



Pola-Pola Interpretasi Permainan Higgs Domino Terhadap Remaja

Saiful Azwar^{1*}, Wahida Wahyuni², Kurniadi Ilham³
^{1,2,3} Institut Seni Indonesia Padang Panjang, Indonesia

Alamat: Jl. Bahder Johan, Guguk Malintang, Kec. Padang Panjang Tim., Kota Padang Panjang,
Sumatera Barat 27118

E-mail¹: Azwarsaiful85@gmail.com, Email²: wahidawahyuni.wewe@gmail.com

Email³: kurniadiilham@gmail.com

Keywords. *The work POLA-POLA was inspired by the online game Higgs Domino where the creator was interested in the algorithmic patterns of the game. This game is not only played by teenagers but is also played by children and even the elderly. This game has its own uniqueness, namely that there are boxes where the spin moves from top to bottom so that wins and losses appear in the box. The artist interpreted these boxes in the work POLA-POLA by using six cubes of different sizes and each side has a different color, consisting of red, yellow, green and white. In creating the dance work entitled POLA-OLA, the methods of observation, exploration, improvisation and formation were used. Supporting the work consists of six dancers, namely three male dancers and three female dancers. The POLA-POLA dance work was performed at the Hoerijah Adam Performance Building, Padangpanjang Indonesian Arts Institute. This dance work is presented in the form of a contemporary dance work.*

Keywords: *Higgs Domino, Patterns, Contemporary and dance works*

Abstract. Karya POLA-POLA terinspirasi dari permainan game online higgs domino dimana pengkarya tertarik kepada pola-pola algoritma dari permainan tersebut. Permainan ini tidak hanya dimainkan oleh kalangan remaja saja tetapi juga dimainkan oleh anak-anak sampai dengan orang tua. Permainan ini memiliki keunikan tersendiri yaitu terdapat pada kotak-kotak yang menjadi tempat perpindahan spin dari atas ke bawah sehingga muncul suatu kemenangan dan kekalahan didalam kotak tersebut. Kotak-kotak tersebutlah yang pengkarya interpretasikan didalam karya POLA-POLA dengan menggunakan enam buah kubus yang berbeda-beda ukurannya dan setiap sisinya memiliki warna yang berbeda-beda pula yang terdiri dari warna merah, kuning, hijau dan putih. Dalam penciptaan karya tari yang diberi judul POLA-OLA memakai metode observasi, eksplorasi, improvisasi dan pembentukan. Pendukung karya terdiri dari enam penari yaitu tiga penari laki-laki dan tiga penari perempuan. Karya tari POLA-POLA dipertunjukkan di Gedung Pertunjukan Hoerijah Adam Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Karya tari ini ditampilkan dalam bentuk karya tari kontemporer.

Kata Kunci: Higgs Domino, Pola-pola, Kontemporer dan karya tari

1. LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan. Tanpa kita sadari pengaruh besar teknologi telah merubah gaya hidup kita dalam berbagai aspek. Salah satu contoh dapat kita lihat tentang teknologi yang mempengaruhi aktifitas kita sehari-hari diantaranya adalah internet. Tidak bisa kita bayangkan jika sampai hari ini kita masih belum terkoneksi dengan internet tentu kita tidak bisa chatting, browsing, bermain game online dan sebagainya. Dimasa sekarang internet sudah menjadi kebutuhan penting bagi masyarakat didalam berbagai bidang salah satunya didunia hiburan yaitu game online. Game online merupakan permainan secara daring dengan melibatkan interaksi penari secara langsung dengan internet. beberapa jenis game online yaitu : Primitic play, Higgs Domino, Sweet

Bonanz dan Gates Of Olympus. Biasanya bentuk permainan Game online pada umumnya mengandung unsur perjudian salah satu di antaranya game online higgs domino. Higgs domino adalah aplikasi untuk permainan gable, poker dan slot. Taruhan yang dibuat menggunakan chip, yang dibeli dalam bentuk paket untuk memulai permainan. Game online higgs domino memiliki menu trading atau transaksi dengan chip sebagai sarana jual beli. Ini termasuk permainan daring berbasis tim, yang dimainkan secara individu melawan pemain lain. Dalam permainan higgs domino, Pola-pola mengacu pada susunan dan urutan batu domino yang dimainkan untuk mencapai strategi tertentu, seperti menghalangi lawan, menciptakan serangan, atau menyelesaikan permainan dengan efisien.

Higgs domino dapat memiliki berbagai dampak, baik positif maupun negatif, tergantung dari cara permainan dan juga dipandang dari pengalaman individunya. Berikut ini dapat dilihat beberapa dampak yang sering terkait dengan permainan higgs domino: Dampak Positif: (1). Dapat menjadi sumber hiburan yang menyenangkan bagi banyak orang, untuk melepaskan diri dari rasa stres dan menikmati waktu luang. (2). Dapat menjadikan cara untuk merasa rileks dan santai, mirip dengan membaca buku atau menonton film. (3). Dapat dijadikan cara dalam pengambilan keputusan cepat dan pemikiran strategis, yang bisa merangsang otak dan meningkatkan keterampilan kognitif. Dampak Negatif: (1). Risiko utamanya dapat kehilangan uang, meskipun beberapa orang memenangkan hadiah besar, banyak diantaranya mengalami kerugian finansial yang signifikan. (2). Dapat menyebabkan kecanduan judi pada beberapa individu, yang bisa memiliki dampak serius pada kehidupan sosial, ekonomi dan emosional mereka. (3). Bermain dengan cara berlebihan dapat menghabiskan banyak waktu yang dapat digunakan untuk aktivitas lainnya yang lebih bermanfaat atau bermakna. (4). Kekalahan berulang dalam permainan higgs domino dapat menyebabkan stres, kecemasan, atau depresi. (5). Perjudian berlebihan dapat menyebabkan konflik dalam hubungan interpersonal, seperti masalah keuangan, perceraian, atau isolasi sosial.

Pola Algoritma pada game online higgs domino adalah serangkaian instruksi aturan yang mengatur perilaku berbagai elemen dalam permainan, seperti karakter, musuh, atau objek dalam lingkungan game. Algoritma ini digunakan untuk mengontrol interaksi antara karakter dalam permainan dan elemen-elemen permainan serta untuk menentukan hasil dari aksi yang diambil oleh pemain atau karakter dalam permainan tersebut. Kecanduan permainan game online higgs domino dapat menyebabkan masalah keuangan jika seseorang dapat menghabiskan terlalu banyak uang dalam permainan, selain itu juga dapat menurunkan kinerja akademis bagi pelajar dan meningkatkan risiko depresi dan kecemasan. Dari uraian

di atas hal yang menjadi permasalahan bagi pengkarya untuk mengangkat fenomena higgs domino menjadi sebuah garapan karya tari yaitu didalam permainan higgs domino, adanya ketergantungan, persaingan yang ambisi keberuntungan yang ketidakpastian menguji kesabaran untuk mencapai kemenangan. Sehingga Hal yang menarik bagi pengkarya untuk menjadikan higgs domino kedalam bentuk karya tari baru yaitu dapat mengeksplorasi konsep seperti Gerakan, pola dan interaksi antara pemain dalam permainan, sehingga pengkarya menginterpretasikan melalui gerak tubuh, ruang dan dinamika kelompok dalam tari dan di ungkapkan kedalam karya tari dengan menggunakan simbol-simbol yang terkait dengan higgs domino seperti ,pola-pola, angka-angka, warna-warna yang ada didalam permainan, dan untuk menyampaikan pesan atau tema dalam karya tari secara lebih langsung.

Berdasarkan permasalahan diatas pengkarya tertarik untuk menginterpretasikan tiga bentuk pola algoritma permainan Higgs Domino kedalam bentuk karya tari yang di dukung oleh enam orang penari yang di interpretasikan sebagai pemain game judi online dengan menggunakan level tinggi, rendah, sedang. yang menjadi ketertarikan pengkarya terhadap fenomena ini ialah dilingkungan pengkarya sudah menggemari permainan ini baik anak-anak, remaja maupun yang sudah tua, sehingga pengkarya berfikir untuk menggarap sebuah karya tari yang bersumber dari fenomena game online. Hal tersebut berdampak terhadap pengkarya salah satunya merasa seperti diasingkan merasa sudah tidak nyambung pembahasan yang di bicarakan. Jadi pengkarya menuangkan sebuah karya tari yang terinspirasi dari permainan game online khususnya higgs domino, yang disampaikan pada setiap adegan-adegan yang didukung dengan properti kubus yang terbuat dari papan triplek yang diberi warna-warni pada setiap sisi kubus. Pada karya ini pengkarya hanya memainkan warna-warna yang ada pada property seperti memainkan warna yang sama, berbeda, dan sama berbeda secara tidak beraturan. Type karya tari ini berbentuk abstrak dan bertema permainan .

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka pengkarya merumuskan bagaimana menginterpretasikan tiga pola algoritma dalam permainan Higgs Domino kedalam bentuk karya tari

2. KAJIAN TEORITIS

Landasan teori adalah sebagai abstraksi dari hasil pemikiran yang bertujuan untuk membuat kesimpulan, dapat pula di simpulkan landasan teori adalah mengumpulkan hasil pemikiran yang memiliki hubungan erat dengan teori yang di angkat dalam kepentingan mengumpulkan, mengolah data dan membantu dalam proses analisis demi mengetahui suatu yang hendak di teliti. adapun dalam pembuatan karya tari baru memerlukan referensi buku dan teori sebagai penguat ide, gagasan dan kreatifitas pengkarya.

Teori bermain dalam modul Dr.Tadkiroatun musfiroh, M.Hum. Menurut Smith and Pellgrini (2008) bermain merupakan kegiatan yang di lakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif dan positif. Hal ini berarti bermain bukanlah kegiatan yang di lakukan demi menyenangkan orang lain, tetapi semata-mata karena keinginan dari diri sendiri. Landasan teori ini sangat cocok dengan apa yang diangkat oleh pengkarya sebagai ide dan konsep kepada karya tari ini yaitu bagaimana menghadirkan dan melahirkan suatu gerakan dari tubuh penari yang mana gerakan tubuh tersebut akan bisa memberikan bentuk permainan sebagai karakter pola permainan rendah, tinggi dan sedang.

Menurut Elizabeth R. Hayes (1964:2) dalam buku koreografi kelompok mengatakan bahwa koreografi kelompok adalah komposisi yang di tarikan lebih dari satu penari atau bukan tarian tunggal, sehingga dapat di artikan duet, trio, kuartet dan seterusnya. Penentuan jumlah penari dalam suatu kelompok dapat di identifikasi sebagai komposisi kelompok kecil dan komposisi besar. Landasan teori ini berkaitan dengan penciptaan karya tari yang berjudul pola-pola kedalam bentuk kelompok, pengkarya menggunakan enam penari untuk dapat menghadirkan fenomena dalam pola-pola algoritma persmainan online higgs domino. Penari di interpretasikan sebagai pemain game tersebut yang dibuat seperti pola-pola yang ada di permainan game yaitu seperti pola permainan rendah, tinggi dan sedang.

Dalam buku koreografi dan kreatifitas teori property simbolik Roby Hidayat.2011:57) menyatakan bentuk simbol adalah bentuk benda peralatan penunjang tari yang dirancang dengan memanfaatkan benda-benda yang memiliki kesan atau makna simbolik artinya benda yang dihadirkan memiliki makna simbolik tertentu sesuai tujuan ide koreografinya.

Landasan teori ini sangat cocok digunakan dalam karya tari pola-pola karena pada karya tari baru ini menggunakan symbol –simbol yaitu kotak-kotak kubus yang diberi warna pada setiap sisi yang di anggap sebagai kotak yang ada dalam permainan game online higgs domino penari di simbolkan sebagai pemain game yang menyusun warna-warna yang sama terkadang berbeda sesuai dengan struktur garapan yang sudah dibuat pengkarya.

3. METODE PENELITIAN

Menggarap sebuah karya tari dilakukan beberapa metode atau langkah-langkah yang digunakan dalam penggarapan karya tari "POLA-POLA". Pengkarya menerapkan metode pokok penciptaan oleh Alma M. Hawkins dalam buku Y. Sumandiyo Hadi yang berjudul koreografi bentuk, teknik, dan isi yang di antaranya adalah:

1) Pengumpulan Data Dan Observasi Lapangan

Pengkarya melakukan observasi sesuai konsep tari yang dipilih oleh pengkarya, Dimana sebelum menggarap karya tari baru ini, pengkarya melakukan penjelajahan data melalui internet, mencari referensi dan informasi mencari narasumber yang diwawancarai, beberapa yang mengetahui lebih dalam tentang konsep karya ini, sehingga pengkarya dapat mengkaitkannya dengan ide gagasan pengkarya tentang POLA-POLA. Wawancara dilakukan dengan Alung Saputra Dasrul pada tanggal 24 Februari 2024 dan Devant De Laurent pada tanggal 25 Februari 2024. Selain itu pengkarya juga mencari beberapa buku untuk menguat ide gagasan dan pengumpulan data dokumentasi seperti mengambil video dan foto. Setelah melakukan beberapa observasi, kemudian pengkarya memilih dan mengumpulkan penari kemudian memberikan pemahaman tentang materi konsep dari karya ini kepada penari. Setelah itu pengkarya menentukan jadwal latihan sebanyak Empat kali dalam seminggu, yaitu minggu, senin, selasa dan rabu.

2) Eksplorasi

Pada saat proses pembuatan karya tari baru ini pengkarya dan penari melakukan eksplorasi dimana bertujuan untuk mengetahui tentang kebutuhan masing-masing penari. (Prof.Dr.Y.sumandiyo Hadi.2003:65) didalam karya POLA-POLA pengkarya melakukan berimajinasi, merasakan dan merespon. Dimana pada karya POLA-POLA Pengkarya melakukan eksplorasi tubuh baik pengkarya sendiri maupun penari dalam pendukung karya tari ini. Dalam karya tari ini pengkarya memakai penari laki-laki sebanyak tiga orang dan penari perempuan sebanyak tiga orang karena permainan higgs domino ini dimainkan oleh laki-laki dan perempuan baik muda maupun yang sudah tua. Dalam eksplorasi ini pengkarya terlebih dahulu memberikan pemahaman kepada penari tentang konsep yang akan dilahirkan kedalam sebuah gerak. Dari hasil eksplorasi penari pengkarya melihat dan mengevaluasi kembali gerak yang eksplor tersebut dan kemudian memilih gerak mana yang sesuai dan unik untuk dijadikan gerakan baku. Selain itu penari juga dapat merasakan dan merespon setiap gerak

yang diberikan oleh pengkarya, dalam melakukan gerak para penari dapat menjiwai pada saat melakukan gerak.

3) Improvisasi

Ketika pembuatan karya diperlukan suatu improvisasi untuk mengantisipasi terjadinya suatu kecelakaan ataupun kesalahan dalam penampilan karya tari. (prof.Dr.Y.Sumandiyo Hadi,2003:69). Improvisasi diartikan sebagai penemuan gerak secara kebetulan atau spontan, walaupun gerak-gerak yang pernah di pelajari atau di temukan sebelumnya, tetapi ciri spontanitas menandai hadirnya improvisasi. Dari pengalaman itu hadirilah suatu kesadaran baru yang bersifat ekspresif yaitu gerak. Setelah melakukan tahapan eksplorasi, pengkarya akan memberikan kebebasan kepada penari dengan gerak improvisasi. Improvisasi yang dilakukan penari dilakukan menurut apa yang pengkarya instruksikan,sehingga menimbulkan gerak-gerak baru dari tubuh penari,dengan sesuai yang pengkarya inginkan. Tahapan improvisasi yang pengkarya lakukan dilihat dari tahap eksplorasi dan kemudian direkam dengan media rekam seperti handphone. Kemudian setelah melihat hasil rekaman tersebut jika ada beberapa gerak yang dirasa tidak cocok maka di lantihan selanjutnya pengkarya akan melakukan perbaikan dan perubahan gerak.

4) Pembentukan

Tahap pembentukan (forming) atau komposisi, merupakan tahap terakhir dari proses koreografi. Arti seorang koreografer atau penari telah melakukan tahap-tahap sebelumnya yaitu eksplorasi dan improvisasi. Tahap ini, pengkarya bersama penari mulai berusaha “membentuk” atau mentransformasikan bentuk gerak yang telah didapat menjadi sebuah tarian koreografi. Dalam proses koreografi kelompok, proses pengembangan materi telah dimulai dari pengalaman improvisasi dan eksplorasi secara bersama antara penata tari dengan para penari. Dalam pengalaman itu penari mempunyai peranan yang sangat penting untuk mengembangkan berbagai macam gerak sebagai materi koreografi. Bersama itu pula peranan penata tari mulai dalam proses pembentukan yaitu menyeleksi, memilih materi gerak yang ada (Y. Sumandiyo Hadi, 2012:78).

Pada tahap ini menjadi suatu tujuan akhir dalam proses pembentukan karya tari. Pengkarya menyusun mengelompokkan dan menyatukan semua materi-materi yang telah ditemukan melalui pengalaman pada saat melakukan pembuatan gerak yang ikut serta dalam buatan karya tari baru ini. Proses pembentukan ini cukup kompleks karena pengkarya juga harus memperhatikan kerampakan penari, penyambungan

kalimat gerak, dan penghubung disetiap bagian, disatukan menjadi suatu kesatuan yang utuh. Hasil eksplorasi dan improvisasi yang pengkarya lakukan dituangkan kedalam pembentukan garapan karya tari ini dengan beberapa bagian. Sehingga terbentuklah sebuah karya tari dari tahap-tahap yang sudah dilakukan. Dalam tahapan pembentukan pengkarya mulai menyusun gerak perbagian. Gerak yang dilahirkan merupakan gerak yang telah dievaluasi dari tahapan eksplorasi dan improvisasi yang dilakukan oleh penari dan kemudian diperbaiki dan dibagi, serta diberi gerakan-gerakan pecah.

5) Evaluasi

Evaluasi adalah proses menilai kemajuan individu atau pertumbuhan individu, yaitu melihat karya terbaru dalam hubungannya dengan dimana ia berada dan kemana tempat yang akan dituju (Alma M.Hawkins dalam buku Y.sumadiyo Hadi yang berjudul "*Mencipta lewat tari*" 2003:207). Berdasarkan paparan diatas, setelah pengkarya melakukan tahapan eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan selanjutnya pengkarya menggunakan tahapan evaluasi. Dimana pengkarya menilai hasil setiap latihan, apakah sudah sesuai dengan yang pengkarya harapkan atau belum pada penggarapan karya ini. Pengkarya juga mengevaluasi gerak dari penari dan posisi penari yang sudah pengkarya tetapkan. Karena setiap penari memiliki kualitas gerak yang berbeda-beda dan pengkarya memiliki tugas untuk menyatukan rasa, menyatukan gerakan agar seirama dan ragampak. Dalam tahap ini pengkarya melakukan proses bimbingan konsep yang kemudian akan dijadikan bahan evaluasi. Disetiap bimbingan yang dilakukan dan masukan dari pembimbing yang kemudian pengkarya melakukan revisi dan setelah itu pengkarya melakukan bimbingan lagi.



Gambar 1

bimbingan karya pada bagian dua
(Dokumentasi suci ramadani, 14 juli 2024)



Gambar 2

Bimbingan karya tari pada satu, dua dan tiga langsung dengan music. (Dokumentasi suci ramadani, 15 juli 2024)

Penelitian pada pameran tunggal Ahmad Jaelani menggunakan pendekatan paradigma deskripsi kualitatif yang terdiri dari teknik pengumpulan data dan analisis data. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu data observasi dan dokumen. Observasi dilakukan untuk melakukan pengamatan analisis terhadap karya lukis yang di pameran oleh Ahmad, jenis karya, gaya karya, dan konten karya yang di pameran. Pengamatan ini untuk memperjelas sejauh mana pengetahuan atau konsep karya seniman yang diwacanakan dalam bentuk lukisan. Sedangkan observasi dokumen adalah catatan visual apa saja yang terjadi pada karya lukis yang dipamerkan, selain itu ada data dokumen lain juga yang berpusat pada penelitian terdahulu yang mendukung pernyataan penelitian ini.

Dokumentasi; Dokumentasi dalam penelitian ini berperan untuk mencatat atau mendokumentasikan hal-hal yang berkaitan dengan penelitian ini yang di anggap penting. Seperti dokumentasi karya, dokumentasi dokumen terdahulu, dan dokumentasi hasil karya seniman yang dipamerkan. Lukisan dan kuratorial dan segala elemen yang ada pada merupakan dokumen yang dapat dicatat dan dapat di dokumentasikan. Sedangkan Analisis data Penelitian ini data yang dapat dianalisis yaitu data observasi, dokumen, dan dokumentasi yang terdiri dari data lukisan dan data kuratorial. Data ini akan dianalisis berdasarkan analisis wacana helliday yang terdiri dari medan wacana (*field of discourse*), pelibat wacana (*tenor of discourse*), dan mode wacana (*mode of discours*). Analisis ini akan disajikan secara satu-satu pada setiap dimensi wacana untuk mendapat hasil dan dapat ditarik sebagai kesimpulan akhir dari penelitian.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. SINOPSIS

Terkadang kita sadar terhadap apa yang ada didepan mata, dan mengetahui baik buruk apabila kita melakukannya. Namun sikap dan sifat manusia yang berbeda-beda, terkadang banyak yang tidak bisa menahan dan mengendalikan amarah dan gejolak yang ada didalam hatinya.

2. Struktur Garapan

Dalam karya ini pengkarya menghadirkan panggung dalam bentuk papan permainan higgs domino penari diinterpretasikan sebagai pelaku permainan. Karya ini terdiri dari tiga bagian sebagai berikut:

Bagian 1

Menginterpretasikan pola permainan algoritma rendah , pada bagian ini Banyak bermain pola warna yang berbeda-beda yang menginterpretasikan menang dan kalah dalam permainan higgs domino.



Gambar 4

Menghadirkan peristiwa pada bagian satu
(Dokumentai Erwan Suganda,17 juli 2024)

Bagian 2

Menginterpretasi pola permainan algoritma sedang ,pada bagian ini banyak menggunakan pola warna yang sama sebagai interpretasi dari kemenangan berulang-ulang dalam permainan higgs domino.



Gambar 5

Penari membentuk property satu banjar dengan memainkan warna yang sama melambangkan kemenangan

(Dokumentai Erwan Suganda, 17 juli 2024)

Bagian 3

Menginterpretasikan pola permainan algoritma tinggi, pada bagian ini banyak menggunakan warna yang sama kadang berbeda dengan tidak terkontrol.



Gambar 6

Seluruh penari fokus pada area tengah panggung dengan sudah tidak terkontrol pada bagian ini seluruh penari melakukan gerakan yang cepat

(Dokumentai Erwan Suganda, 17 juli 2024)

3. Deskripsi Sajian

Deskripsi bagian 1:

Bagian satu diawali dengan satu orang penari perempuan melakukan gerak eksplorasi di fokus kanan belakang, geraskan pada bagian eksplorasi ini diawali dengan badan penari berada di dalam kubus, kemudian dilanjutkan dengan mengeksplor kubus tersebut, dengan

menggunakan lampu fokus. kemudian di lanjutkan dengan satu orang penari laki laki yang berada di fokus kiri depan dengan menggunakan tiga buah kubus dengan kepala di tutupi oleh kubus yang pendek, dengan posisi penari duduk di atas dua buah kubus. dengan menggunakan lampu fokus. setelah penari laki laki melompat kemudian hidup lampu fokus tengah dimana terdapat dua penari perempuan yang melakukan gerakan eksplorasi diawali dengan satu penari berada di atas kubus kemudian satu penari lainnya berada di belakang kubus, pada bagian ini terdapat dua buah kubus yang masing-masing dieksplorasi oleh penari. akhir adegan ini ditandai dengan penari perempuan menepuk kubus kemudian masuk tiga penari menuju posisi masing-masing dan melakukan gerakan rampak dimana pada bagian ini memainkan pola warna yang terdapat pada setiap sisi kubus.

Selanjutnya para penari membentuk posisi diagonal kiri dengan arah hadap yang sama menggunakan kubus. kemudian melakukan gerak rampak dan variasi pecahan gerak, kemudian tiga penari menuju kanan depan panggung dan dua penari lainnya melakukan gerak duet di sisi kanan belakang panggung. Kemudian para penari Menuju ke posisi tengah melakukan gerakan dengan bermain warna dan pada akhir bagian satu ini di akhiri dengan lima penari berbaris menyamping dengan posisi kubus berwarna merah.



Gambar 7

Penari yang berusaha memainkan pola ingin memenangkan permainan tetapi masih tetap kalah

(Dokumentai Erwan Suganda, 17 juli 2024)

Deskripsi bagian 2:

Bagian dua di awali dengan satu orang penari berada di fokus kiri depan dengan mengeksplor kubus yang pendek kemudian dilanjutkan dengan lima penari yang berada pada fokus tengah panggung dengan memainkan warna yang sama pada setiap sisi kubus. dan di lanjutkan dengan gerakan rampak di atas masing-masing kubus kemudian membentuk posisi lingkaran dengan arah hadap ke dalam lingkaran dimana pada adegan ini kubus disusun secara bertumpuk di dalam lingkaran dengan warna hijau berada didepan. akhir bagian ini

dilanjutkan dengan tiga penari membentuk tanda tambah dan tiga penari lainnya menyusun kubus dengan bentuk lurus ke atas dan disusun dua disamping dan satu di atas.



Gambar 8

Penari yang sudah memenangkan permainan dan berusaha untuk memenangkan selanjutnya untuk mencapai kemenangan yang lebih besar dengan gerakan rampak

(Dokumentai Erwan Suganda, 17 juli 2024)



Gambar 9

Para penari menyusun kotak kubus dengan warna yang sama mencapai kemenangan yang besar

(Dokumentai Erwan Suganda 17 juli 2024)

Deskripsi bagian 3:

Bagian tiga diawali dengan seluruh penari melakukan posisi kubus disusun membentuk balok dengan posisi diagonal dengan melakukan gerak di atas kubus dan satu penari bergerak berjalan setelah itu seluruh penari melakukan membentuk posisi kubus memenuhi seluruh area panggung kemudian berlari ketengah-tengah panggung dan melakukan gerak rampak. Kemudian satu persatu penari berlari ke kubus masing-masing dengan menepuk kubusnya masing-masing secara serempak dan kemudian bersembunyi di belakang kubusnya. Satu penari melakukan gerak eksplorasi menepuk kubus yang berawal pelan hingga cepat dan tidak beraturan. Setelah itu seluruh penari mengumpulkan seluruh kedepan samping kiri sambil menepuk kubus secara tidak beraturan dan tidak terkontrol.



Gambar 10

para penari sudah tidak terkontrol dengan mendorong kubus yang ada pada setiap penari yang berusaha menghancurkan kotak kubus
(Dokumentai Erwan Suganda, 17 juli 2024)

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Karya tari "POLA-POLA" terinspirasi dari permainan game online higgs domino dimana pengkarya tertarik kepada pola-pola algoritma dari permainan tersebut dengan tema permainan menggunakan penari berjumlah enam orang penari yang terdiri tiga orang penari laki-laki dan tiga orang penari perempuan, yang diiringi dengan music teckho live. Rias dan busana yang dikenakan juga disediakan dengan konsep pengkarya yang di tampilkan di gedung pertunjukan Hoeridjah Adam institut seni Indonesia padangpanjang. Karya tari POLA-POLA ini terdiri dari tiga bagian yaitu bagian pertama menginterpretasikan pola permainan algoritma rendah, pada bagian ini banyak bermain pola warna yang berbeda-beda yang menginterpretasikan menang dan kalah dalam permainan higgs domino. Pada bagian kedua pengkarya menginterpretasikan pola permainan algoritma sedang ,pada bagian ini banyak menggunakan pola warna yang sama sebagai interpretasi dari kemenangan berulang-ulang dalam permainan higgs domino. Pada bagian ke tiga Menginterpretasikan pola permainan algoritma tinggi, pada bagian ini banyak menggunakan warna yang sama kadang berbeda dengan tidak terkontrol.

Hambatan yang dialami pengkarya adalah dalam penyesuaian konsep dan garapan yang harus saling berkolerasi. Karena dalam penentuan karya nantinya Garapan yang dilahirkan harus sesuai dengan konsep yang dipilih. Dalam pemilihan konsep hambatan yang dialami adalah disaat observsi lapangan. Yaitu dalam pemilihan narasumber yang dijadikan sumber kajian untuk konsep yang dilahirkan kegarapan nantinya. Solusinya adalah menanyakan ke teman-teman sekitar siapa yang gemar bermain game online higgs domino ini. Kemudian

menanyakan apakah dia bisa untuk di wawancarai,serta melakukan bimbingan konsep dengan dosen pembimbing. Selanjutnya hambatan yang dialami adalah penyesuaian sambungan gerak dan struktur garapan dengan konsep karena gerak yang dilahirkan harus sesuai dengan konsep yang dipilih. Solusinya adalah dengan selalu rutin melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing. Hambatan selanjutnya pada proses, dimana disetiap penari tidak akan melakukan kepenarian yang sama ada yang memiliki kepenarian yang bagus dan juga ada memiliki kepenarian yang agak kurang, oleh karena itu solusi yang dilakukan latihan tiga hari dalam seminggu. Hambatan yang dialami selama proses latihan yaitu menyamakan bentuk gerak dan batas-batas gerak yang di berikan harus sama, karena para penari memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Solusi yang pengkarya temukan adalah dengan mengajarkan secara lebih serius dan berlahan dan dengan teliti di setiap gerak supaya penari paham dan mencapai gerakan yang pengkarya inginkan dan sebelum di lanjutkan kemateri baru pengkarya mengajak untuk mengulang materi yang sudah diberikan sebelumnya supaya ingat dan hafal kembali. Selain itu yang menghambat paling pergerakan pegkarya dalam membuat karya ini yaitu setiap penari sudah memiliki jadwal masing-masing jadi pengkarya susah untuk mengambil jadwal tambahan sehingga latihan dilakukan dengan hanya jadwal yang ada saja. Solusi yang dapat mengatasi hal tersebut adalah kegigihan penata yang selalu belajar dan rajin bertanya serta diskusi dengan dosen pembimbing dan senior supaya pemahaman antara konsep dan garapan saling berkesinambungan.

DAFTAR REFERENSI

- Afrizal Dinal. (2017). Situs. Skripsi, ISI Padang Panjang.
- Hadi Sumandiyo, Y. (2003). Aspek-aspek dasar koreografi kelompok. Yogyakarta.
- Hadi Sumandiyo, Y. (2012). Koreografi bentuk-teknik-isi. Yogyakarta.
- Hasbulloh Andrean. (2023). Dampak terpaan game online Higgs Domino Island pada mahasantri putra Ma'had Al-Jami'ah IAIN Curup. Skripsi, IAIN Curup.
- Hawkins, A. M. (2003). Bergerak menurut kata hati: Metode baru dalam menciptakan tari (I. W. Dibia, Trans.). Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Hidayat, R. (2011). Koreografi dan kreativitas. Yogyakarta: Kendil Media Pustaka Seni Indonesia Suryodiningratan.
- Kurniawan, M. I. (2020). Victim. Skripsi, ISI Padang Panjang.