ciri peran dan memberi fasilitas dalam keberhasilan gerak yang diungkapkan. Ditegaskan lagi oleh Abdurahman (1983:51), busana merupakan unsur seni rupa yang patut mendapatkan perhatian karena mendukung keberhasilan suatu penyajian karya tari. Fungsi busana tari adalah untuk mendukung tema atau isi tari, dan untuk memperjelas peranan-peranan dalam suatu sajian tari. Busana tari yang baik bukan hanya sekedar untuk menutup tubuh semata, melainkan juga harus dapat mendukung desain ruang pada saat penari sedang menari. Oleh karena itu, dalam penataan dan penggunaan busana tari hendaknya senantiasa mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Busana tari hendaknya enak dipakai (etis) dan sedap dilihat oleh penonton.
- 2) Penggunaan busana selalu mempertimbangkan isi/tema tari sehingga bisa menunjukkan suatu kesatuan/keutuhan antara tari dan tata busananya.
- 3) Penataan busana hendaknya bisa merangsang imajinasi penonton.
- 4). Desain busana harus memperhatikan bentuk-bentuk gerak tarinya agar tidak mengganggu gerakan penari.

5). Busana hendaknya dapat memberi proyeksi kepada penarinya, sehingga busana itu dapat merupakan bagian dari diri penari.

6). Keharmonisan dalam pemilihan atau memperpadukan warna-warna sangat penting, terutama harus diperhatikan

c. Tempat pertunjukan

Tempat atau arena yang dipakai untuk pertunjukan. Bentuk tempat pertunjukan di Indonesia pada dasarnya dibagi menjadi 3 jenis yaitu (1) bentuk arena, (2) bentuk *proscenium*, dan (3) bentuk campuran.

Bentuk pentas arena adalah pentas yang meniadakan batas pemisah antara pemain dengan penonton. Bentuk *proscenium* adalah bentuk pementasan yang memisahkan pemain dengan penonton. Bentuk campuran adalah bentuk pentas yang memiliki bentuk percampuran dari bentuk arena dan bentuk *proscenium* dengan menggabungkan dan meniadakan beberapa sifatnya. Penggabungan tersebut adalah kesederhanaan bentuk arena dan jarak yang jauh pada bentuk *proscenium*.

d. Tata Lampu

Tata lampu adalah segala perlengkapan baik tradisional maupun modern yang digunakan untuk keperluan penerangan dan penyinaran dalam seni pertunjukan (Wien, 2004:46). Tujuan dan fungsi tata lampu adalah menerangi dan menyinari pertunjukan. Menerangi adalah dengan maksud lampu digunakan sekedar memberi terang, melenyapkan gelap. Penerangan ini bersifat penerangan umum yang dapat menerangi seluruh bagian pentas dengan

rata (*General Illumination/ Gerenal Light*). Tata lampu menyinari bertujuan untuk menyinari daerah permainan atau suatu objek tertentu sehingga dapat menimbulkan efek dramatik. Penyinaran ini merupakan jenis penerangan yang bersifat khusus (*Specicific Illumination/ Spot Light*). Dalam penerangan, ini suatu daerah atau objek tertentu akan lebih dominan sehingga situasi dramatis akan lebih kuat.

Di dalam penampilannya, *Patbhe La Danse* juga menggunakan tata lampu. Tata lampu yang digunakan adalah (*General Illumination/ General Light*) karena berkaitan dengan tempat pertunjukan yang berubah-ubah, maka difokuskan pada tatanan lampu *general light*.

e. Properti

Properti adalah segala kelengkapan dan peralatan yang dipergunakan untuk kebutuhan suatu penampilan karya tari atau koreografi. Penggunaan properti tentu saja disesuaikan dengan kebutuhan koreografi, hubungannya dengan tema dan gerak sebagai media ungkap. Ada dua macam properti dalam peralatan tari, yaitu *dance property* dan *stage property*. *Dance property* adalah semua peralatan yang dipegang, digunakan, dipakai, atau dimanfaatkan dan dimainkan oleh penari diantaranya: keris, kipas, dan lain sebagainya. *Stage Property* adalah semua peralatan yang dibutuhkan dalam suatu koreografi, diletakkan dan diatur di atas panggung (area pentas). Peralatan dapat berupa trap yang terbuat dari kayu atau besi dan kain yang menjuntai.

Seperti halnya *Patbhe La Danse* menggunakan *dance property* bendera, dayung, dan piring *LED* serta *stage property* berupa trap susun yang terbuat dari besi.

D. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses Kreatif Tari *Gladiator*

Dalam proses penciptaannya melalui tahap-tahap yang cukup panjang sebelum tari tersebut dikenal oleh masyarakat luas. Selain tahap-tahap proses kreatif yang telah dijelaskan di atas, terdapat pula faktor-faktor yang mempengaruhi proses kreatif dalam menciptakan karya seninya. Faktor-faktor tersebut yang membuat sebuah karya tari memiliki ciri khas dan keunikan tersendiri.

Sumandiyo (1983: 7-8) mengatakan ada beberapa faktor yang diperhatikan dalam proses kreatif, antara lain:

- a. Lingkungan, terdiri dari lingkungan luar dan lingkungan dalam (eksternal dan internal). Lingkungan luar adalah faktor pengaruh dari luar diri pribadi manusia yang dapat mempengaruhi proses kreatif, sedangkan lingkungan dalam termasuk faktor pribadi yang menyangkut kemampuan serta bakat seseorang.
- b. Sarana atau fasilitas. Sarana atau fasilitas merupakan suatu media atau alat yang digunakan untuk mencapai maksud atau tujuan tertentu.
- c. Keterampilan atau *skill*. Interaksi antara pribadi seniman dengan sarana melahirkan keterampilan yang sangat penting bagi keberhasilan proses.

- d. Identitas atau gaya (*style*). Pribadi kreatif dituntut untuk berinteraksi dengan masyarakat atau lingkungannya, sehingga ciri-ciri pribadi akan tampak dalam karyanya dengan kejujuran dan kualitas
- e. Originalitas atau keaslian. Pencipta karya harus melakukan pendekatan pada keasliannya, meskipun tidak mencapai kesempurnaan.
- f. Apresiasi atau penghargaan. Maksud penghargaan di sini adalah sebagai dorongan yang berarti mendorong proses kreatif.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian merupakan suatu upaya untuk menemukan kebenaran atau untuk lebih membenarkan kebenaran (Moleong, 2005: 49) Berdasarkan judul penelitian yang diajukan maka penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif bersifat deskriptif. Data yang terkumpul kemudian dianalisis bersifat kualitatif. Objek yang diteliti bersifat alamiah, berkembang sesuai keadaan sebenarnya tanpa dimanipulasi. Kehadiran peneliti dalam situasi ini tidak berpengaruh apapun terhadap objek.

B. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 4 Yogyakarta yang beralamat di Jalan Magelang km 4 Karangwaru, Yogyakarta. Sekolah ini dipilih menjadi setting penelitian karena terdapat ekstrakurikuler tari, yakni *Patbhe la Danse* yang menarik untuk diteliti proses kreatifnya.

C. Objek Penelitian

Objek penelitian pada penelitian ini adalah proses kreatif penciptaan tari. Penelitian ini mengacu pada proses kreatif dalam penciptaan koreografi, pemilihan irungan, tata rias, kostum, dan properti, serta perlengkapan panggung dari *Patbhe la Danse*.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah penari tari *Gladiator Patbhe la Danse*, pelatih, pengurus ekstrakurikuler SMAN 4 Yogyakarta yang mengikuti kegiatan *Patbhe la Danse*.

E. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini menggunakan informasi yang akan diteliti. Untuk mendapatkan data yang lengkap, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Observasi

Pengumpulan data dengan observasi tujuannya agar peneliti dapat melihat dan mengamati proses kreatif *Patbhe la Danse* secara langsung. Hal tersebut memungkinkan peneliti mengetahui proses menciptakan sebuah tarian di *Patbhe la Danse*.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data mengenai sejarah latar belakang dan proses kreatif penciptaan karya tari *Patbhe la Danse*. Peneliti melakukan wawancara secara tidak terstruktur dengan narasumber yang terlibat langsung dalam proses penciptaan karya. Peneliti mempersiapkan daftar pertanyaan wawancara. Pertanyaan tersebut dikembangkan pada saat wawancara. Narasumber yang diwawancarai adalah orang-orang yang terlibat dalam ekstrakurikuler, yakni siswa yang menjadi anggota, penari, pelatih, serta pihak sekolah. Wawancara ini

dilakukan dengan dialog dibantu dengan *voice recorder* dan alat tulis guna mencatat informasi yang diperoleh dari narasumber.

3. Dokumentasi

Dengan mengumpulkan data dokumentasi, peneliti berusaha mencari data pokok untuk memperkuat hasil wawancara dan observasi melalui dokumen yang ada baik berupa rekaman video tari, sertifikat kejuaraan, foto, dan piagam-piagam.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen utama penelitian ini adalah peneliti sebagai instrumen utama. Peneliti sebagai instrumen utama mampu mengambil keputusan dan melakukan penilaian terhadap suatu keadaan. Peneliti dalam penelitian ini berperan sebagai pengambil data, pengolah, pemberi keputusan, dan penyusun hasil dari penelitian.

1. Panduan Observasi

Instrumen penelitian selanjutnya adalah lembar hasil observasi yang memuat informasi dan data mengenai kegiatan *Patbhe la Danse*, fasilitas dari sekolah, data dari siswa dan pelatih, dan hal-hal lainnya. Lembar hasil observasi disusun dalam bentuk tabel. Tabel berisi kegiatan *Patbhe la Danse*, pelatih, dan sekolah yang diteliti dan berkaitan dengan penelitian.

2. Panduan Wawancara

Instrumen penelitian yang selanjutnya adalah hasil wawancara terhadap sekolah, siswa, dan pelatih. Peneliti melakukan wawancara secara tidak terstruktur

terhadap pihak sekolah untuk mendapat keterangan mengenai proses kegiatan *Patbhe la Danse*, fasilitas yang diberikan terhadap kegiatan *Patbhe la Danse*, dan hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan *Patbhe la Danse* dari sudut pandang pihak sekolah. Peneliti melakukan wawancara secara tidak terstruktur terhadap pelatih untuk mendapat keterangan mengenai proses kegiatan *Patbhe la Danse*, faktor penghambat dan pendukung pelatih terhadap kegiatan *Patbhe la Danse*, dan hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan *Patbhe la Danse* dari sudut pandang pelatih. Sementara itu, wawancara terhadap siswa untuk mendapat kesan dan pengalaman dari siswa terhadap kegiatan *Patbhe la Danse* serta faktor penghambat dan pendukung dari sudut pandang siswa. Proses wawancara berlangsung seperti halnya percakapan sehari-hari namun memuat hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan *Patbhe la Danse*.

3. Panduan Dokumentasi

Penelitian difokuskan terhadap dokumen hasil kegiatan *Patbhe la Danse*, pendapat pelatih mengenai kegiatan *Patbhe la Danse* dan penilaian dari pihak sekolah terhadap kegiatan *Patbhe la Danse*. Analisis dilakukan terhadap dengan mengecek ulang dokumen hasil kegiatan *Patbhe la Danse*. Ditambah pula instrumen berupa foto hasil pengamatan terhadap lingkungan yang diteliti dengan harapan memberikan gambaran secara nyata mengenai keadaan subjek yang diteliti.

G. Teknik Kredibilitas Penelitian

Teknik kredibilitas penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Ketekunan pengamatan: pengamatan awal dilakukan pada bulan Maret 2015 untuk melihat kegiatan *Patbhe la Danse* dan melihat kemungkinan penelitian dilaksanakan di subjek tersebut. Pengamatan kembali dilakukan terhadap hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan *Patbhe la Danse* dengan mengobservasi keberadaan dan fungsi fasilitas sekolah. Pengamatan tidak cukup dilakukan selama satu bulan pada Maret 2015, karena mengalami beberapa perubahan konsep sehingga peneliti kembali melakukan pengamatan pada bulan-bulan berikutnya sampai dengan bulan Juni 2015 untuk melakukan verifikasi terhadap pihak siswa, pelatih, dan pihak sekolah guna mencapai kesepakatan atas kesimpulan hasil penelitian.
2. Triangulasi: digunakan untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber (siswa, pelatih, dan pihak sekolah) yang sama dengan teknik yang berbeda. Dalam penelitian ini, pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan menganalisis dokumen observasi, dan dokumentasi kegiatan *Patbhe la Danse*, dokumen pelatih, dan dokumen pihak sekolah didukung dengan pengecekan kembali melalui wawancara tidak terstruktur yang dilakukan. Peneliti berharap mendapatkan keterangan dan pengalaman pelatih, pihak sekolah, maupun siswa terhadap kegiatan *Patbhe la Danse*.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data induktif dengan tiga tahap, yaitu perbandingan antardata, kategorisasi, dan penyajian data. Pada tahap perbandingan antardata dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dibandingkan dan dikelompokkan dengan data sejenis. Data yang telah dikelompokkan kemudian diolah pada tahap kategorisasi, yaitu data dibaca dan ditelaah sehingga menjadi data yang berkategori sama. Kategorisasi dilakukan dengan menyederhanakan data yang kurang beraturan. Kategorisasi juga disesuaikan dengan pertanyaan dalam penelitian.

Setelah data dikategorikan, langkah selanjutnya adalah penyajian data. Hasil pengelompokan dan kategorisasi pada tahap sebelumnya kemudian dilanjutkan dengan interpretasi data dan kemudian disajikan dalam deskripsi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum SMAN 4 Yogyakarta

SMA Perdjoengan Yogyakarta didirikan pada tanggal 16 januari 1950. Sekolah ini berlokasi di Jalan Magelang, Karang Waru Lor, Kecamatan Tegalrejo, Yogyakarta, 55241, Yogyakarta. Pada 8 Agustus 1952 dengan SK Menteri Pengajaran dan Kebudayaan No.3418/B, SMA Perdjoengan Yogyakarta berubah nama menjadi SMA bagian B nomor II atau terkenal dengan SMA B Negeri, kemudian terjadi perubahan nama menjadi SMA (4B). Baru pada tahun 1997 berubah menjadi SMU Negeri 4 Yogyakarta dan tanggal berdirinya SMU diperingati sebagai hari ulang tahun SMA Negeri 4 Yogyakarta.

Selain pendidikan formal sekolah, SMAN 4 Yogyakarta juga mempunyai program ekstrakurikuler untuk memenuhi standar kompetensi dunia kerja. Salah satu tujuannya, selain mampu menguasai materi pelajaran, siswa harus dapat berinteraksi dan aktif dalam hubungan sosial. Kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu alat pengenal siswa pada hubungan sosial. Hal tersebut berkaitan dengan terdapat pendidikan pengenalan diri dan pengembangan kemampuan selain pemahaman materi pelajaran.

Ekstrakurikuler yang ada di SMAN 4 Yogyakarta adalah Pramuka, Paskibra (Pasukan Pengibar Bendera), PMR (Palang Merah Remaja), PKS, PA (Pecinta Alam), Olahraga (Voli, Basket, Karate, Tenis Meja, Tenis Lapangan, Futsal, Sepakbola, Softball), Kerohanian, KOPSIS (Koperasi Siswa), Komputer,

TONTI (Pleton Inti), *English Club*, Jurnal, Tari Tradisi, dan *Patbhe la Danse* (Tari Modern).

Ekstrakurikuler SMAN 4 Yogyakarta cukup diperhitungkan prestasinya baik lokal maupun nasional. Beberapa ekstrakurikuler cukup menonjol dalam hal kejuaraan di berbagai kompetisi. Prestasi tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Juara 1 Putri inviasi Bola Voli Rektor Universitas Tunas Pembangunan Surakarta 2014
- b. Juara 3 Putra inviasi Bola Voli Rektor Universitas Tunas Pembangunan Surakarta 2014
- c. Juara 1 Putri Female Sport Fakultas Teknik Universitas Gajah Mada 2014
- d. Juara 1 Aeromodeling pada Kejurnas FASI Pusat tanggal 27 September 2013 dan Kejurnas di Jember, Jawa Timur 21 September 2013
- e. Juara 1 *Dance Competition Pharmacy Road to School* oleh Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta tanggal 23-28 September 2013
- f. Juara 1 lomba baris-berbaris tingkat Provinsi DIY tanggal 29 September 2013
- g. Juara 1 OSN untuk cabang Tenis Meja pada tingkat nasional
- h. Juara 1 Bulu Tangkis kategori beregu yang diselenggarakan Universitas Atmajaya Yogyakarta tanggal 18-21 September 2013

B. Ekstrakurikuler *Patbhe la Danse*

Patbhe la Danse, salah satu ekstrakurikuler di SMAN 4 Yogyakarta yang memberi ruang kepada siswa untuk mengembangkan bakat dan minat dalam

bidang seni tari. Nama *Patbhe la Danse* dibuat oleh salah satu ketua ekstrakurikuler tersebut dan resmi disahkan oleh sekolah pada tanggal 4 April 2011. *Patbhe la Danse* berasal dari dua kata yaitu *Patbhe* dan *La Danse*. Kata *Patbhe* berasal dari bahasa Jawa (*papat*) yang dalam bahasa Indonesia berarti *empat*. Empat, diambil dari SMAN 4 Yogyakarta. Adapun *La Danse* berasal dari bahasa Latin yang berarti menari jika digabung menjadi satu mempunyai makna ekstrakurikuler seni tari dari SMA 4 Yogyakarta. (Wawancara: Shindy, 2 Juli 2015)

Awalnya, sebelum menjadi ekstrakurikuler tari, *Patbhe la Danse* adalah ekstrakurikuler *cheerleader* yang kurang didukung oleh sekolah. Namun, dalam perkembangannya siswa yang mengikuti ekstrakurikuler ini mampu meyakinkan pihak sekolah dengan adanya kegiatan-kegiatan positif dan kejuaraan yang diikuti.

Perekrutan anggota baru *Patbhe la Danse* diadakan setahun sekali pada tahun ajaran baru, tepatnya setelah Masa Orientasi Siswa (MOS) selesai. Calon anggota baru mengisi angket pilihan ekstrakurikuler dari sekolah yang diketahui oleh orang tua. Kemudian, calon anggota dikumpulkan di aula guna mengikuti sosialisasi program setiap ekstrakurikuler. Sosialisasi ini biasanya didampingi oleh guru, alumni, dan anggota yang masih aktif di *Patbhe la Danse*. Dalam sosialisasi ini, dijelaskan tentang kegiatan apa saja yang diprogramkan, syarat menjadi anggota, peraturan dan jadwal latihan, presentasi kejuaraan yang telah diraih, dan tidak lupa juga penayangan video karya yang telah dibuat oleh *Patbhe*.

la Danse. Tahap berikutnya adalah pengumpulan angket kemudian calon anggota baru akan dikumpulkan dalam waktu yang telah ditentukan oleh rapat forum.

Sistem latihan yang diterapkan oleh *Patbhe la Danse* adalah seminggu dua kali latihan, yaitu setiap Selasa dan Jumat untuk latihan rutin. Latihan rutin berkisar 2-3 jam. Sedangkan latihan untuk persiapan lomba bisa sampai lima kali dalam seminggu. Dalam latihan ini, terdapat peraturan yang harus dilakukan seluruh anggota *Patbhe la Danse*, sebagai berikut:

1. Tidak boleh datang terlambat lebih dari 15 menit, sanksinya adalah lari keliling aula.
2. Pada saat latihan harus serius tidak boleh ada kegiatan lain selain menari, dan tidak diperkenankan makan dan minum sebelum waktu istirahat.
3. Apabila tidak datang latihan harus membawa surat izin, jika absen tiga kali latihan ditegur oleh ketua.
4. Pada saat pementasan, tidak boleh makan pedas, minum dingin, dan tidak boleh tidur di *backstage*.
5. Lebih mengutamakan gerak daripada makeup artinya tidak boleh tampil *menor*, tetapi profesionalitas yang harus diutamakan.

Sistem latihan ini ditegaskan juga dalam hukum latihan (*law of exercise*) oleh Thorndike, yaitu semakin sering tingkah laku diulang atau dilatih, maka asosiasi tersebut akan semakin kuat. Prinsip dalam belajar adalah ulangan. Maka semakin sering diulang, maka materi akan semakin dikuasai (lisayulista.blogspot.co.id). Begitu juga dengan *Patbhe la Danse* menekankan latihan rutin untuk hasil yang maksimal.

Sampai tahun ke empat ini, *Patbhe la Danse* sudah mempunyai tujuh karya, antara lain: *China*, *Bali*, *Kalimantan*, *Gladiator*, *Burlesque*, *Jawa Barat* dan *Bollywood*. Dalam penciptaan karya, *Patbhe la Danse* selalu menambahkan unsur tradisi di dalamnya. Hal tersebut bertujuan agar siswa sebagai penari mengenal setiap tradisi dari tari yang akan dibawakan.

C. Struktur Organisasi *Patbhe la Danse*

Patbhe la Danse mempunyai susunan kepengurusan untuk mengatur program atau kegiatan yang ada di dalam ekstrakurikuler, yaitu ketua, kapten lapangan, sekretaris, bendahara, dan humas. Ketua bertanggung jawab atas ekstrakurikuler kepada sekolah, artinya ketua sebagai perantara komunikasi sekolah ke ekstrakurikuler. Kapten Lapangan bertanggung jawab atas latihan dan pementasan. Sekretaris bertugas untuk mengurus administrasi dan hal-hal yang berhubungan dengan surat-menjurat kegiatan. Bendahara bertugas mengurus keuangan untuk kegiatan. Humas bertugas untuk menghubungi pelatih, menghubungi anggota, mengurus perizinan, dan menerima job maupun kegiatan.

Tabel 1: Struktur Organisasi *Patbhe la Danse*

No.	Jabatan	Nama
1.	Ketua	Shindy Nabila Salsabila
2.	Kapten Lapangan	Priska Fadhila
3.	Sekretaris	M. Nofear Favian
4.	Bendahara	Ranastri Rima
5.	Humas	M. Abdul

D. Sarana dan Prasarana *Patbhe la Danse*

1. Tempat Latihan

Latihan adalah kegiatan rutin untuk meningkatkan hasil suatu karya tari. Dalam hal ini, tempat sangat dibutuhkan dalam proses latihan, karena *Patbhe la Danse* mempunyai anggota yang banyak sehingga perlu ruang luas untuk bergerak mengembangkan kreatifitas. Sekolah memberikan ruang aula untuk dijadikan tempat latihan. Ruangan ini berada di lantai 2 SMAN 4 Yogyakarta. Ruangan aula mempunyai ukuran 25x18 meter. Selain digunakan untuk tempat latihan, aula digunakan untuk rapat dan diskusi anggota *Patbhe la Danse*. Tak jarang *Patbhe la Danse* pun harus berbagi aula dengan kegiatan ekstra yang lain, sehingga *Patbhe la Danse* kerap menyewa tempat latihan yang ada di luar sekolah.

2. Fasilitas

Sekolah memberikan fasilitas semua kegiatan ekstrakurikuler, termasuk *Patbhe la Danse* untuk meningkatkan prestasi dan kualitas, yaitu alat penunjang seperti *tape recorder*, *speaker*, dan kendaraan untuk mengangkut properti. Fasilitas tersebut dapat digunakan setiap waktu akan dibutuhkan oleh *Patbhe la Danse*. Dengan demikian pemeliharaan dan perawatan fasilitas menjadi tanggung jawab *Patbhe la Danse*.



Gambar 1. Suasana latihan di Aula SMAN 4 Yogyakarta
(Foto: Jatu, 2015)



Gambar 2. Suasana latihan di Aula SMAN 4 Yogyakarta
(Foto: Jatu, 2015)

3. Prestasi

Sejak tahun 2011 *Patbhe la Danse* selalu mengikuti berbagai macam perlombaan seperti kegiatan ekstrakurikuler lainnya. *Patbhe la Danse* telah menyumbangkan prestasi hasil memenangkan berbagai perlombaan dan kejuaraan yang diikuti. Prestasi-prestasi tersebut antara lain adalah Juara 1 Ponorogo City Mall 2015 (Tari *Gladiator*), Juara 2 *La Tulipe Dance Competition* 2015 (Tari Jawa Barat), Juara 2 Jogjatronik 2015 (Tari *Gladiator*), Juara 2 Natasha 2013 (Tari Bali), Juara 2 DBL 2012 (Tari *Red and Gold*), dan lain-lain (disertakan dalam lampiran).



Gambar 3. Sebagian piala dan tropi yang dicapai oleh *Patbhe la Danse*
(Foto: Jatu, 2015)

Dengan adanya prestasi-prestasi tersebut pihak sekolah merasa bangga akan tetapi tidak serta-merta memberikan pujian kepada *Patbhe la Danse*. Penghargaan dari pihak sekolah berupa beasiswa dan pelatih memberikan evaluasi saja.

Perlakuan tersebut sama-sama tidak terlalu diistimewakan karena baik pihak guru maupun pelatih sepakat untuk menanamkan sikap sportif dan terus belajar pada *Patbhe la Danse*.

4. Pelatih

Sebagai ekstrakurikuler, *Patbhe la Danse* tentu masih mendapat arahan dari pihak sekolah yang dijembatani oleh pelatih. Pihak sekolah memilih pelatih yang mempunyai latar belakang keterampilan dalam mengajar tari kreasi. Hal tersebut menjadikan proses kreatif *Patbhe la Danse* lebih maju karena keterlibatkan anggota dan pelatih.

Pelatih *Patbhe la Danse* adalah Yohanes Aris Fridayanto atau biasa disapa Kak Aris. Beliau lahir di Yogyakarta pada 26 Juni 1981. Kak Aris telah mendalami tari modern sejak tahun 1999. Bermula ketika masih SMP tertarik dengan jenis tari yang berkembang di kawasan Eropa. Dari kecil, beliau sangat antusias terhadap keindahan gerak dan tertarik dengan penari latar *Backstreet Boys* dan *Britney Spears*.

Dalam perjalannya menjadi seorang pelatih, Kak Aris yang beralamat di Resonegaran gk v/1234 Yogyakarta 55223 ini sebelumnya adalah seorang pelatih *cheerleader* yang kemudian beralih menjadi pelatih *dance*. Beliau tidak setengah-setengah dalam melatih, bahkan urusan musik, *hair do*, dan *make up* pun ditekuninya. Hal tersebut dilakukan oleh Kak Aris supaya bisa meminimalkan dana dalam membuat karya. Lulusan Akuntansi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta ini menyatakan tak segan menindak tegas anggota *Patbhe la Danse* yang tidak disiplin dan terlalu banyak main-main. Sebagai pelatih, Kak Aris

berharap agar *Patbhe la Danse* ke depannya bisa semakin maju, menambah prestasi, mandiri, dan semakin mengharumkan nama SMAN 4 Yogyakarta.
 (Wawancara: Aris, 2 Juli 2015)

5. Anggota *Patbhe la Danse*

Tabel 2: Tabel Keanggotaan *Patbhe la Danse* tahun 2011-2015

No	Kelas	2011	2012	2013	2014	2015
1	XII IPA	4	8	5	5	6
2	XII IPS	7	5	4	6	5
3	XI IPA	8	7	6	7	9
4	XI IPS	5	4	7	7	3
5	X	11	12	14	12	13
	Jumlah	35	36	36	37	36

Ekstrakurikuler SMAN 4 Yogyakarta seperti ekstrakurikuler pada umumnya, diikuti oleh siswa kelas X dan kelas XI. Hal tersebut berkaitan dengan kelas XII sudah tidak diperbolehkan lagi secara aktif mengikuti kegiatan non akademis karena persiapan ujian nasional. Akan tetapi, *Patbhe la Danse* sebagai salah satu ekstrakurikuler yang solid tetap memberikan kesempatan bagi kelas XII untuk turut andil memberikan semangat kepada adik-adik kelas yang terlibat dalam *Patbhe la Danse*. Kegiatan secara aktif tetap dilakukan oleh siswa-siswi kelas X dan XI sedangkan proses evaluasi maupun pertimbangan tetap melibatkan kelas XII tanpa mengganggu persiapan ujian nasional yang dilakukan.

E. Proses Kreatif Tari *Gladiator*

Proses kreatif adalah proses menemukan ide baru. Proses kreatif adalah proses mengenal dan memahami segala sesuatu yang diteliti atau diamati dalam lingkungan sekitar untuk mampu memecahkan tanpa henti. Menurut Hawkins (melalui Sumandiyo, 1990:13), proses kreatif meliputi suatu tangkapan data inderawi, perasaan tentang sesuatu yang dirasakan, eksplorasi, pengamatan, dan perasaan hubungan imajinatif dari pengalaman yang tersimpan akhirnya membentuk suatu produk baru.

Dalam penciptaan karya tari, ide merupakan bagian awal untuk merancang sebuah tarian. Ketika seseorang memiliki ide, harus memikirkan mengenai cara menuangkannya agar menjadi sebuah karya tari yang bernilai tinggi. Proses kreatif yang dilakukan dalam penciptaan karya tari *Patbhe la Danse* pun melalui beberapa tahapan yaitu menentukan ide dasar penciptaan. Ide dasar penciptaan yang dipilih dalam karya tari *Gladiator* adalah tentang heroik. Tahapan ini meliputi berbagai tindakan yang dilakukan untuk menemukan ide-ide baru yang diekspresikan melalui gerak tari. Selanjutnya diikuti dengan pembuatan naskah tari yang merupakan rancangan yang berisi dasar-dasar dalam menciptakan karya tari. Naskah tari tersebut berisi beberapa hal yang perlu disiapkan untuk membuat karya tari, di antaranya adalah judul karya tari, tema, dan konsep garapannya yang terdiri atas gerak, iringan, dan perlengkapan yang digunakan.

Naskah tari di *Patbhe la Danse* dibuat oleh pelatih, kemudian disampaikan kepada siswa yang menjadi anggota *Patbhe la Danse* untuk kemudian dimusyawarahkan bersama. Hasil musyawarah antara pelatih dengan anggota berupa kesepakatan judul, tema, konsep karya tari, yaitu tari *Gladiator*. Karya tari dengan judul dan tema gladiator tersebut terinspirasi dari film *Xena: The Warrior Princess* dan *Gladiator*.

Berikut adalah penjabaran proses kreatif penciptaan tari *Patbhe la Danse* khususnya tari *Gladiator*:

1. Eksplorasi

Tahap eksplorasi adalah tahap awal proses koreografi, yaitu suatu penjajagan terhadap objek atau fenomena dari luar dirinya; suatu pengalaman untuk mendapatkan rangsangan, sehingga dapat memperkuat daya kreativitas. Eksplorasi termasuk memikirkan, mengimajinasikan, merenungkan, merasakan dan juga merespon objek-objek atau fenomena alam yang ada (Hawkins melalui Sumandiyo, 2012:70). Objek-objek tersebut didapatkan dari rangsangan langsung, sensasi-sensasi, kenangan-kenangan, gerak sehari-hari, hubungan sosial, upacara-upacara, dan sebagainya.

Pada proses kreatif tari *Gladiator*, objek yang diangkat dalam penciptaan karya tari didapatkan dari rangsang visual, yaitu cerita film *Xena: The Warrior Princess* dan *Gladiator*. Pada tahap eksplorasi ini, koreografer melakukan pengamatan dan pemahaman terhadap film *Xena: The Warrior Princess* dan

Gladiator. Koreografer menangkap secara langsung kejadian cerita dalam film *Xena: The Warrior Princess* dan *Gladiator* terutama pada bagian peperangan.

Rangsang awal yang didapat oleh koreografer pada tahap eksplorasi ini antara lain adalah rangsang visual dan rangsang kinestetik. Rangsang visual didapatkan dengan melihat akting dari Lucy Lawless, yaitu pemeran utama wanita dari film *Xena: The Warrior Princess* dan *Gladiator*. Karakter Xena yang diperankan oleh Lucy Lawless adalah cantik, cerdas, tidak mengenal takut, dan mempunyai semangat yang tinggi. Kemampuan yang luar biasa tidak membuat Xena sompong, dia seorang yang membela rakyat kecil, penumpas kejahatan dan berjiwa ksatria. Pada film, digambarkan mengenai peperangan khas Yunani yang ditampilkan secara *apik* dan detail.

Rangsang visual juga mempengaruhi pemilihan tata rias kostum dan properti yang akan digunakan. Disebutkan bahwa seorang gladiator yang kuat memakai kostum berkulit baja dan membawa senjata untuk membela dirinya menghadapi musuh. Dari rangsang visual ini dapat memberikan gambaran tentang rancangan kostum dan rias karakter.

Rangsang kinestetik didapatkan dengan cara melihat gerakan-gerakan yang dilakukan oleh aktor dalam film *Xena: The Warrior Princess* dan *Gladiator*. Misalnya, ketika pertarungan Kaisar Commodus dengan Maximus di arena pertarungan gladiator dan mempesonanya xena dalam bertarung dengan musuh. Namun dalam pelaksanaannya, peperangan yang dimaksud adalah perang dengan

musuh lain yang tidak dilakukan secara fisik, tetapi pasukan benteng kekuatan dan pertahanan.

Setelah berpikir dan berimajinasi tentang objek yang akan diangkat menjadi karya tari, tahapan selanjutnya adalah seorang koreografer menentukan jenis dan tipe tari yang akan diciptakannya, serta mode penyajian dan orientasi garapannya. Tipe tari yang akan diangkat adalah tipe tari dramatik. Tari dramatik mengandung arti bahwa gagasan yang hendak dikomunikasikan sangat kuat dan penuh daya pikat (menarik), dinamis, dan banyak ketegangan. Tari dramatik memusatkan pada sebuah kejadian atau suasana dengan tidak menggelar cerita.



Gambar 4. Profil Xena sebagai rangsang visual
(Foto: *Google*, 2015)



Gambar 5. Pertarungan sebagai rangsang visual dan kinestetik
(Foto: *Google*, 2015)

Koreografer menentukan tipe gerak yang akan disusun dalam tari *Gladiator*, misalnya gerak lincah dan *stakato*. Sifat gladiator adalah kuat, tangguh, dan tidak terkalahkan, tipe gerak yang dipilih adalah *stakato* dan menunjukkan *power* dengan mengeksplor keseluruhan badan, kaki, dan tangan secara tegas dan patah-patah. Tipe gerak ini bisa dikembangkan di tahap improvisasi. Adapun mode penyajian garapan tari ini adalah simbolis representasional. Simbolis artinya setiap gerak yang muncul kadang tidak dikenali makna geraknya, sedangkan representasional, yaitu menggambarkan suatu kenyataan yang sesuai dengan gerak keseharian. Tari *Gladiator* menampilkan kembali kehidupan dan suasana yang dilakukan oleh gladiator, tetapi dituangkan dengan gerakan modern. Gerak-gerak representasional tersebut sebagai contoh berperang, dalam hal ini perang yang dimaksud bukanlah berperang dalam pengertian sehari-hari, tetapi gerak perang yang didasari atas bentuk estetis dan rasa.

Orientasi garapan tari *Gladiator* berpijak pada gaya tari kreasi yang dikembangkan dengan bentuk gerak *modern dance*. Setelah menangkap secara langsung objek yang akan diangkat menjadi sebuah karya tari, serta menentukan jenis, dan tipe tarinya, seorang koreografer mulai memikirkan gerakan-gerakan yang akan diciptakan setelah menyaksikan dan menirukan gerak-gerak yang dilakukan pada film *Xena: The Warrior Princess* dan *Gladiator*.

Setelah berimajinasi dengan objek yang dijadikan bahan dalam karya tari, maka akan berlanjut pada tahap berikutnya, yaitu tahap improvisasi.

2. Improvisasi

Improvisaasi adalah pengalaman secara spontanitas mencoba-coba atau mencari-cari kemungkinan ragam gerak yang diperoleh pada waktu eksplorasi (Hawkins, 2003: 33). Improvisasi memberi kesempatan lebih luas melakukan imajinasi dan pencarian gerak. Improvisasi dalam proses koreografi merupakan bagian latihan tari yang sangat berharga, baik untuk penata tarinya maupun penari sendiri.

Tahap improvisasi merupakan tahapan menemukan gerak secara spontan, atau tahapan untuk mencari, memilih, dan mengembangkan gerak tari sesuai objek yang akan diangkat menjadi sebuah karya tari. Objek yang diangkat pada tari *Gladiator* adalah gerak seorang Lucy Lawless dalam film *Xena: The Warrior Princess* dan *Gladiator*. Setelah mengetahui dan memahami tentang objek yang akan dituangkan dalam karya tari, koreografer kemudian mencari gerakan-gerakan yang dapat menggambarkan peperangan dan kekuatan dalam film *Xena: The Warrior Princess* dan *Gladiator*.

Gerakan-gerakan tersebut boleh saja menirukan gerak-gerak yang dilakukan oleh aktor dalam film *Xena: The Warrior Princess* dan *Gladiator*, namun harus distirilisasi terlebih dahulu. Gerakan-gerakan yang didapatkan adalah gerak-gerak baru atau gerak-gerak yang sudah ada namun dikembangkan oleh koreografer sesuai dengan kreativitas.

Proses improvisasi dilakukan dengan mempertimbangkan karakter gerak, ekspresi, penekanan suasana dan dinamika gerak yang dilanjutkan pada konsep

garapan. Dalam penciptaan tari *Gladiator* ini, koreografer atau pelatih akan berdiskusi dan memberikan kesempatan siswa untuk mencari gerak. Salah satu caranya adalah dengan menirukan gerak-gerak yang dilakukan oleh aktor dalam film *Xena: The Warrior Princess* dan *Gladiator*. Siswa mencari gerak di ruang aula yang dipandu oleh pelatih. Dalam tahap ini, banyak sekali gerakan yang didapatkan sehingga kreativitas siswa muncul. Siswa mempresentasikan gerak-gerak yang mereka cari kepada pelatih. Setelah itu dikumpulkan semua gerakan yang didapat, kemudian dipilih beberapa gerakan yang dianggap cocok untuk karya tari ini.

Selain mencari gerak dari film *Xena: The Warrior Princess* dan *Gladiator*, ada beberapa tambahan gerak yang dimasukkan ke dalam karya tari, yaitu gerak tari Sumatera. Gerak tari tersebut diambil dari tari Rantak, tari Piring, tari Tanggai yang kemudian dikembangkan dan dipadukan dengan gerak tari lainnya. Koreografer memilih tari Rantak karena terdapat unsur silat dari Sumatera sehingga jika dipadukan dengan tema akan berkesinambungan. Pemilihan tari dari Sumatera lainnya juga dipertimbangkan karena koreografer merancang adegan intro mengambil suasana di kapal. Sumatera yang berciri khas pesisir pantai dirasa cocok untuk dijadikan perpaduan untuk intro dari karya ini. Setelah melalui berbagai proses pemilihan gerak, pelatih menemukan gerakan baru dalam setiap adegan yang akan ditampilkan sesuai dengan tema.

Tidak hanya pencarian gerak, siswa dan pelatih juga melakukan pencarian ekspresi. Menurut GBPH Suryobrongto (1981:88), tari meliputi dua hal, yakni wadah dan isi. Yang menjadi wadahnya adalah teknik tari, sedangkan yang

menjadi isinya adalah Joget Mataram. Ditegaskan lagi oleh KPH Brongtodingrat (W. Nuradya), dalam kaitannya dengan unsur tari, ekspresi atau wirasa lebih dekat dengan Joget Mataram. Seorang penari harus dapat menjiwai atau paham yang dibawakan.

Oleh karena itu dalam mencapai tingkat wirasa yang baik, penari tari *Gladiator* tidak mengabaikan apa yang dikandung dalam Joget Mataram, yaitu sawiji, greget, sengguh, dan ora mingkuh.

1). *Sawiji*, artinya konsentrasi total dan berserah diri sehingga sang penari tidak terganggu oleh faktor luar yang berhubungan dengan tari. Semua perhatian tertuju pada tari. Apabila penari sudah konsentrasi, maka barulah dapat berserah diri sepenuhnya secara benar (sumeleh), yakni suatu sikap bahwa apapun yang akan terjadi seseorang tersebut dalam keadaan sedang menari.

2). *Greget* artinya penari tidak boleh mempunyai rasa keberatan sedikitpun dan pada saat menari semata-mata dan segalanya ditujukan pada kepentingan tari.

3. *Sengguh* artinya dalam tariannya meskipun banyak kebebasan menampilkan segala kemampuan tari, pada hakekatnya penari masih tetap terikat pada aturan-aturan yang berlaku, misalnya mengikuti pola lantai kaidah-kaidah yang ditentukan dan yang lain sebagainya.

4). *Ora mingkuh* artinya dalam menari tidak boleh ragu-ragu, penari harus yakin dengan apa yang akan dilakukan sehingga segala sesuatu dipersiapkan sebaik-baiknya dan percaya pada diri sendiri. Misalnya pandangan yang berkedip-kemana-mana, dan sebagainya yang menyebabkan tarian tampak kotor.

Patbhe la Danse menerapkan Joget Mataram yang dibuktikan dengan konsentrasi yang kuat dalam menari, bahwa seorang gladiator harus mempunyai konsentrasi kuat dalam melawan musuh. Penari gladiator juga *greget* dalam menari, bahwa tidak ada beban saat menari, yang ada hanyalah menampilkan keseluruhan gerak tari. *Ora mingkuhpun* juga dimiliki oleh penari *Patbhe la Danse*, dibuktikan ketika sedang menari keseluruhan penari yakin dan mempunyai percaya diri yang baik.

Karakter gladiator adalah berani, ksatria dan kuat maka ditentukan bagaimana siswa dalam mengekspresikan diri ketika menari. Latihan ekspresi ini tidaklah mudah karena perbedaan karakter asli dari siswa mempengaruhi cara mengekspresikan sifat pemberani. Akan tetapi, dari proses improvisasi ini siswa dapat belajar tentang memerankan setiap karakter ketika menari.

3. Pembentukan (Komposisi)

Tahap komposisi merupakan tahap akhir dalam membuat karya tari, yaitu membuat susunan beberapa gerak tari dari beberapa ragam gerak tari yang diperoleh pada tahap pengembangan dan pemilihan gerak. Beberapa ragam gerak yang telah dikembangkan dan dipilih kemudian disusun dengan menggabungkan gerak tersebut menjadi satu tarian baru.

Pembentukan sebagai proses mewujudkan suatu struktur, tidak lain adalah mewujudkan prinsip bentuk yang harus diperhatikan dalam koreografi (Sumandiyo, 2003:74). Pembentukan pada tari *Gladiator* diawali dengan pengembangan ragam gerak tari Sumatera yang lebih dominan. Ragam gerak

pengembangan ini diambil dari gerak tari Rantak dan tari Tanggai. Adapun gerak-gerak penghubung dan isi menggunakan pengembangan gerak tari kreasi yang dituangkan dengan gerak modern. Pada adegan penutup menggunakan gerakan dan properti yang diambil dari pengembangan tari Piring. Selain itu, adegan penutup juga menggunakan properti bendera yang menguatkan lambang peperangan. Susunan ini membuat urutan gerak dalam tari menjadi satu urutan tarian yang baru sesuai dengan tema. Selanjutnya dikemas dalam suatu bentuk penyajian yang dikreasikan dengan beberapa komponen dan unsur-unsur modern di dalamnya, sehingga nilai kreativitasnya dapat diperlihatkan oleh para siswa.

Dalam bentuk penyajian tari *Gladiator*, menyangkut beberapa komponen atau disebut juga elemen-elemen komposisi tari. Elemen-elemen tersebut mengacu pada komponen yang digunakan dalam penciptaan karya tari antara lain, 1) gerak, 2) desain lantai, 3) desain dramatik, 4) desain musik, 5) dinamika 6) tema, 7) komposisi kelompok, 8) perlengkapan tari 9) rias dan busana, 8) tata teknik pentas (Soedarsono, 1978:21-36).

a. Gerak

Dalam sebuah karya tari, gerak merupakan komponen yang utama karena tari merupakan susunan dari beberapa gerak. Gerak dalam tari merupakan gerak yang diperindah, artinya gerak yang sudah mengalami pengembangan atau pengubahan. Koreografer meniru gerak dalam film *Xena: The Warrior Princess* dan *Gladiator*, tidak langsung gerak apa adanya, melainkan gerak tersebut diubah

agar menjadi indah, namun tetap dapat menunjukkan maksud dari gerakan tersebut.

Tari *Gladiator* merupakan kreasi baru tidak berpolakan tradisi, maka gerak yang dipakai adalah gerak baru yang dikembangkan dengan tututan masa kini. Gerak dalam tari yang dimaksud, meliputi gerak kepala, badan, tangan, dan kaki. Koreografer menggunakan teknik gerak tari kreasi yang dikembangkan dengan beberapa pengembangan gerak antara lain: *waacking*, *waving*, *tating*, *locking*, *ladies style*, *dubstep*, dan *slide-ing*.

Walaupun tarian ini tidak menggunakan pola-pola tradisi, tidak berarti sama sekali tidak menggunakan unsur-unsur tari tradisi, tetapi masih menggunakannya tergantung pada konsep gagasan penata tari. Tarian ini memasukkan gerak tradisi yang diambil dari tari Rantak, tari Tanggai, dan tari Piring.

Proses kreativitas yang dapat dinilai adalah perpaduan gerak tari kreasi tersebut masih mempunyai nilai tradisi yang dapat dikenal oleh masyarakat sehingga menjadi nilai lebih untuk mengenalkan tari tradisi khususnya nusantara dalam bentuk kreasi baru yang dikemas dalam bentuk penyajian tari *Gladiator*.

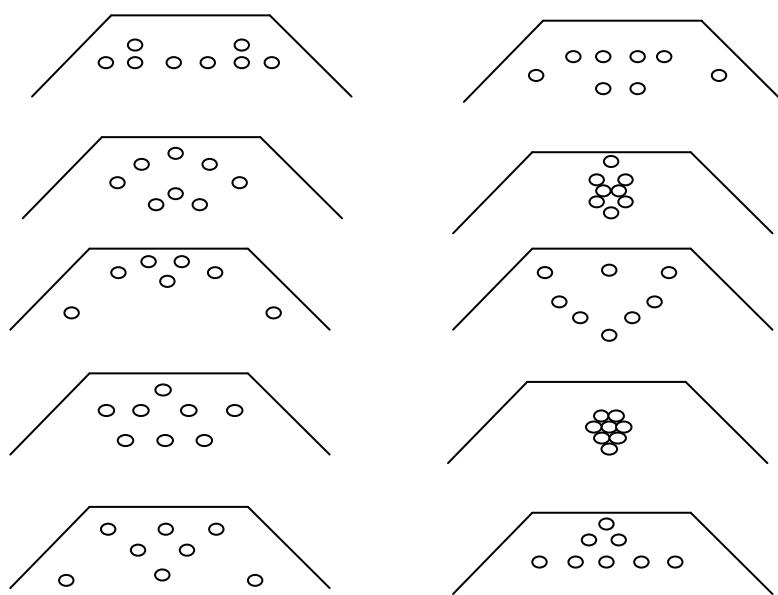
b. Desain Atas

Menurut Murgiyanto (1992:157) , desain atas adalah desain yang dibuat oleh anggota badan penari bagaimana bentuk yang dihasilkan atau ruanag lintasan pergerakan dari anggota tubuh penari yang dilihat dari anggota tubuh penari itu sendiri yang berada di atas lantai. Pada karya ini menggunakan desain atas, yaitu

desain gerak tangan lurus dan diagonal dengan volume besar sehingga nampak stakato yang rampak.

c. Desain Lantai

Desain lantai adalah garis-garis yang dilalui oleh seorang penari atau garis-garis lantai yang dibuat oleh formasi penari kelompok (Soedarsono, 1978:23). Dalam penciptaan tari *Gladiator* ada transisi yaitu perpindahan dari pola lantai (posisi) satu ke pola lantai berikutnya. Pola lantai yang banyak digunakan adalah garis lurus, walaupun ada beberapa ragam menggunakan garis lengkung. Perpindahan setiap pola lantai harus dilakukan secara halus, artinya tidak menggunakan gerak transisi semata-mata untuk bergerak ke posisi berikutnya. Tetapi menggunakan gerak yang memungkinkan dilakukan sambil berpindah atau bergeser, sehingga tanpa terasa gerak tersebut selesai dilakukan, seolah tanpa disengaja penari sudah berubah atau berganti posisi.



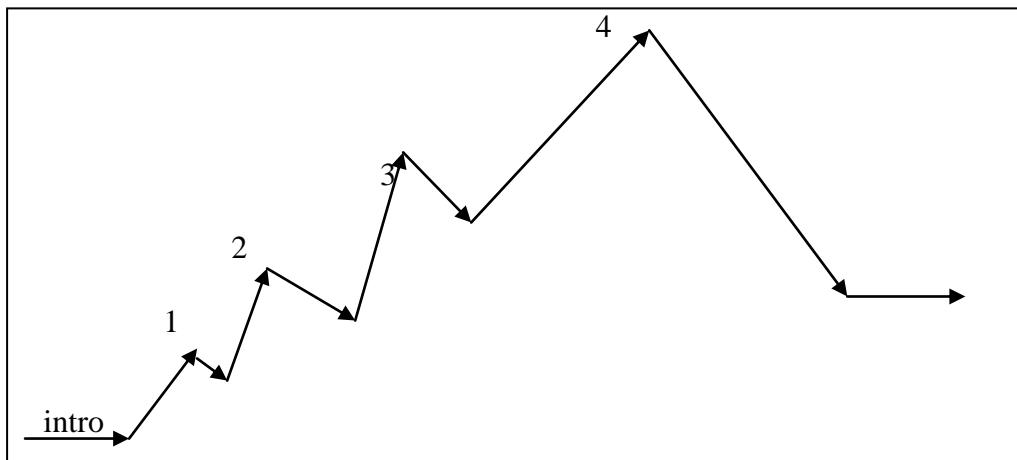
Gambar 6. Desain Lantai Tari *Gladiator*

d. Musik

Musik adalah irungan yang digunakan untuk mengiringi sebuah tarian. Selain berfungsi untuk mengiringi tari, musik juga berfungsi untuk memberikan suasana dan ilustrasi. Dalam proses kreatif tari *Gladiator* koreografer tidak membuat irungan sendiri. Koreografer mengamati dan mencari musik yang sesuai dengan tema tari yang diangkat. Oleh karena tari *Gladiator* mengangkat objek peperangan, koreografer mendapat irungan yang tepat, yakni musik dalam permainan game *Mortal Kombat*. *Mortal Kombat* adalah seri permainan video pertarungan. Kemudian, koreografer mengadaptasinya dengan beberapa musik tembak menembak dan irungan tari daerah sumatera yang sesuai dengan proses *editing*. Irungan atau musik biasanya didapat oleh koreografer melalui *youtube* di internet.

e. Desain Dramatik

Menurut Soedarsono (1978: 27), desain dramatik adalah pengaturan perkembangan emosional dari sebuah komposisi untuk mencapai klimaks serta pengaturan bagaimana cara menyelesaikan atau mengakhiri sebuah tari. Desain dramatik yang digunakan dalam tari *Gladiator* adalah menggunakan kerucut berganda.



Gambar 7. Skema “kerucut berganda” yang menggambarkan rangkaian motif-motif gerak dari koreografi

Adegan intro diawali dengan delapan penari yang sudah *standby* di *stage* dengan gerak-gerak hasil dari interpretasi tentang situasi yg terjadi di perahu. Gerakan Sumatera khususnya gerak Tanggai dan Rantak mendominasi adegan ini. Posisi penari putri di atas kapal, sedangkan penari putra di bawah. Desain kostum juga terlihat pada adegan ini.

Selanjutnya adegan pertama, yaitu pergantian gerak 2 penari putri menari dengan gerakan mendayung di tengah panggung penggambaran tentang situasi yang terjadi di atas perahu yang sedang berlayar akan menepi ke daratan.

Setelah adegan pertama berakhir masuk ke adegan kedua, yaitu 7 penari maju ke tengah panggung dan memulai gerakan kreasi, sedangkan satu penari masih ada di atas perahu. Lalu penari bergerak membuat formasi atau desain lantai dengan posisi 2-5-1 yang menggunakan ekspresi berani serta menonjolkan gerakan *stakato* dan *waacking*. Kemudian seluruh penari membuat formasi lurus vertikal dengan menggerakkan tangan dengan lentur mengkombinasikan *waving*.

Sesekali penari terbagi menjadi dua kelompok sama rata masih dengan menggunakan teknik gerak *stakato*. Adegan ini menggambarkan tentang kekuatan dan ketangkasan seorang gladiator dalam bergerak, yakni digambarkan dengan adanya gerak tangan, kaki, kepala, kelenturan badan yang mengkombinasikan gerakan *ladies style* dan *waving*.

Adegan ketiga menceritakan formasi siap perang dalam pertahanan dengan membuat gerakan seperti menembak, jurus perang dengan gerak *locking*, yang diperkuat dengan iringan *mortal kombat*. Adegan ini masih menggunakan gerak tari kreasi dengan membuat gerak simbol bahwa para gladiator tangguh dan disimbolkan dengan gerak *stakato* dan *tutting*. Pada babak tiga ini merupakan puncak dari karya tari *Gladiator*.

Adegan terakhir adalah penurunan dinamika yang diperkuat dengan iringan musik yang menurun. Kemudian dilanjutkan dengan penari putri memainkan properti piring yang menjadi simbol tameng. Gerakan yang diambil dari adegan ini adalah tari piring yang dikembangkan ke dalam gerak modern. Bersamaan dengan itu, penari putra gladiator memainkan bendera dengan atraktif di sisi kanan dan kiri dengan gerak memutar bendera yang merupakan simbol kemenangan peperangan. Adegan terakhir dari karya ini adalah pose dimana keseluruhan penari mengangkat properti yang telah selesai mereka mainkan.

Desain kerucut berganda yang ada di tari *Gladiator* mempunyai beberapa klimaks yaitu pada adegan 1, 3 dan 4. Adegan pertama merupakan klimaks awal yaitu turunnya penari ke tengah penggung dan membuat formasi. Adegan ketiga

merupakan klimaks saat peperangan dilanjutkan adegan empat klimaks penutup yang ditandai dengan penggunaan semua properti yang menggambarkan kemenangan.

f. Dinamika

Dinamika adalah kekuatan dalam yang menyebabkan gerak menjadi hidup dan menarik, dapat juga dikatakan sebagai jiwa emosional dari gerak (Soedarsono, 1978:29). Pengemasan sebuah karya tari *Gladiator* dapat dilihat dari beberapa bagian yang didalamnya terdapat unsur-unsur gerak sehingga membentuk suatu dinamika gerak. Koreografer menciptakannya dengan unsur-unsur pergantian tempo, level, dan pergantian lemah kuat gerak.

Pergantian tempo terjadi saat pergantian adegan pertama menuju adegan kedua yaitu tempo cepat ke lambat. Kemudian pergantian tempo yang lain pada saat menuju adegan ketiga yaitu gerakan pertahanan, menggunakan hitungan tu-wa tu-wa-ga, tu-wa tu-wa-ga mengikuti irama/ tempo dari musik dan seterusnya

Pergantian level terjadi saat intro penari menempati posisi level atas bawah kemudian pada adegan pertama berganti menjadi level atas semua. Selanjutnya pada saat akan berganti adegan kedua terdapat pergantian semua penari melakukan level bawah pada hitungan 8. Masih di dalam adegan kedua, ada di saat 7 penari di level bawah dan 1 penari di level atas. Adegan terakhir kembali semua penari melakukan level atas semua.

g. Tema

Tema adalah pokok pikiran, ide, ataupun gagasan seorang penata tari yang akan disampaikan kepada orang lain sebagai penikmat tari yang kemudian pokok pikiran tersebut dituangkan ke dalam bentuk-bentuk gerak menjadi sebuah karya seni tari yang disajikan kepada penonton. Tema pokok dari karya ini adalah heroik. Sumber tema dalam tari *Gladiator*, yaitu mengambil dari film *Xena: The Warrior Princess* dan *Gladiator* karena di dalam film ini menceritakan kekuatan, semangat, keberanian gladiator dalam menghadapi setiap masalah. Gerakan-gerakan dalam peperangan di film ditiru dan dituangkan dalam gerak tari, sehingga penonton akan memahami maksud dari tarian tersebut yaitu menggambarkan tentang kekuatan dalam film *Xena: The Warrior Princess* dan *Gladiator*.

h. Komposisi Kelompok

Menurut Soedarsono (1978: 30), komposisi kelompok adalah penggarapan karya tari yang ditarikan lebih dari 2 penari dengan mengolah elemen-elemen komposisi yang ada. Penggarapan komposisi kelompok ada lima, yaitu serempak (*unison*), berimbang (*balance*), bergantian (*cannon*), terpecah (*broken*), selang-seling (*alternate*).

Patbhe la Danse menggunakan komposisi kelompok yaitu serempak (*unison*), terpecah (*broken*), selang-seling (*alternate*), dan bergantian (*cannon*). Hal ini terlihat jelas di dalam setiap gerak yang ada di karya tari *Gladiator*.

i. Perlengkapan-perlengkapan Tari

Patbhe la Danse menggunakan perlengkapan pementasan yang disebut dengan properti. Adapun properti yang digunakan adalah tameng, dayung, bendera, dan tangga yang menyimbolkan perahu. Properti ini disiapkan sendiri oleh anggota *Patbhe la Danse* yang dipandu oleh kapten lapangan. Persiapan pengemasan properti ini dilakukan sehari sebelum digunakan untuk pementasan. *Patbhe la Danse* sudah mempunyai langganan kendaraan untuk mengangkut properti ke tempat pementasan sehingga mudah untuk menyiapkan segala perlengkapan yang dibutuhkan. Setelah digunakan, properti disimpan di gudang penyimpanan yang telah diberikan oleh sekolah.

Proses kreatif yang dilakukan oleh *Patbhe la Danse* adalah pada teknik pengemasan. Properti tangga dikemas dengan cara dibentuk dalam beberapa bagian kecil yang kemudian dirangkai sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah tangga yang menyimbolkan perahu. Ketelitian dan kekompakan diperlukan pada saat merangkai properti. Selain itu anggota harus memperkirakan waktu yang diperlukan untuk merangkai karena proses perangkaian ini dilakukan sebelum pementasan.

Proses kreatif perlengkapan yang lainnya adalah pada penggunaan baki yang dihias dengan lampu *LED*. Piring tersebut digunakan dengan teknik saklar. Pada saat belum digunakan, saklar dalam konsisi mati, kemudian pada saat digunakan di adegan terakhir saklar dihidupkan sehingga lampu *LED* menyala dan memperkuat peran piring sebagai simbol tameng.

j. Rias dan Busana

Dalam penyempurnaan wujud suatu karya tari, sebenarnya tidak terlepas dari dukungan seni rupa yang utama, yaitu rias. Tata rias adalah seni menggunakan bahan-bahan rias untuk merubah bentuk wajah alamiah menjadi wajah yang artistik (Harymawan,1986:131). Tata Rias dalam pertunjukan mempunyai fungsi untuk memberikan bantuan dengan jalan mewujudkan dandanannya atau perubahan-perubahan pada personil atau pemain sehingga tersaji pertunjukan dengan susunan yang kena dan wajar. Fungsi rias antara lain adalah untuk memperkuat karakter, ekspresi, dan untuk menambah daya tarik penampilan. Pada tari *Gladiator* baik penari putra maupun penari putri menggunakan rias panggung dengan mempertegas bagian mata ditarik ke atas akan memberi karakter seorang *gladiator* yang garang dan mempunyai tatapan tajam. Bagian bibir menggunakan warna gold menggambarkan tegas bahwa, *gladiator* kuat bagaikan besi dan logam.

Busana berfungsi membantu menghidupkan perwatakan, memperlihatkan ciri peran dan memberi fasilitas dalam keberhasilan gerak yang diungkapkan. Ditegaskan lagi oleh Abdurahman, dkk (1983:51), Kostum/busana yang digunakan dalam tari *Gladiator* menyerupai busana yang digunakan dalam film *Xena: The Warrior Princess* dan *Gladiator* karena gerak-geraknya pun disesuaikan dengan tema. Busana tersebut antara lain: rok, sepatu *boots*, sabuk, dan sebagainya yang berwarna merah, emas, dan glamour. Untuk kepala menggunakan ikat kepala.

Untuk penari putri menyerupai kostum yang dipakai *Xena*, sedangkan penari putra mengadopsi kostum yang dipakai gladiator Ada sedikit perbedaan antara busana yang digunakan penari putra dan penari putri, antara lain: penari putri memakai baju *gladiator*, rok, legging merah, torso, dan boots emas, sedangkan penari putra memakai baju *gladiator*, celana hitam, dan boots emas.

Dalam pengaplikasian tata rias dan busana untuk pertama kali, *Patbhe la Danse* dibantu oleh pelatih. Pelatih memberikan contoh bagaimana pengaplikasian tata rias dan busana pada saat pementasan perdana yang kemudian dipelajari oleh anggota *Patbhe la Danse* dan selanjutnya mereka mandiri dalam pentas-pentas selanjutnya.

Proses kreatif tata rias pada karya ini terlihat pada pengaplikasian rias wajah secara mandiri. Dilihat dari teknik pada saat merias wajah, hasil yang didapat oleh anggota *Patbhe la Danse* untuk ukuran siswa SMA sudah baik.



Gambar 8. Proses rias tari *Gladiator Patbhe la Danse*
(Foto: Jatu, 2015)



Gambar 9. Peneliti membantu merias penari tari *Gladiator Patbhe la Danse*
(foto: Jatu, 2015)



Gambar 10. Kostum Penari Putra dan Putri Tari *Gladiator*
(Foto: Jatu, 2015)

k. Tata Teknik Pentas

Dalam pementasan karya tari *Gladiator*, penari menyesuaikan tempat atau arena dimana mereka pentas, tetapi tetap pada pola yang sudah ada dengan tambahan stage properti yang terbuat dari rangkaian kayu yang ditata menjadi level. Penambahan stage properti sebagai level untuk penari sebagai simbol perahu. Biasanya *Patbhe la Danse* mengikuti lomba di acara-acara yang diadakan oleh *dance competition*. Tempat-tempat *dance competition* pada umumnya berada di gedung olahraga atau di pusat-pusat hiburan seperti mall.



Gambar 11. Trap level yang belum dirangkai
(Foto: Jatu, 2015)



Gambar 12. Properti yang digunakan Tari *Gladiator*
(Foto: Jatu, 2015)



Gambar 13. Penari berpose membawa properti tameng
(Foto: Jatu, 2015)



Gambar 14. Penari berpose membawa properti bendera
(Foto: Jatu, 2015)

F. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses Kreatif Tari *Gladiator*

Tari *Gladiator* dalam proses penciptaannya melalui tahap-tahap yang cukup panjang sebelum tari tersebut dikenal oleh masyarakat luas. Selain tahap-tahap proses kreatif yang telah dijelaskan di atas, terdapat pula faktor-faktor yang mempengaruhi proses kreatif dalam menciptakan karya seninya. Faktor-faktor tersebut yang membuat sebuah karya tari memiliki ciri khas dan keunikan tersendiri. Faktor-faktor yang berpengaruh dalam proses kreatif antara lain adalah faktor internal dan faktor eksternal, seperti, faktor lingkungan, sarana, keterampilan, identitas, orisinalitas, dan apresiasi (Sumandiyo, 1983:7-8).

1. Lingkungan

Faktor lingkungan terdiri atas lingkungan luar dan lingkungan dalam. Lingkungan luar adalah pengaruh yang datang dari luar pribadi seseorang yang mempengaruhi proses kreatif, sedangkan lingkungan dalam adalah kemampuan dan bakat yang dimiliki oleh seorang koreografer atau pelatih dan siswa.

a. Lingkungan Luar

Lingkungan luar atau ekstern yang mempengaruhi proses kreatif tari *Gladiator* adalah lingkungan atau tempat di mana kegiatan *Patbhe la Danse* dilakukan, yakni sekolah. Sebagai sebuah ekstrakurikuler, tentu *Patbhe la Danse* harus menyesuaikan jadwal latihan dengan agenda akademis sekolah. Selain itu, jadwal penggunaan aula sebagai tempat latihan pun mempengaruhi jadwal latihan mereka, sehingga apabila tidak dipikirkan secara matang, agenda dari *Patbhe la Danse* dengan sekolah bisa bersamaan dan akan menjadi masalah.

b. Lingkungan Dalam

Lingkungan dalam/intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri koreografer atau pelatih dan siswa anggota *Patbhe la Danse* itu sendiri, misalnya kemampuan dan bakat yang dimiliki.

Pada proses penciptaan tari *Gladiator*, koreografer melakukan perenungan tentang penggambaran tari yang akan dibuat, yaitu dengan memikirkan kemampuan yang ia punya dalam penciptaan tari *Gladiator*. Setelah itu, koreografer akan mendiskusikan hasil perenungannya dan mempersilakan siswa untuk menuangkan kreativitasnya pula.

2. Sarana atau Fasilitas

Sarana atau fasilitas adalah suatu media atau alat yang digunakan untuk mencapai maksud atau tujuan tertentu. Dalam proses kreatif tari *Gladiator* ini, sarana atau fasilitas tersebut dapat berupa fisik maupun non fisik. Fisik misalnya, bentuk postur tubuh dan kondisi tubuh, sedangkan non fisik misalnya peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan.

Seperti yang telah dijelaskan di atas, bahwa tari *Gladiator* merupakan tari kreasi. Selain kemampuan dan bakat pelatih dan siswa di bidang tari kreasi, pelatih dan siswa juga merasa bahwa kondisi fisiknya lebih mampu untuk menciptakan tari berjenis kreasi modern karena tari kreasi modern itu lebih energik dibandingkan dengan jenis tari lainnya. Oleh karena usianya yang masih muda, pelatih dan siswa mampu untuk melakukan gerak yang lebih energik.

Selain fisik seperti postur dan kondisi tubuh, sarana non fisik seperti peralatan dan perlengkapan yang memfasilitasi juga berpengaruh dalam proses kreatif tari *Gladiator*. Pelatih, sebagai pencipta tari *Gladiator* bekerja bersama siswa pada tahap eksplorasi, improvisasi, evaluasi, dan komposisi.

Pelatih dan siswa difasilitasi oleh pihak SMAN 4 Yogyakarta, yakni ruang untuk menyimpan alat dan kostum serta berlatih yaitu di aula sekolah. Selain itu, pihak sekolah juga memberikan penghargaan berupa beasiswa kepada siswa yang mengikuti kegiatan *Patbhe la Danse* ketika memenangkan perlombaan. Beasiswa ini berupa poin-poin yang akan diakumulasi setiap perlombaan. Poin-poin ini menghasilkan bebas biaya spp sesuai dengan poin yang didapatkan, yaitu setiap siswa yang mempunyai poin berjumlah 100 bebas biaya SPP selama 3 bulan. Oleh karena itu, pelatih dan siswa mengatakan bahwa sarana yang memfasilitasi dalam proses kreatif tari *Gladiator* sudah cukup memadai.

3. Keterampilan

Keterampilan atau *skill* merupakan suatu kemahiran atau kemampuan terlatih sebagai modal untuk mengerjakan sesuatu secara efektif dan efisien. Keterampilan atau *skill* yang dimiliki oleh seseorang akan lebih maju jika diimbangi dengan proses latihan. Proses latihan yang diterapkan oleh *Patbhe la Danse* dilaksanakan dengan kontinyu.

Dalam hal ini, keterampilan yang memengaruhi proses kreatif tari *Gladiator* tergantung pada hubungan antara sarana dan kemampuan pribadi pelatih dan siswa selaku koreografer dan penampil tari *Gladiator*. Seperti pada

faktor dalam/intern yang mempengaruhi proses kreatif tari *Gladiator*, bahwa pelatih dan siswa memiliki kemampuan dan bakat di bidang tari kreasi. Selain itu, ketrampilan pelatih dalam melatih selalu menanamkan sikap disiplin kepada semua anggota *Patbhe la Danse* untuk mewujudkan ketrampilan yang prima sehingga didapatkan karya yang baik.

4. Identitas

Identitas adalah suatu gaya dan cara seseorang yang sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungannya, baik masyarakatnya maupun alamnya. Identitas menjadi penting karena akan memberi warna karakter dan nama baik di sekolah. Seperti pada faktor lingkungan luar yang telah dijelaskan bahwa lingkungan di mana kegiatan proses kreatif tari *Gladiator* adalah di SMAN 4 Yogyakarta.

Sebagai salah satu SMA favorit di Yogyakarta, tentu SMAN 4 Yogyakarta tergambaran sebagai sekolah dengan siswa yang aktif, sportif, dan energik. Hal itulah yang turut mempengaruhi gaya penampilan *Patbhe la Danse*.

5. Orisinalitas

Orisinalitas adalah keaslian sebuah karya seni. Semua proses yang dilakukan mulai dari naskah, gerak dan komposisi koreografi dilakukan secara bersama-sama baik dari koreografi oleh pelatih dan anggota merupakan hasil pemikiran bersama atau orisinalitas. Untuk hal ini, pelatih selaku koreografer tari *Gladiator* menciptakan sebuah tari sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Pelatih mencari dan mengembangkan gerak serta mendesain rias dan busana.

Selain itu, pelatih dibantu oleh siswa untuk mengembangkan ide awal tari *Gladiator*. Jadi, ilmu dan kemampuan yang dimiliki oleh pelatih bekerja sama dengan siswa teruji dengan baik karena mencari atau mengamati tema awal untuk kemudian dikembangkan sendiri sehingga keorisinalitas atau keaslian karya tari mampu diwujudkan.

6. Apresiasi

Apresiasi merupakan sebuah penghargaan terhadap suatu karya seni yang sangat dibutuhkan untuk merangsang proses kreatif. Dalam proses kreatif tari *Gladiator* ini tentunya mendapatkan apresiasi yang sangat tinggi, baik dari pihak sekolah maupun masyarakat luas.

Tari *Gladiator* ini mendapatkan dukungan baik moral maupun material dari pihak sekolah, yakni SMAN 4 Yogyakarta. Dengan tujuan agar dalam proses penciptaan tari *Gladiator* dapat berjalan lancar sampai proses itu selesai. Dengan proses penciptaan yang panjang dan faktor-faktor yang mempengaruhi proses kreatif, tari *Gladiator* menjadi salah satu tarian kebanggaan di SMAN 4 Yogyakarta.

Tari *Gladiator* menjadi sebuah tarian yang menarik untuk dinikmati dan menjadi salah satu tarian yang kerap mengikuti kejuaraan dan memenangkannya.

BAB V

PENUTUP

Pada bagian ini dibahas mengenai kesimpulan hasil penelitian *Proses Kreatif Ekstrakurikuler Tari Gladiator Patbhe la Danse di SMAN 4 Yogyakarta*. Implikasi penelitian ini bermanfaat bagi kegiatan ekstrakurikuler tari *Patbhe la Danse* dan saran yang berkaitan dengan kegiatan ekstrakurikuler tari ini sebagai berikut:

A. Kesimpulan

Dalam penciptaan karya tari, ide merupakan bagian awal untuk merancang sebuah tarian. Ide dasar penciptaan tari *Gladiator* adalah keberanian dan kekuatan gladiator, yang dilanjutkan dengan membuat naskah tari yang berisi tentang tema, judul, dan konsep garapan. Tema yang diangkat tentang heroik. Judul disesuaikan dengan tema yang ada yaitu tari *Gladiator*. Proses kreatif tari *Gladiator* yang dilakukan oleh ekstrakurikuler *Patbhe la Danse* melalui beberapa tahap penggarapan, yaitu eksplorasi, improvisasi, dan komposisi. Pada tahap eksplorasi, koreografer melakukan pengamatan dan pemahaman terhadap film *Xena: The Warrior Princess* dan *Gladiator*. Eksplorasi diawali dengan menggunakan rangsang visual dan kinestetik. Pada tahap penggarapan dengan menggunakan rangsang visual, yaitu ketika siswa dan pelatih melihat secara langsung dan mengamati film *Xena: The Warrior Princess* dan *Gladiator*. Rangsang kinestetik diperoleh ketika pelatih menirukan gerak-gerak yang dilakukan oleh aktor dalam film *Xena: The Warrior Princess* dan *Gladiator*.

Tahap selanjutnya adalah tahap improvisasi yaitu proses pencarian gerak secara spontan dan pengembangannya, dan tahap komposisi yaitu proses penyusunan

gerak. Di dalam tahap komposisi, terdapat elemen-elemen yang harus diolah agar menjadi suatu karya yang apik, yaitu: 1) gerak, 2) desain atas, 3) desain lantai, 4) desain dramatik, 5) desain musik, 6) dinamika 7) tema, 8) komposisi kelompok, 9) perlengkapan tari 10) rias dan busana, 8) tata teknik pentas.

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses kreatif tari *Gladiator Patbhe la Danse* antara lain adalah faktor lingkungan, sarana, keterampilan, identitas, orisinalitas, dan apresiasi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Untuk Pelatih atau Koreografer

Agar senantiasa mengembangkan ilmu dan bakatnya dalam menciptakan karya tari. Tidak hanya berhenti pada satu karya saja, namun terus melanjutkan dengan menciptakan karya-karya baru yang lain agar kesenian tari khususnya tari kreasi tetap berkembang dan hidup.

2. Untuk Siswa

Agar senantiasa berlatih dengan baik dan keras sehingga bakat dan kemampuannya semakin terasah. Selain itu, agar tetap semangat untuk melanjutkan dan menggiatkan kegiatan ekstrakurikuler tari *Patbhe la Danse* dengan karya-karya berikutnya.

3. Untuk Pihak Sekolah

Agar selalu mendukung dan mengapresiasi karya-karya *Patbhe la Danse*.

Senantiasa memberikan fasilitasi setiap kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan *Patbhe la Danse*.

4. Untuk Peneliti

Agar menjadi referensi dan acuan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan proses kreatif penciptaan karya tari di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurachman, Rosid, dan Iyus Rusliana. 1979. *Pendidikan Kesenian Seni Tari III untuk SPG*. Jakarta : Angkasa.
- _____. 1983. *Apresiasi Seni Tari*. Jakarta: CV Karya Indah.
- Caturwati, Endang. 2007. *Tari di Tatar Sunda*. Bandung: STSI Press.
- Cheney, Gay. 1999. *Basic Concept in Modern Dance: a Creative Approach*. Terj. Sumandiyo Hadi. Yogyakarta: Manthili.
- Depdiknas. 2000. Pedoman dan Modul Pelatihan
- Hadi, Y. Sumandiyo. 1983. *Pengantar Kreativitas Tari*. Yogyakarta: Akademi Seni Tari Indonesia.
- _____. 2003. *Aspek-aspek Dasar Koreografi Kelompok*. Yogyakarta: Manthili.
- _____. 2012. *Koreografi Bentuk-Teknik-Isi (cetakan III)*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Harymawan. 1986. *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Hawkins, Alma M (Terj. Sumandiyo). 1990. *Mencipta Lewat Tari (creating through dance)* Hadi. Yogyakarta: Manthili.
- Humphrey, Doris . 1983. *Seni Menata Tari*, terj. Sal Murgiyanto. Jakarta : Dewan Kesenian Jakarta
- Kayam, Umar. 1981. *Seni Tradisi Masyarakat*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Kusnadi. 2002. *Penunjang Pembelajaran Seni Tari*. Surakarta: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Kussudiarja, Bagong. 1981. *Tentang Tari*. Yogyakarta: Nur Cahya.
- Meri, La(Terjemahan Soedarsono). 1986. *Elemen-Elemen Dasar Komposisi Tari*. Yogyakarta : Lagaligo.
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Murgiyanto. 1992. *Koreografi*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Pudji Priyanto, Wien. 2004. *Diktat Kuliah Tata Teknik Pentas*. Yogyakarta: FBS UNY.

- Rakhmat, Jalaludin. 1985. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Shaleh, A. R. 2005. *Pendidikan Agama dan Pembangunan Watak Bangsa*. Jakarta: PT. Grafinda Persada.
- Soedarsono. 1976. *Tari-tarian Indonesia*. Jakarta: Proyek Pengembangan Media Kebudayaan.
- _____. 1978. *Pengantar dan Pengetahuan Komposisi Tari*. Yogyakarta: Akademi Seni Tari Indonesia.
- Suryosubroto B. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardjan. 1982. *Pengantar Pengetahuan Tari*. Jakarta : CV. Rora Karya
- Lisayulista.blogspot.co.id- Teori Belajar yang dikemukakan oleh Edward L. Thorndike
- .

LAMPIRAN

GLOSARIUM

Cheerleader	: perpaduan gerakan dinamis senam, tari, akrobatik, dan sorak-sorai untuk memberi semangat tim olahraga yang sedang bertanding. Pemandu sorak
Balance	: keseimbangan
Dance	: istilah bahasa inggris tari
Dubstep	: tarian modern yang diiringi oleh lagu dubstep itu sendiri, dengan gerakan yang maskulin dan seperti robot
Gladiator	: petarung bersenjata yang melakukan pertarungan untuk menghibur para penonton di Romawi.
La danse	: menari
Ladies style	: gaya tari bersifat genit, lentik
LED	: lighting emitting diode (suatu lampu indikator dalam perangkat elektronika yang biasanya memiliki fungsi untuk menunjukkan status dari perangkat elektronik tersebut.
Locking	: mengunci. Gaya dance yang bergerak lalu berhenti (sudden pause) dalam pose-pose tertentu sehingga menganimasikan sesuatu.
Mortal kombat	: seri permainan video pertarungan yang dibuat oleh Ed Boon dan John Tobias pada tahun 1992
Papat	: empat
Proscenium	: bentuk panggung dimana sekat menutupi area belakang panggung dan posisi penonton berhadapan dengan wilayah depan panggung
Standby	: bersiap
Slide-ing	:kaki bergeser
Tari Modern	: jenis tari yang berkembang sejak abad XIX yang muncul karena kreasi terhadap ikatan-ikatan yang ketat dari tari klasik
Tutting	: tarian tubuh bagian atas yang menggunakan lengan, tangan, pergelangan tangan, dan jari untuk membentuk sudut siku-siku dan menciptakan bentuk-bentuk geometris seperti kotak

- Waacking : salah satu gerakan dari hip hop, yang berpusat pada gerakan tangan, lengan dan bahu. Biasanya gerakan ini dilakukan untuk mengusung jenis tarian girl style
- Waving : tangan digerakkan seperti ombak
- Sabuk : digunakan di bagian perut atau pinggang

Pedoman Observasi

A. Tujuan

Peneliti melakukan observasi yang bertujuan untuk mengetahui dan memperoleh data tentang “Proses Kreatif Ekstrakurikuler Tari *Gladiator Patbhe la Danse* di SMAN 4 Yogyakarta”.

B. Pembatasan

Peneliti melakukan observasi dengan memutar video tari dan mendapatkan informasi secara langsung dari narasumber.

C. Kisi-kisi Observasi

No.	Aspek yang di kaji	Hasil
1	Pengamatan tentang gerak	
2	Pengamatan tentang Iringan	
3	Pengamatan tentang tata rias	
4	Pengamatan tentang tata busana	
5	Pengamatan tentang pola lantai	

Pedoman Wawancara

A. Tujuan

Peneliti melakukan wawancara yang bertujuan untuk memperoleh data tentang “Proses Kreatif Ekstrakurikuler Tari *Gladiator Patbhe la Danse* di SMAN 4 Yogyakarta ”.

B. Pembatasan

1. Dalam melakukan wawancara, peneliti dibatasi dengan “Proses kreatif yang dilakukan dalam penciptaan tari *Gladiator*”
2. Narasumber yang berkompeten tentang “Proses Kreatif Ekstrakurikuler Tari *Gladiator Patbhe la Danse* di SMAN 4 Yogyakarta”

C. Kisi-kisi Wawancara

No.	Aspek yang di kaji	Hasil
1	Sejarah SMAN 4 Yogyakarta	
2	Ekstrakurikuler <i>Patbhe la Danse</i>	
3	Proses Kreatif tari <i>Gladiator</i> <ul style="list-style-type: none"> - Gerak - Tata busana 	

	<ul style="list-style-type: none">- Tata rias- Iringan <p>Perlengkapan panggung</p>	
4	<p>Tanggapan</p> <ul style="list-style-type: none">- Pendapat dan upaya dari pelatih- Pendapat dan upaya dari sekolah	

Pedoman Dokumentasi

A. Tujuan

Peneliti melakukan dokumentasi yang bertujuan untuk menambah kelengkapan data yang berkaitan dengan Proses Kreatif Ekstrakurikuler Tari *Gladiator Patbhe la Danse* di SMAN 4 Yogyakarta.

B. Pembatasan

Dalam melakukan pendokumentasian ini peneliti membatasi dokumen sebagai sumber data berupa :

1. Rekaman video
2. Foto-foto
3. Piagam
4. Buku catatan dan referensi

C. Kisi-kisi dokumentasi

No.	Aspek yang di kaji	Hasil
1	Rekaman <ul style="list-style-type: none"> - Rekaman video Tari <i>Gladiator</i> - Rekaman irungan Tari <i>Gladiator</i> 	

	- Rekaman wawancara berupa kaset dan tulisan	
2	Foto-foto Tari <i>Gladiator</i>	
3	Buku-buku referensi	

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Nama : Aris Fridayanto

Pelatih Ekstrakurikuler

Proses Kreatif Ekstrakurikuler Tari *Gladiator Patbhe la Danse* di SMAN 4 Yogyakarta.

1. Kapan *Patbhe la Danse* didirikan?

4 April 2011

2. Bagaimana sejarah berdirinya *Patbhe la Danse* di SMAN 4 Yogyakarta?

Dahulunya, saya mengajar cheeleader di SMAN 4 Yogyakarta tetapi ekstrakurikuler tersebut kurang didukung oleh sekolah karena beberapa hal. Akan tetapi siswa yang mengikuti ekstrakurikuler tetap menghendaki adanya ekstra tari yang bukan tari klasik. Akhirnya tercetuslah ide untuk membuat ekstrakurikuler tari kreasi. Hal tersebut akhirnya disetujui oleh pihak sekolah dan tercetuslah nama Patbhe la Danse oleh ketua ekstrakurikuler pada angkatan tahun pertama.

3. Apa makna dari *Patbhe la Danse*?

Berasal dari kata *patbhe* dan *la danse*. Kata patbhe berasal dari kata *papat*, yang berarti empat, sedangkan *la danse* berarti menari. Jadi, jika digabung menjadi satu adalag ekstrakurikuler tari di SMAN 4 Yogyakarta.

4. Apakah fungsi dan tujuan didirikan *Patbhe la Danse* ?

Pada awalnya berfungsi nuntuk menyalurkan bakat dan minat yang dikehendaki siswa yang dulunya mengikuti ekstrakurikuler cheeleader. Setelah berjalan, Patbhe la Danse mengukuhkan kembali fungsi dan tujuan dalam berkegiatan, yaitu untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam proses penciptaan tari kreasi dengan harapan mampu menyumbangkan prestasi untuk SMAN 4 Yogyakarta.

5. Bagaimana susunan anggota dari *Patbhe la Danse*?

Ketua, kapten lapangan, sekretaris, bendahara, humas, anggota

6. Bagaimana managemen produksi dari *Patbhe la Danse*?

Manajemen produksi Patbhe la Danse dibentuk dari semua anggota yang disesuaikan dengan acara yang akan diikuti.

7. Bagaimana sistem latihan yang diterapkan *Patbhe la Danse*?

Seminggu 2 kali setiap Selasa dan Jumat.

8. Karya apa saja yang telah diciptakan oleh *Patbhe la Danse*?

Red and Gold, Kalimantan, Nusantara, *Burlesque*, *Gladiator*, Jawa Barat, dan *Bollywood*

9. Berapa lama pembuatan *Tari Gladiator*?

3 bulan

10. Bagaimana proses penciptaan *Tari Gladiator*?

Ide penciptaan adalah heroik. Awalnya terinspirasi dari film Xena Wariorr Princess dan Gladiator, kemudian dikembangkan dalam bentuk tari kreasi dengan tahap eksplorasi, improvisasi, dan komposisi dengan menggunakan elemen-elemen tari. Mode penyajian simbolik representasional, tipe tari dramatik.

11. Apakah terdapat patokan gerak yang digunakan dalam pembuatan *Tari Gladiator*?

Gerak yang dipakai adalah gerak bebas yang dikembangkan dengan unsur kekinian akan tetapi masih memasukkan ragam gerak tradisi yaitu rantak dan tanggai dalam tari sumatra.

12. Apakah makna gerak dalam *Tari Gladiator*?

Melambangkan kekuatan, keberanian dan semangat seorang gladiator.

13. Bagaimana proses pembuatan irungan *Tari Gladiator*?

Proses pembuatan irungan dengan *editing* dengan memasukkan musik mortal kombat dan mengadopsi musik yang bersifat tegas dan stakato.

14. Alat musik yang digunakan dalam pembuatan irungan *Tari Gladiator*?

Aplikasi WavPad dalam editing musik

15. Bagaimanakah busana yang digunakan dalam *Tari Gladiator*?

Mengadopsi kostum yang dipakai dalam film Xena Wariorr Princess untuk kostum penari putri dan Gladiator untuk penari putra yang kemudian dikembangkan dengan unsur kekinian.

16. Apa makna dari busana yang dipakai dalam *Tari Gladiator*?

Makna dari kostum gladiator adalah berwarna merah yang berarti berani, kuat dan semangat tinggi.

17. Property apa saja yang dipakai dalam *Tari Gladiator*?

Bendera, tameng, dayung

18. Dimana *Tari Gladiator* pernah dipentaskan?

DI ajang-ajang kompetisi tari dan acara pementasan sekolah

19. Apakah *Tari Gladiator* sudah mengalami perkembangan?

Sudah, menyesuaikan kebutuhan pementasan

20. Apakah *Tari Gladiator* pernah mendapat kejuaraan?

Sudah, regional dan nasional (dijelaskan di Bab IV)

21. Bagaimana upaya sekolah dalam mengembangkan ekstrakurikuler *Patbhe la Danse*?

Beasiswa, dana penciptaan tari Gladiator dan fasilitas-fasilitas lain yang berhubungan dengan ekstrakurikuler ini.

22. Bagaimana tanggapan dan harapan untuk *Patbhe la Danse*?

Bagus, semoga ke depannya makin kreatif, inovatif dan lebih mandiri dalam berkarya

23. Bagaimana kesulitan pelatih *Patbhe la Danse*?

Karena anggota *Patbhe la Danse* setiap tahun bertambah maka harus selalu dilakukan penyesuaian yang cukup mendalam.

24. Apa saja langkah dalam mengajarkan materi untuk *Patbhe la Danse*?

Pemanasa, Materi, dan Pendinginan

25. Proses apa saja yang dilalui pelatih dalam pembuatan karya PLD khususnya *Tari Gladiator*?

Eksplorasi, improvisasi, dan komposisi, serta mendesain kostum dan editing musik.

NO	RAGAM GERAK	HITUNGAN	URAIAN GERAK	POLA LANTAI
1	Intro	1-4 5-6	Tangan ngruji diangkat keatas, badan duduk simpuh di atas trap. Diam	
2		1-2 3-4 5-6 7-8	Kedua tangan ngruji bersilang, badan menggerakkan torso ke depan. Pandangan ke depan Kedua tangan ngruji bersillang, badan menggerakkan torso ke belakang. Pandangan ke depan Kedua tangan ngruji bersilang, badan menggerakkan torso ke depan. Pandangan ke depan Kedua tangan ngruji bersillang, badan menggerakkan torso ke belakang. Pandangan ke depan *Dillakukan 3x8 Pada hitungan ke-8 pandangan lurus.	
3	Adegan 1	1-8 1-8	2 penari berjalan trisik ke dead stage, membawa property dayung Penari berjalan trisik ke depan, kedua tangan memegang dayung di depan dada. Pada hit-8 penari turun membungkukan badan. Level bawah	

4		1-4 5-8	<p>Penari mengangkat dayung ke atas, tangan lurus, kaki silang, putar badan ke kiri, kembali lagi kongkok level bawah.</p> <p>Penari mengangkat dayung ke atas, tangan lurus, kaki silang, putar badan ke kiri, kembali lagi kongkok level bawah</p>	
5		1-2 3-4 5 6 7-8	<p>Penari mengangkat dayung ke atas, tangan lurus, kaki kanan dibuka setengah split.</p> <p>Kaki ditutup kembali, tangan dibawa ke bawah., badan jongkok bungkuk.</p> <p>Badan berdiri, tangan diangkat ke atas (masih membawa dayung)</p> <p>Badan berdiri, tangan diangkat ke atas (masih membawa dayung) (dilakukan cannon oleh 2 penari Menutup kaki.</p>	
6		1-4 5-6 7-8	<p>Badan berputar kanan kiri, tangan mengangkat ke atas.</p> <p>Kaki kanan menyepak.</p> <p>Berputar kanan.</p>	
7		1-4 5-6 7-8	<p>Tangan membawa dayung diagonal kanan.</p> <p>Tangan membawa dayung diagonal kiri.</p> <p>Dayung diputar ke kanan di depan dada.</p> <p>Dayung diputar ke kanan di depan dada.</p>	

8		1-2 3-4 5-6 7-8	Penari mendayung kiri, kaki jalan mundur. Penari mendayung kiri, kaki jalan mundur Penari mendayung kiri, kaki jalan mundur Tutup kaki.	
9		1-2 3-4 5-6 7-8	Kaki jongkok, dayung diangkat diagonal. Kaki jongkok, dayung diputar di depan dada Kaki jongkok, dayung diputar di depan dada.	
10		1-8	Penari dayung trisik keluar dari center	
11	Adegan 2	1-8	Delapan penari masuk ke center stage, tangan kanan diangkat ke atas, kiri lurus di depan dada/	
12		1-2 3-4 5-6 7-8	Tangan lurus di samping paha bawah, kaki dihentakkan. Kaki mendak Tarik siku tangan kanan, Tekuk lutut kiri, Kembali ke paha Tunjuk tangan kanan diagonal pandangan diagonal, Tarik kedua tangan putar di depan perut.	
13		1-2 3-4 5-6 7-8	Tanan menonjok ke bawah. Kaki kanan diangkat Tekuk siku di depan dada' Secara bergantian menggerakkan siku diagonal kanan dan kiri. Buka kedua tangan lalu tutup di samping paha.	

14		1-4 5-8	Berjalan menuju formasi. Hitungan 4 mendhak Tangan kanan tekuk siku di depan perut. Torso digaerakkan kanan kiri secara bergantian	
15		1-4 5-8	Kayang putar, kedua tangan depan perut. Kaki mendhak Berjalan pindah pola lantai.	
16		1-4 5-6 7-8	Kedua tangan <i>waving</i> . Tangan menarik siku (<i>sliding</i>), tutup kaki Buka tangan kanan, maju kaki kanan, buka tangan kiri maju kaki kiri. Tutup kaki, tutup tangan di paha.	
17		1 2 3-4 Ma E Nam Juh La pan	Buka tangan kanan diagonal atas, buka tangan kiri diagonal atas kiri, kaki kanan-kiri maju Kedua tangan di atas bahu, Tangan silang di depan perut. Tangan turun diagonal kanan Tangan turun diagonal kiri Kedua tangan di atas bahu Tangan kanan diagonal atas Tangan kiri diagonal atas kiri Tutup kedua tangan Kaki jalan mengikuti alur tangan.	

18		1 2 3-4 5 6 7-8	Pompa tangan ke bawah, kaki angkat kanan Buka tangan horizontal, tangan menggenggam, kaki angkat kiri Tarik tangan ke dalam, angkat kaki bergantian kanan kiri Pompa tangan ke bawah, kaki angkat kanan Buka tangan horizontal, tangan menggenggam, kaki angkat kiri Tarik tangan ke dalam, angkat kaki bergantian kanan kiri	
19		1-2 3-4 5-6 7-8	Slide-ing kiri Slide-ing kiri Maju kaki kanan, tangan nutup samping paha Mundur kaki kanan samping, kedua tangan nutup di depan dada.	
20		1-2 3 Em Pat 5-8	Tutup kaki badan samping kanan, tangan lurus di samping paha. Tonjok kedua tangan ke depan, angkat kaki kanan Tarik kedua tangan Tangan lurus di samping paha Jalan menuju pola lantai selanjutnya.	
21	Adegan 3	1-4 5-8	Mendhak. kebawah, tangan disamping paha Badan sedikit demi sedikit digerakkan ke atas.	

22		1-4 5-8	Buka kedua tangan horizontal Tutup kedua tangan dan menunduk	
23		1-2 3 4 5 6 7-8	Tangan kanan pukul tekuk siku, tangan kiri pukul tekuk siku, gerak kepala ke atas. Silang kedua tangan di depan dada. Turunkan kedua tangan di samping paha, dada dibusungkan lalu kembali lurus Tangan kanan tekuk siku, tangan kiri lurus. Dada tarik ke belakang. Tangan kanan tekuk siku, tangan kiri lurus. Dada tarik ke belakang kaki kanan mundur ke belakang. Kedua tangan nglurus, kaki mundur kanan kiri kanan buka kaki kuda kuda.	
24		1 2 3 4 5-8	Kaki mendhak Tangan kanan silang ke kiri bawah. Kaki kanan maju Tangan lurus buka nglurus, tangan kiri siku. Kaki kanan mundur. Kedua tangan nutup di depan dada, kaki kanan sepak, pandangan ke depan tajam. Tangan kanan tonjok ke dalam. Dengan cannon. Badan menjadi hadap kanan	
25		1-2 3-4 5-8	Tangan kiri menggenggam, siku diturunkan, tangan kanan menggenggam siku naik kanan. Kaki kiri ditempat angkat, kaki kanan letakkan, bergantian Jalan, kedua tangan nglurus, pandangan ke depan Tangan locking (tangan kanan menggenggam putar	

			di atas bahu, tangan silang di bawah lurus, kedua tangan lock di sekitar kepala.	
26		1-2 3-4 5-8	Penari berpasangan, saling bertepuk tangan . bergantian kanan kiri Kaki kanan maju, tangan kanan petik. Kaki kiri maju, tangan kanan petik di atas paha Tangan kanan slide-ing kanan, tangan kiri slide-ing kiri. Kaki kuda-kuda	
27		1-4 5-6 7-8 1-2 3-4 5-8	Tangan <i>waving</i> kanan-kiri. Badan mengikuti tangan <i>waving</i> . Angkat siku kanan, angkat siku kiri. Tunduk kepala. Kedua tangan ngruji silang, dilanjutkan nglurus. Silang tangan ke bawah. Nunduk Tangan bergulung dari ujung kanan ke kiri.	
28		1-4 5-8	Jalan pindah tempat Posisi mendak level bawah. Kedua tangan di samping, diberi tekanan hitungan 5.	
29		1-2 3-4 5-6 7-8	Tangan kanan rangkul kanan, kaki kanan angkat Tangan kiri rangkul kiri, kaki kiri angkat Tonjok kanan, tangan kiri tekuk Kedua tangan kambeng. Angkat ke atas, kembali kambeng, kaki kanan kiri angkat	

30		1-2 3-4 5-6 7 8	Sepak kaki kanan, tangan kambeng Tonjok bawah kedua tangan, kaki kanan angkat. Tonjok bawah kedua tangan, kaki kiri angkat Maju kaki kiri, lutut kanan letakkan. Luruskan kaki kiri Hadap depan	
31		1-2 3 4 5-6 7-8	Kedua kaki buka, Kedua kaki tutup, kedua tangan nglurus Hadap kanan, kaki kanan angkat, lutut kiri di bawah. Geleng kepala Maju kaki kiri, Balik kanan, tangan menggenggam Lempar kaki kanan, tangan kiri menggenggam di atas, tangan kanan di bawah tekuk siku. Lempar kaki kiri, tangan kanan tekuk siku, badan samping kiri.	
32		1-4 5-8	Toleh kepala ke kanan, posisi badan hafap kekiri, kaki kanan di depan. Kaki kiri di belakang. Posisi tangan kanan menggenggam tekuk siku. Tangan kiri lurus di belakang. Jalan pindah pola lantai	
33		1-2 3-4 5-6 7-8	Kedua tangan dibuka lebar berbentuk V, tangan dibawa ke bawah, badan membugkuk kaki di buka. Kedua tangan dibuka lebar berebntuk V, diangkat ke atas. Badan lurus, kaki dibuka. Putar badan posisi membungkuk Berdiri	

34		1-2 3-4 5 6 7	Tekuk pergelangan kanan, diangkat depan dada. Tekuk pergelangan kiri, diangkat depan dada Tangan kanan ke bawah Tangan kiri ke bawah Bungkuk badan	
35		1-2 3 4 5 6 7-8	Satukan kedua taangan di depan dada, tangan kiri lepas, kaki mendhak. Tekuk kedua lutut Gerakkan torso ke kanan Badan membungkuk, hadap kanan, kedua tangan seperti menarik sesuatu, Badan membugkuk, hadap kanan, kedua tangan seperti menarik sesuatu Badan lurus	
36		1-2 3-4 5-6 7-8	Gerakkan dada ke depan belakang. Badan membungkuk , kembali lagi lurus Hadap kiri membungkuk. Kaki kanan angkat. kembalikan	
37		1-2 3-4 5-8	Jalan menuju pola lantai selanjutnya Satukan kedua tangan, Tangan tunjuk kanan, putar ke kiri.	

38	Formasi bentenng perang (tatting)	1-2 1 2 3 1 2 3 1-2 1-2 1 2 3 1-2 1 2 3 1-2 1 2 3 1-2 1 2 3 1-2 1-4 5-8	<p>Angkat tangan siku kanan, angkat tangan siku kiri. Kepala menunduk</p> <p>Tangan menggenggam, pukul kanan, pukul kiri siku, angkat kepala.</p> <p>Angkat bahu kanan, angkat bahu kiri, kembalikan lagi posisi siku.</p> <p>Geser torso kanan, posisi tangan masih sama siku. Buka tangan kanan, posisi jari rapat ngruji, buka tangan kiri, posisi jari rapat ngruji.</p> <p>Gerakkan kedua pegelangan tangan maju, mundur, maju</p> <p>Kedua tangan lurus horisontal, tarik maju vertikal lurus</p> <p>Tekuk tangan kanan dan kiri di depan dada, kepala nunduk</p> <p>Gulung kedua tangan, kepala ke depan, tarik kedua siku</p> <p>Tepuk telapak tangan, Kedua tangan teku siku. Ke empat jari menghadap ke atas, bu jari menghadap horizontal</p> <p><i>Finger tatting</i></p> <p><i>Finger tatting</i></p> <p>Buka kedua tangan</p> <p>Badan doyong ke kiri. Posisi tangan kanan kiri di depan muka, kedua tangan menggenggam.</p> <p>Tarik badan menjadi lurus, tangan digerakkan ke bawah. Pandangan ke depan.</p> <p>Penari putra : melakukan waving tangan kiri. Badan doyong kanan.</p>	
----	-----------------------------------	---	--	--

39		1-2 3-4 5-6 7-8	Posisi kaki di buka kuda kuda. Buka kedua tangan horizontal lurus. Kedua tangan dgerakkan ke bawah. Angkat kedua tangan ke atas, bawa ke samping kanan lurus. Angkat kedua tangan ke atas, bawa ke samping kiri lurus. Posisi tangan ngruji.	
40		1-2 2-4 5-6 7-8	Gerakkan tangan kanan di samping telinga Silang kedua tangan di depan dada Gerakkan tangan kanan di samping telinga, angkat kaki kanan Gerakkan tangan kiri disamping telinga, angkat kaki kiri	
41		1-4 5-6 7-8	Kepala waving ke depan, kedua tangan di antara kepala. Posisi tangan menggengam. Badan sedikit membungkuk, kaki mundur Tonjok tangan kanan horizontal, tonjok tangan kiri, badan hadap kanan. Tonjok tangan ke bawah, tonjok tangan kiri ke bawah	
42		1-2 3-4 5-8	Tekuk siku kedua tangan di depan dada. Badan hadap depan. Mundur Satu penari putri diangkat oleh 2 penari putra. Posisi kedua tangan horizontal. Badan angkat ke atas oleh dua penari putra. Seorang penari putri menerobos dibawah ketika diangkat.	

43	Adegan ending	2x8	Seluruh penari putri mengambil properti tameng, penari putra mengambil properti bendera. Hitungan 8 kedua tangan dibuka, sudah membawa tameng	
44	Parade tameng	1-2 3-4 5-8	Tutup tameng kanan, kepala nunduk, kembalikan Tutup tameng kiri, kepala nunduk, kembalikan Ayun tangan ke kanan dan kiri. Kaki kanan bergantian.	
45		1-4 5-6 7-8	Maju kaki kanan, tangan dibawa ke depan. Putar tameng, badan putar Angkat kedua tameng ke atas, kaki mancat	
46		1-4 5-8	Putar badan kanan, angkat kedua tameng ke atas, Putar badan kiri, angkat kedua tameng ke atas	
47		1-2 3-4 5-8	Tusuk kanan, angkat kaki kanan Putar tameng Angkat tameng ke kanan dan kiri bergantian	

48		1-4 5-8 1-8	Trisik putar, tangan membawa tameng horizontal. Hitungan 4, tangan kanan diagonal bawah Trisik ke belakang Penari putra memainkan bendera dengan memutar bendera seperti roda	
49		1-8	Trisik ke belakang membuat formasi dan berpose di atas trap. Hitungan 8 seluruh penari berpose.	

DOKUMENASI

DOKUMENTASI



Gambar 15: Juara II Modern Dance Kategori Pelajar Gadjah Mada Econolympics 2014 diraih oleh *Patbhe la Danse*
 (Foto: Ranastri, 2016)



Gambar 16: Juara I Lomba Modern Dance diselenggarakan oleh Jogja City Mall tahun 2015 diraih oleh *Patbhe la Danse* (tari Gladiator)
 (Foto: Ranastri, 2016)



Gambar 17: Juara II Lomba Modern Dance di Female Sport UGM tahun 2015 diraih oleh Patbhe la Danse (*tari Gladiator*)
(Foto: Ranastri, 2016)



Gambar 18: Sebagian dari piala dan tropi yang telah diraih oleh Patbhe la Danse
(foto: Jatu, 2015)



Gambar 19: Doa bersama yang dipandu oleh pelatih sebelum memulai pementasan di perlombaan.

(Foto: Jatu, 2015)



Gambar 20 : Para penari merangkai stage properti yang akan dipakai untuk pementasan.

(Foto: Jatu, 2015)

SURAT PERIJINAN

SURAT PERIJINAN



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
 10 Jan 2011

Nomor : 357/UN.34.12/DT/IV/2015
 Lampiran : 1 Berkas Proposal
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 7 April 2015

Kepada Yth.
Walikota Yogyakarta
 c.q. Kepala Dinas Perizinan Kota
Yogyakarta
Kompleks Baitai Kota, Timoho, Yogyakarta

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan Penelitian untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

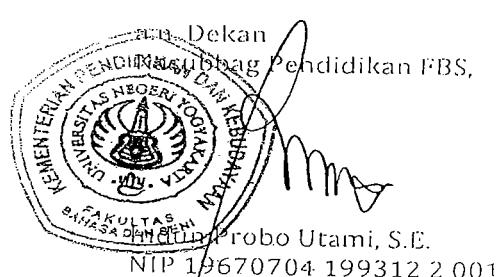
**PROSES KREATIF EKSTRAKURIKULER TARI GLADIATOR PATBHE LA DANSE DI SMAN 4
 YOGYAKARTA**

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama	:	JATU PRAWESTI
NIM	:	10209244010
Jurusan/ Program Studi	:	Pendidikan Seni Tari
Waktu Pelaksanaan	:	April-Juni 2015
Lokasi Penelitian	:	SMAN 4 Yogyakarta

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.



Tembusan:
 - Kepala SMAN 4 Yogyakarta

SURAT PERIJINAN



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
 10 Jan 2011

Nomor : 357/UN.34.12/DT/IV/2015
 Lampiran : 1 Berkas Proposal
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 7 April 2015

Kepada Yth.
Walikota Yogyakarta
 c.q. Kepala Dinas Perizinan Kota
 Yogyakarta
 Kompleks Baiai Kota, Timoho, Yogyakarta

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan Penelitian untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

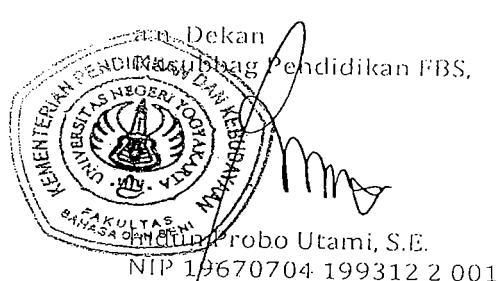
**PROSES KREATIF EKSTRAKURIKULER TARI GLADIATOR PATBHE LA DANSE DI SMAN 4
 YOGYAKARTA**

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama	:	JATU PRAWESTI
NIM	:	10209244010
Jurusan/ Program Studi	:	Pendidikan Seni Tari
Waktu Pelaksanaan	:	April-Juni 2015
Lokasi Penelitian	:	SMAN 4 Yogyakarta

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.



Tembusan:

- Kepala SMAN 4 Yogyakarta

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

SURAT KETERANGAN

Nama : Aris Fridayanto
Tempat, tanggal lahir : Jogja, 26 Juni 1981
Umur : 34
Alamat : Resonegarden 6K V/1324

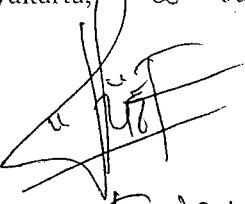
Menerangkan bahwa,

Nama : Jatu Prawesti
NIM : 10209244010
Jurusan : Pendidikan Seni Tari
Fakultas : FBS

Telah melaksanakan wawancara untuk memenuhi tugas akhir skripsi yang berjudul "Proses Kreatif Ekstrakurikuler *Tari Gladiator Patbhe La Danse* di SMAN 4 Yogyakarta" di Kota Yogyakarta mulai Mei-Juli 2015.

Demikian surat keterangan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2 Juli 2015


(Aris Fridayanto)

SURAT KETERANGAN

Nama : Muhammad Nofear Favian I
Tempat, tanggal lahir : Bengkulu, 2 Januari 1998
Umur : 17
Alamat : Perumahan DST No 20 JL. Wonosari KM 0,6 Gondok, Berbah, Sleman. YK

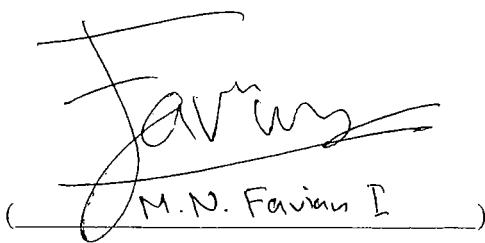
Menerangkan bahwa,

Nama : Jatu Prawesti
NIM : 10209244010
Jurusan : Pendidikan Seni Tari
Fakultas : FBS

Telah melaksanakan wawancara untuk memenuhi tugas akhir skripsi yang berjudul "Proses Kreatif Ekstrakurikuler *Tari Gladiator Patbhe La Danse* di SMAN 4 Yogyakarta" di Kota Yogyakarta mulai Mei-Juli 2015.

Demikian surat keterangan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2 Juli 2015


(M.N. Favian I)

SURAT KETERANGAN

Nama : SHINDY NABILA SALSABILA
Tempat, tanggal lahir : JAKARTA, 15 APRIL 1998
Umur : 17
Alamat : PERUM. TAMAN NOGOTRTO NO. 7A, YOGYAKARTA

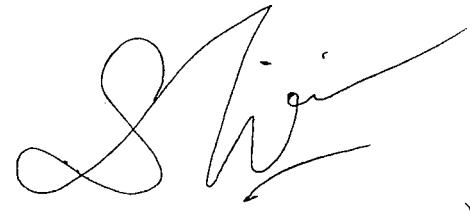
Menerangkan bahwa,

Nama : Jatu Prawesti
NIM : 10209244010
Jurusan : Pendidikan Seni Tari
Fakultas : FBS

Telah melaksanakan wawancara untuk memenuhi tugas akhir skripsi yang berjudul "Proses Kreatif Ekstrakurikuler Tari Gladiator Patbhe La Danse di SMAN 4 Yogyakarta" di Kota Yogyakarta mulai Mei-Juli 2015.

Demikian surat keterangan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2 Juli 2015



()

SURAT KETERANGAN

Nama : PRISKA FADHILA
Tempat, tanggal lahir : SLEMAN , 16 MEI 1999
Umur : 18
Alamat : TEMPELSARI RT 03/RW 35 MATEGUNOHTARJO DEPOK SLEMAN

Menerangkan bahwa,

Nama : Jatu Prawesti

NIM : 10209244010

Jurusan : Pendidikan Seni Tari

Fakultas : FBS

Telah melaksanakan wawancara untuk memenuhi tugas akhir skripsi yang berjudul "Proses Kreatif Ekstrakurikuler Tari Gladiator Patbhe La Danse di SMAN 4 Yogyakarta" di Kota Yogyakarta mulai Mei-Juli 2015.

Demikian surat keterangan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 02 Juli 2015


(PRISKA FADHILA)

SURAT KETERANGAN

Nama : Nugra Hartana Putra
Tempat, tanggal lahir : Demak, 30 Mei 1988
Umur : 27
Alamat : Gampingan KFB 1/861 B Jogja

Menerangkan bahwa,

Nama : Jatu Prawesti
NIM : 10209244010
Jurusan : Pendidikan Seni Tari
Fakultas : FBS

Telah melaksanakan wawancara untuk memenuhi tugas akhir skripsi yang berjudul "Proses Kreatif Ekstrakurikuler Tari Gladiator Patbhe La Danse di SMAN 4 Yogyakarta" di Kota Yogyakarta mulai Mei-Juli 2015.

Demikian surat keterangan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 05 Juli 2015



(Nugra Hartana Putra)