

FUNGSI DAN MAKNA BHAJAN PADA UPACARA AGAMA HINDU DI KUIL SHRI MARIAMMAN KOTA MEDAN
(Agung Suharyanto, dkk)

KESENIAN SRANDUL DALAM UPACARA BERSIH DESA BULU KALURAHAN KARANGMOJO KECAMATAN KARANGMOJO KABUPATEN GUNUNGGIDUL YOGYAKARTA
(Supriyanto)

FUNGSI DAN MAKNA LAGU GUBANG DALAM UPACARA SIAR MAMBANG PADA MASYARAKAT TANJUNGBALAI
(Theo Henry tua siagian¹, pulumun p. Ginting² & wiflihani)

FUNGSI TARI MAPAK ADAT MUARA KUANG SEBAGAI TARI SAMBUT
(Nadia Rahma Aprilia¹, Dessy Wardiah², Treny Hera³)

MAKNA SIMBOLIK RAGAM HIAS PADA RUMAH LIMAS PALEMBANG
(Ferri Hidayat¹, Decky Kuning²)

GAYA MUSIK SAHLIN DALAM KESENIAN MUSIK BATANGHARI SEMBILAN DI KOTA PALEMBANG
(Feri Firmansyah)

TRANSPOSISI TTI (*TRANSFER, TRANSLATION, IMITATE*) DALAM PEMBELAJARAN NOTASI MUSIK MELALUI *SCORE CREATOR*
(A Heryanto¹, Dedy Firmansyah²)

RASE TAK SERUPE MUSIK MELAYU TRADISI DENGAN PENGEMBANGAN MUSIK MODERN DALAM RUANG PERTUNJUKAN KOMPOSISI MUSIK NUSANTARA
(Rio Eka Putra)

BENTUK SYAIR LAGU DALAM PERTUNJUKAN SYAROFAL ANAM DI PEDESTRIAN S UDIRMAN KOTA PALEMBANG
(Nofroza Yelli¹, Deria Sepdwiko²)

“Betenenun” Sebuah Wujud Proses Kreatif Mahasiswa Seni Pertunjukan Universitas PGRI PALEMBANG
(Nurdin¹, Naomi Diah Budi Setyaningrum²)

DAFTAR ISI

FUNGSI DAN MAKNA <i>BHAJAN</i> PADA UPACARA AGAMA HINDU DI KUIL SHRI MARIAMMAN KOTA MEDAN (Agung Suharyanto, dkk)	1-15
KESENIAN SRANDUL DALAM UPACARA BERSIH DESA BULU KALURAHAN KARANGMOJO KECAMATAN KARANGMOJO KABUPATEN GUNUNGKIDUL YOGYAKARTA (Supriyanto)	16-26
FUNGSI DAN MAKNA LAGU GUBANG DALAM UPACARA SIAR MAMBANG PADA MASYARAKAT TANJUNGBALAI (Theo Henry tua Siagian ¹ , Pulumun p. Ginting ² & Wiflihani)	27-39
FUNGSI TARI MAPAK ADAT MUARA KUANG SEBAGAI TARI SAMBUT (Nadia Rahma Aprilia ¹ , Dessy Wardiah ² , Treney Hera ³)	40-52
MAKNA SIMBOLIK RAGAM HIAS PADA RUMAH LIMAS PALEMBANG (Ferri Hidayat ¹ , Decky Kunian ²)	53-61
GAYA MUSIK SAHLIN DALAM KESENIAN MUSIK BATANGHARI SEMBILAN DI KOTA PALEMBANG (Feri Firmansyah)	62-76
TRANSPOSISI TTI (<i>TRANSFER, TRANSLATION, IMITATE</i>) DALAM PEMBELAJARAN NOTASI MUSIK MELALUI <i>SCORE CREATOR</i> (A Heryanto ¹ , Dedy Firmansyah ²)	77-85
<i>RASE TAK SERUPE</i> MUSIK MELAYU TRADISI DENGAN PENGEMBANGAN MUSIK MODERN DALAM RUANG PERTUNJUKAN KOMPOSISI MUSIK NUSANTARA (Rio Eka Putra)	86-95
BENTUK SYAIR LAGU DALAM PERTUNJUKAN SYAROFAL ANAM DI PEDESTRIAN SUDIRMAN KOTA PALEMBANG (Nofroza Yelli ¹ , Deria Sepdwiko ²)	96-108
“BETENUN” SEBUAH WUJUD PROSES KREATIF MAHASISWA SENI PERTUNJUKAN UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG (Nurdin ¹ , Naomi Diah Budi Setyaningrum ²)	109-120

Ketentuan Penulisan Artikel Jurnal **SITAKARA**

1. Naskah berbahasa Indonesia bertemakan Seni Budaya yang meliputi hasil penelitian pengajaran seni budaya, cabang seni, dan kebudayaan.
2. Naskah harus asli dan belum pernah dimuat dalam media lain. Naskah dapat berupa hasil penelitian perorangan atau kelompok.
3. Naskah ditulis dengan cara-cara yang sesuai dengan ketentuan penulisan artikel ilmiah menggunakan bahasa Indonesia yang baku, berupa ketikan, beserta *soft line* dalam CD-RW atau dengan mengirimkan email pada redaksi **Jurnal SITAKARA** dengan alamat email: jurnalsitakarasesendratasik@yahoo.com, spasi 1,5 jenis huruf *Arrial Narrow* ukuran 12, dengan panjang naskah antara 8-15 halaman pada kertas A4.

4. Artikel hasil penelitian memuat:

JUDUL	: XXX (HURUF KAPITAL)
Nama Penulis	: (disertai jabatan dan institusi)
Abstrak	: (Bahasa Indonesia yang memuat 100-150 kata diikuti kata kunci, dengan jenis huruf <i>Arrial Narrow</i> dan ukuran huruf 11 spasi tunggal serta dicetak miring)
A. PENDAHULUAN	: (Memuat latar belakang masalah, tinjauan pustaka secara ringkas, masalah penelitian dan tujuan penelitian)
B. METODE PENELITIAN	
C. HASIL DAN PEMBAHASAN	
D. SIMPULAN	: (Berisi simpulan)

5. Artikel kajian konseptual memuat:

JUDUL	: XXX (HURUF KAPITAL)
Nama Penulis	: (disertai jabatan dan institusi)
Abstrak	: (Bahasa Indonesia yang memuat 100-150 kata diikuti kata kunci, dengan jenis huruf <i>Arrial Narrow</i> dan ukuran huruf 11 serta dicetak miring)
PENDAHULUAN	: (Memuat latar belakang masalah, tinjauan pustaka secara ringkas,

Sub Judul	masalah penelitian dan tujuan penelitian)
Sub Judul	: Sesuai dengan kebutuhan (tanpa <i>numbering</i>)
SIMPULAN	: (Berisi simpulan dan saran)
DAFTAR PUSTAKA	: (Berisi pustaka yang dirujuk dalam uraian naskah

6. Referensi sumber dalam teks artikel ditulis dengan menggunakan *side note*, contoh: (Jalalluddin, 1991:79); (Taufik, 2005;350); (Hamid dan Madjid, 2011:43). Sementara penulisan daftar pustaka disusun dengan ketentuan. Nama Pengarang. Tahun Terbit. Judul (dicetak miring). Kota Terbit: Nama Penerbit. Contoh: Koentjaraningrat. 2010. *Manusia dan Kebudayaan Di Indonesia*. Jakarta: Djambatan.

Daftar pustaka hanya memuat pustaka/sumber yang dirujuk dalam uraian dan disusun menurut abjad, tanpa nomor urut.

7. Naskah yang dimuat akan disunting kembali oleh redaksi tanpa mengubah isinya.
8. Naskah yang ditolak (tidak bisa dimuat) akan dikirim kembali ke penulis dengan pemberitahuan tertulis dari redaksi atau alamat email.
9. Penulis yang naskahnya dimuat akan mendapatkan 1 (satu) majalah nomor yang bersangkutan.
10. *Contact Person*: Treney Hera (085357344704) dan Mainur (081373165553).

“BETENUN” SEBUAH WUJUD PROSES KREATIF MAHASISWA SENI PERTUNJUKAN UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG

Oleh:

Nurdin¹ Naomi Diah Budi Setyaningrum²
(FKIP Universitas PGRI Palembang)
Email: nurdin.cool43@gmail.com

ABSTRAK

Kain songket merupakan salah satu ikon daerah Kota Palembang, yang telah dimiliki Indonesia bahkan telah diakui dunia. Kain songket Kota Palembang memiliki karakteristik yang sangat kuat di mata tekstil dunia, selain motif dan bahannya yang unik, songket Palembang juga memiliki kualitas yang tidak dapat diragukan. Terinspirasi dari kain songket maka digaraplah sebuah karya tari kreasi baru “Betenenun” yang merupakan suatu proses yang dilakukan untuk membuat satu lembar kain songket benang emas yang cantik. Dalam proses kreatifnya penggarapan karya ini melibatkan mahasiswa Seni Pertunjukan Universitas PGRI Palembang. Sumber data didapatkan dari observasi, dokumentasi dan wawancara, dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif serta menggunakan pendekatan etnokoreografi. Dari proses kreatif ini didapatkan empat tahapan proses kreatif dalam sebuah penggarapan karya tari yaitu persiapan, inkubasi, pencerahan dan pelaksanaan. Hasil dari pada proses kreatif ini diharapkan dapat diterima dimasyarakat terutama bermanfaat bagi mahasiswa seni pertunjukan dalam menciptakan karya tari baru pada proses pembelajaran koreografi.

Kata Kunci : Proses Kreatif, Betenenun Songket

A. PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses peniruan kelakuan dan pengetahuan baru yang melalui sebuah interaksi aktif dan bertujuan untuk mengumpulkan informasi baru. Hal ini pula yang berlangsung di Universitas PGRI Palembang. Terlebih dalam proses pembelajaran tari, setiap mahasiswa harus benar-benar memahami apa itu

proses kreatif, yang pada akhirnya dapat mereka jadikan sebagai cara untuk mempermudah dalam proses penciptaan koreografi. Hingga pada saatnya nanti ketika mereka bermasyarakat memiliki bekal yang cukup untuk melaksanakan tugasnya sebagai seorang guru.

Dalam menghasilkan sebuah produk (terapan) tertentu digunakanlah sebuah pengkaryaan yang bersifat

analisis kebutuhan yang bertujuan untuk menguji keefektifan produk yang dimaksud agar berfungsi di masyarakat (Sugiono, 2014: 59). Variabel pengkaryaan ini pada akhirnya akan menghasilkan sebuah karya tari garapan baru yang berangkat dari kearifan lokal setempat yang dapat menjadi acuan bagi mahasiswa Seni Pertunjukan. Dan diharapkan pula akan muncul ide-ide kreatif lainnya dalam penggarapan tari kreasi baru yang berkualitas namun tetap *local oriented*.

Proses penciptaan bermula dari munculnya sebuah ide, kemudian dilanjutkan dengan mengeksplorasi gerak sesuai dengan ide garapan. Eksplorasi merupakan proses berfikir, berimajinasi, merasakan, dan merespon suatu obyek untuk dijadikan bahan dalam karya tari. Wujudnya bisa berupa benda, irama, cerita, dan sebagainya. Eksplorasi dilakukan melalui rangsangan. Beberapa rangsangan yang dapat dilakukan untuk eksplorasi antara lain : rangsangan audio, rangsangan visual, rangsangan audio visual, rangsangan ide/gagasan, rangsangan kinestetik, rangsangan peraba, eksplorasi melalui alam, melalui binatang, melalui sebuah cerita, dan

melalui *issue social*, (Kusumawati, artikel). Inti dari pada uraian di atas adalah bagaimana cara menggarap sebuah karya tari yang dimulai dari hal terkecil yaitu eksplorasi gerak yang bersumber dari mana saja, semakin peka seorang penata tari dalam menterjemahkan sebuah media eksplorasi maka akan mudah pula didapat perbendaharaan gerak yang kreatif dan inovatif.

Adapun tujuan dari pada pengkaryaan ini yaitu menghasilkan mahasiswa yang mampu mengeluarkan ide kreatifnya dalam menggarap dan menciptakan sebuah karya tari yang sejalan antara ide, konsep dan gagasannya didalam berkarya khususnya Prodi Seni Pertunjukan. Secara tersirat pula pengkaryaan ini bertujuan agar mampu menjadi konsumsi apresiasi masyarakat luas, menambah repertoar tari Sumatera Selatan, menjadi acuan pembelajaran lembaga pendidikan dan komunitas seni tari, selain itu harapan dari penenliti agar hasil pengkaryaan ini nantinya mampu berkontribusi di dunia seni tari dan akan menambah wawasan seni tari nusantara. Proses pengkaryaan ini difokuskan pada proses kreatif penciptaan karya tari

Mahasiswa dalam hal ini Tari Betenun dengan menggunakan metode Role Playing pada penggarapannya. Pembelajaran dan penciptaan karya tari harus diciptakan dan dirancang secara kreatif, yang memungkinkan terjadinya interaksi mandiri antara individu mahasiswa satu dengan mahasiswa lainnya (Hera, 2018: 44). Pada penelitian ini dilakukan penggarapan karya secara berkelompok dengan pedoman karya pada proses betenun songket yang dilakukan para pengrajin songket secara mandiri.

B. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan menyajikan uraian data yang didapat dari hasil observasi, dokumentasi dan wawancara dalam bentuk deskriptif (Sugiyono, 2010:14). Pada pelaksanaannya, data kajian yang didapat berasal dari data primer dan sekunder, yaitu menanyakan langsung ke pelaku utama dan juga mengkaji studi pustaka mengenai hal hal yang berhubungan dengan objek pengkaryaan bisa dalam bentuk artikel, foto dan video serta menggunakan pendekatan etnokoreografi.

Pengkaryaan ini dibuat dengan menggunakan metode *Role Playing* atau dikenal dengan istilah metode bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran, dimana subjek diminta untuk berpura-pura menjadi seseorang dengan profesi tertentu yang digeluti orang tersebut (Perdana, 2010 : 37). Metode ini dipilih karena dipandang sangat efektif dan tepat dijadikan cara bagi mahasiswa untuk mendalami karakter profesi yang akan mereka perankan dalam penggarapan sebuah karya tari

kreasi baru. Adapun langkah-langkah dalam pengkaryaan dengan metode ini yaitu.

1. Membaur/ Bertukar Peran

Pada tahapan ini pengkarya mengajak semua mahasiswa yang terlibat dalam pembuatan karya Betenun turun langsung ke lapangan untuk observasi dengan mendatangi beberapa tempat pengrajin kain songket yang ada di Jln. Sriwijaya Raya Km 14 Desa Simpang Pelabuhan Kecamatan Pemulutan Kabupaten Ogan Ilir, Kawasan Pengrajin Songket Pemulutan, disana mereka diminta ikut melakukan dan merasakan kegiatan keseharian seorang pengrajin

mulai dari megulur / *ngelerek* benang hingga menenun.

2. Pemanfaatan media Smartphone

Pada proses observasi seluruh kegiatan yang berhubungan dengan *Role Playing* di lapangan kemudian di dokumentasikan oleh pengkarya guna dishare ke semua yang terlibat untuk direnungkan dan ditonton berulang-ulang sampai penjiwaan profesi seorang penenun benar-benar dapat dirasakan oleh mahasiswa sebagai penari dalam karya ini. Dari smartphone ini juga dapat dimanfaatkan bagi mahasiswa yang terbentur ide dan pengembangan gerak untuk menonton kembali proses tahapan menenun agar dapat memunculkan ide ide gerak yang baru.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kreatif merupakan orang yang selalu berkreasi dengan menggabungkan hal hal yang sudah ada dengan hal yang baru hingga mampu menyuguhkan bentuk baru yang dapat diterima oleh manusia. Di dalam tari kreativitas sangat dibutuhkan agar karya yang diciptakan mampu bertahan dan diakui sebagai karya yang *original* dan memiliki unsur kebaruan. Maka dari itu kreativitas dalam

aktivitas tari merupakan sebuah pembelajaran, pelatihan, pendidikan daya kreatif agar mampu mengungkapkan ide, gagasan dan konsep ke dalam bentuk gerak tubuh. Pada dasarnya setiap seniman tari memiliki daya kreatif masing-masing, hanya saja kadar kreatifitasnya berbeda-beda tergantung kemauan dan kesungguhan masing-masing individu mau mengasah dan menstimulasi kepekaan kreatifitasnya. Selagi mau membuka diri dan terus menerima perkembangan zaman maka seniman tersebut tidak akan terdelet oleh arus perkembangan yang seyogyanya menuntut kreativitas dalam segala hal. Koreografi adalah proses penyeleksian dan pembentukan gerak ke dalam sebuah tarian, serta perencanaan gerak untuk memenuhi tujuan tertentu. Pengalaman seorang penari maupun koreografer dalam kesadaran gerak ruang dan waktu sangat penting untuk tujuan pengembangan kreativitas dalam proses koreografi, (Hadi, 2012 : 13). Dari pendapat diatas terdapat benang merah dari sebuah kata koreografi yaitu penyeleksian, pembentukan, serta peencanaan yang berorientasi pada gerak tari, hal ini sangat jelas dan

relevan jika dikorelasikan dengan kata kreativitas yang bermakna pencarian dan penggabungan hal-hal baru yang dalam hal ini adalah ide gagasan dan konsep. Pemahaman kreativitas mengarah pada konsep kreativitas Wallas yang menjelaskan bahwa tahapan kreativitas terdiri dari empat tahapan yaitu persiapan, inkubasi, pencerahan dan pelaksanaan. (Wallas dalam Nurdin 2018)

a. Tahap Persiapan

Pada tahapan ini mahasiswa diarahkan untuk mengumpulkan ide dan gagasan apa yang akan diangkat nantinya menjadi sebuah karya tari. Mahasiswa diajak untuk mencari sebanyak banyaknya informasi, isue sosial, kearifan lokal atau kebiasaan keseharian kehidupan masyarakat Kota Palembang. berpijak dari sana maka ditentukanlah sebuah wacana tentang kebiasaan dan pekerjaan keseharian masyarakat Palembang pengrajin tenun kain songket. Wacana tersebut dianggap dapat mewakili kearifan lokal Kota Palembang yaitu penenun kain songket yang telah ada sejak lama dan sedang dalam proses pengajuan untuk dapat diakui oleh UNESCO sebagai warisan dunia. (Edi Hardum, artikel)

Selanjutnya setelah menyepakati ide diatas mahasiswa diajak untuk melakukan tahapan berikutnya yaitu menentukan tema dan konsep karya yang akan digunakan nantinya. Setelah memasuki tahapan diskusi berikutnya diputuskanlah untuk mengangkat tema karya tari dengan konsep proses pembuatan kain songket, dimana dalam karya tari ini nantinya para penari akan merefleksikan proses dan tahapan bagaimana seorang penenun songket melakukannya hingga menjadi sebuah kain songket yang cantik dan menawan.

Dari pengalaman sebelumnya, mahasiswa sering sekali terbentur dengan metode yang digunakan untuk membantu mereka dalam menciptakan koreografi yang baru dan sesuai dengan dengan tema yang mereka angkat. Dari pengalaman tersebut maka mahasiswa diarahkan untuk menggunakan metode Role Playing. Metode *Role Playing* merupakan sebuah metode bermain peran. Ada banyak pendapat yang mengungkapkan tentang metode ini antara lain pendapat Perdana yang menyatakan *Role Playing* merupakan sebuah metode pembelajaran dimana subyek dalam hal ini mahasiswa diminta untuk berpura-

pura memerankan profesi yang digeluti seseorang. Tidak hanya itu, mahasiswa diminta untuk berikir seperti orang tersebut agar mereka dapat mempelajari tentang bagaimana menjadi seseorang dengan profesi tersebut. Adalagi pendapat Fatmawati (2015: 23) yang juga menyatakan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* merupakan suatu model pembelajaran yang meminta mahasiswa untuk menjalankan peran dan profesi orang lain sesuai dengan skenario yang telah disusun, bertujuan agar dapat mencapai kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Kompetensi yang dimaksud dalam hal ini adalah penjiwaan dan pengalaman empirik mahasiswa dalam melakukan eksplorasi dan penciptaan koreografi nantinya.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* adalah sebuah model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk bertukar peran dengan profesi yang ingin mereka alami, guna mendapatkan pengalaman empirik untuk nantinya diimajinasikan kedalam proses pembelajaran. Metode ini biasanya dilakukan dengan cara terjun langsung kelapangan dalam hal ini

adalah datang langsung kelokasi penenun songket yang berada di Kecamatan Pemulutan Ogan Ilir. Selain itu pula metode ini memiliki kelebihan tersendiri yaitu mahasiswa akan sangat terbantu dalam memahami watak perasaan dan aktivitas seseorang yang profesinya akan direfleksikan menjadi sebuah karya tari baru sehingga sangat kecil kemungkinan terbentur masalah saat proses penggarapan dilakukan. Setelah memahami cara kerja metode *Role Playing* maka mahasiswa diajak untuk observasi ke lapangan untuk mendapatkan mengenal dan melihat secara langsung apa dan bagaimana proses menenun kain songket itu dilakukan guna mendapatkan pengalaman empirik dan penghayatan yang mendalam menjadi seorang penenun. Setelah selesai mendalami peran sebagai penenun mahasiswa diajak memasuki tahap berikutnya yaitu inkubasi.



Gambar 1 : Proses Ngelerek (Mengurai) Benang



Gambar 2 : Proses menenun benang menjadi kain



Gambar 3 : Kain songket yang belum selesai



Gambar 4 : Kain songket yang sudah selesai ditenun

b. Tahap Inkubasi

Tahapan inkubasi biasa dikenal dengan istilah perenungan. tahapan ini merupakan tahapan pemecahan masalah dimana seniman (Koreografer) sejenak berfikir apa dan bagaimana yang akan dilakukan, agar karya yang akan dibuat nantinya dapat terwujud dengan

sempurna sesuai dengan apa yang telah diekspektasikan sebelumnya. Proses ini membutuhkan waktu yang relatif berbeda bagi setiap koreografer, ada yang membutuhkan waktu sebentar hanya dalam hitungan beberapa jam atau beberapa hari, namun adapula yang membutuhkan waktu yang lama yang dapat memakan waktu berbulan-bulan atau bahkan tahunan tergantung dari kreatifitas seniman itu masing-masing. Pada tahapan ini mahasiswa diajak untuk bersama-sama memasuki tahapan perenungan. Mahasiswa diminta untuk merenungkan dan lebih menjiwai lagi karakter dari seorang penenun yang telah mereka lakoni sebelumnya. Selain itu mereka diajak untuk ikut mencari ide atau solusi dalam memecahkan masalah dalam penggarapan karya ini. dalam proses ini, mahasiswa diarahkan untuk benar-benar memahami struktur karya yang akan dibentuk, baik dari segi penjiwaan, kepenarian dan artistik yang akan digunakan dalam karya ini. pengkarya sedapat mungkin membangun komunikasi dan kemistri dengan mahasiswa yang dalam hal ini sebagai penari agar interaksi positif antara koreografer dan penari dapat terwujud sehingga penari lebih mudah

memahami maksud dan tujuan koreografer dalam membentuk struktur tari. Tidak hanya sebatas pengamatan kegiatan penenun saja, dalam hal ini pun pengkarya mencari referensi karya-karya tari terdahulu yang berhubungan dengan karya ini, kemudian diidentifikasi kekurangan dan kelebihan masing-masing karya tersebut agar dapat menyempurnakan karya ini nantinya.

c. Tahap Pencerahan

Tahapan ini merupakan tahapan yang dilalui setelah gagasan hasil dari pada perenungan sebelumnya muncul sebagai solusi pemecah permasalahan. Bentuk dari pada gagasan ini akan berbeda-beda untuk setiap koreografer tergantung besar atau kecilnya karya yang akan diwujudkan. Pada tahapan ini koreografer mulai mengambil langkah awal dalam berkarya. Disini mahasiswa diminta untuk menafsirkan dan merefleksikan kegiatan keseharian yang dilakukan seorang penenun menjadi bentuk gerak sesuai dengan apa yang telah mereka lakoni sebelumnya. Tahapan ini dapat pula dikatakan sebagai tahapan pengolahan gerak, dengan berusaha menghadirkan karakter dan kegiatan sang penenun songket ke dalam gerak tari baik murni ataupun

maknawi. Tak jarang dalam proses ini mahasiswa mengulang-ngulang kembali video rekaman mereka ketika mereka mengobservasi dan melakoni pekerjaan sebagai penenun songket guna memunculkan keyakinan pada diri diri mereka dalam proses penguasaan gerak dan karakter penenun.

Pada tahapan ini pengkarya mencoba menginventarisasi dan menyeleksi perbendaharaan gerak yang dibuat oleh penari. disini pula mahasiswa diberikan pemahaman bahwa segala bentuk ragam gerak yang telah dibuat tersebut tidak semuanya sesuai dan dapat dijadikan koreografi dalam karya ini. tahap ini dapat dikatakan sangat singkat namun akan tetap ada dalam setiap proses kreatif. Disini akan terjadi proses penggabungan, pemisahan, pencarian ide dan lain sebagainya yang nantinya dibutuhkan untuk melengkapi karya tersebut. Dan biasanya tahapan ini akan terus berjalan mengiringi tahap pelaksanaan hingga terbentuknya sebuah karya tari yang utuh.



Gambar 5 : Penari berusaha memvisualisasikan gerak ngelerek benang menjadi gerak maknawi.



Gambar 6 : Penari berusaha mengeksplorasi gerak yang merefleksikan keindahan kain songket.

d. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dapat disebut juga sebagai tahap verifikasi atau eksekusi atau penggarapan karya. Pada tahapan ini pengkarya mulai mengawali karya yang akan dibuat. dengan berbekal tahapan-tahapan sebelumnya, koreografer berusaha menyakinkan dirinya dan para penari untuk memulai proses penciptaan karya tari yang telah disepakati sebelumnya. Proses karya ini telah melewati beberapa fase bentuk sajian yang dimungkinkan untuk diwujudkan, mulai dari bentuk tradisi,

kreasi hingga kontemporer hingga akhirnya pengkarya menetapkan karya tari Betenun ini dalam bentuk sajian kreasi tradisi yang tetap memunculkan khazanah Sumatera Selatan khususnya Kota Palembang. Sebagai karya tari yang utuh, Betenun membutuhkan proses penggarapan yang relatif singkat untuk sebuah garapan karya tari kreasi baru. Akan tetapi walaupun tergolong singkat pengkarya tetap menggarap segala unsur pendukung karya tari Betenun ini secara utuh, tidak hanya dari pola gerak akan tetapi juga dari segi musik, properti serta rias dan busana.

Dari pola gerak pengkarya berusaha sedapat mungkin mengangkat ragam gerak-gerak maknawi yakni memvisualisasikan proses kegiatan bertenun menjadi sebuah koreografi yang estetis namun tetap pula menghadirkan pola-pola gerak murni. Pada musik pengkarya menghadirkan alunan gitar tunggal untuk memperkuat karakter Sumatera Selatan dan juga menghadirkan irama pantun dan lagu untuk menghadirkan karakter melayu sebagai jati diri Kota Palembang. Pada rias dan busana pengkarya memilih rias cantik dan natural untuk memperkuat karakter gadis Palembang yang ramah

dan pemalu, serta baju kurung selutut dan celana panjang berwarna biru untuk memperkuat karakter gadis melayu yang tenang dan sejuk dipandang, dan dibalut selendang syifon bermotif jumptan pada pinggangnya untuk memunculkan nuansa Palembang. Serta dihiasi dengan aksesoris berupa gelang, kalung, pending, anting, kembang cempako dan gandik yang menggambarkan gadis Palembang yang sederhana. Hal utama yang tidak luput dari pemikiran pengkarya yaitu kain selendang songket yang digunakan oleh para penari sebagai properti tari dan sekaligus memperkuat konsep tari Betenun.



Gambar 7 : Bentuk rias cantik tari Betenun



Gambar 8 : Bentuk Busana lengkap tari Betenun



Gambar 9 : Penggunaan properti kain songket pada tari Betenun



Gambar 10 : Para penari berpose menggunakan Makeup, Busana dan Properti tari Betenun.

D. SIMPULAN

Betenun merupakan sebuah karya tari kreasi garapan baru yang merupakan sebuah hasil proses kreatif mahasiswa. karya tari ini merupakan bentuk visualisasi dan perwujudan keseharian para penenun kain songket di Sumatera Selatan pada umumnya dan Kota Palembang pada khususnya. Pada penggarapannya karya tari ini tidak terlepas dari proses kreatif yang dibangun sejak awal bersama mahasiswa Seni Pertunjukan Universitas PGRI Palembang. Walaupun digarap dengan waktu yang relatif

singkat karya tari ini syarat akan makna dan kearifan lokal Kota Palembang. Digarap secara menyeluruh mulai dari ide gagasan, konsep, pola gerak, musik serta rias dan busana membuat karya tari Betenun ini menjadi karya yang utuh dan memiliki nilai kebaruan. Dari karya ini diharapkan akan muncul karya-karya kreatif lainnya dari mahasiswa Seni Pertunjukan Universitas PGRI Palembang khususnya dan masyarakat seni pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatmawati, S. 2015. *Desain Laboratorium Skala Mini untuk Pembelajaran Sains Terpadu*. Yogyakarta. Deepublish.
- Hadi, Sumandyo. 2012. *Koreografi Bentuk-Teknik-Isi*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Hera, T., & Nurdin, N. (2019). KONTRIBUSI MOTIVASI MAHASISWA DALAM PROSES KREATIF PENCIPTAAN TARI PADA MATA KULIAH KOREOGRAFI. *JURNAL SITAKARA*, 4(1).
- Nurdin. 2018. *Proses Kreativitas Wallas dalam Proses Penciptaan Tari Tepak Keraton*. Sitakara
- Perdana, P. 2010. *Biru Indigo*. Jakarta: Viola.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metode Pengkayaan Kajian Ilmu Budaya Dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sugiono. 2010. *Metode Pengkayaan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

_____, 2014. Metode Pengkayaan Pendidikan "Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.

Edi Hardum, (<https://www.beritasatu.com/edi-hardum/ekonomi/323941/tenun-songket-sumsel-menuju-warisan-dunia>)

Kusumawati, (<https://www.kompasiana.com/tien.kusumawati/55003c6da333117c6f510551/proses-penciptaansebuah-karya-tari>)