JURNAL DANCE AND ART

E-ISSN: 3046-7969

Vol(2),(2025): 7-14

PELESTARAIN PERMAIANAN TRADISI ENGRANG (LONGGA) BERBASIS BODY MOVEMENT SEBAGAI KONSERVASI MASYARAKAT BERTONG

LITA KURNIA[1]

[1]SENI TARI,FAKULTAS PSIKOLOGI DAN HUMANIORA,UNIVERSITAS TEKNOLOGI SUMBAWA,INDONESIA

Corresponding author : litakkurnia66@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penciptaan ini untuk melestarikan eksistensi permainan tradisional Egrang. Egrang adalah sebuah permainan tradisional asal Jawa yang dibuat khusus dengan sepasang bambu untuk berjalan. Bambu dibentuk seperti tongkat dan memiliki tumpuan kaki yang terbuat dari kayu. Permainan egrang berguna dalam pelatihan pengendalian diri dengan menjaga keseimbangan, ke fokusan dan meningkatkan rasa percaya diri sekaligus hiburan untuk anak anak maupun dewasa. Karya tari "BEKEDEK LONGGA" ini membutuhkan keterampilan dan keseimbangan tubuh saat menaikinya, Tari Bekedek Longga menggunakan tipe tari studi dengan pola garap menggambarkan cara bermain egrang. Tipe tari studi yang menggambarkan bermain egrang dengan Teknik eksplorasi yang dikembangkan dalam tari. Karya ini di tampilkan diluar ruangan dengan alasan sesuai dengan konsep penciptaan. Setting dan kostum diharapkan mampu mendukung "BEKEDEK LONGGA" sebagai sebuah karya inovasi. Dengan pijakan gerak tari kelincahan,keseimbangan, dan percaya diri tubuh penari yang menggambarkan bermainan egrang.

Kata kunci: Bekedek longga;keseimbangan;kelincahan;percaya diri;karya tari;egrang

ABSTRACT

The aim of this creation is to preserve the existence of the traditional game Stilts. Stilts are a traditional game from Java that is specially made with a pair of bamboo for walking. Bamboo is shaped like a stick and has a footrest made of wood. The stilt game is useful in training self-control by maintaining balance, focusing and increasing self-confidence as well as entertainment for children and adults. This dance work "BEKEDEK LONGGA" requires skill and balance of the body when climbing it. The Bekedek Longga Dance uses a type of study dance with a working pattern depicting how to play on stilts. A type of dance study that describes playing on stilts with exploration techniques developed in dance. This work was presented outdoors for reasons in accordance with the concept of creation. It is hoped that the setting and costumes will be able to support "BEKEDEK LONGGA" as a work of innovation. With dance movements based on agility, balance and confidence, the dancer's body depicts playing on stilts.

Keywords: *Bekedek longga; balance; agility; self-confidence; dance work; stilts*

1. PENDAHULUAN

Egrang adalah sebuah permainan tradisional asal Jawa yang dibuat khusus dengan sepasang bambu untuk berjalan. Bambu dibentuk seperti tongkat dan memiliki tumpuan kaki yang terbuat dari kayu. Permainan egrang berguna dalam pelatihan pengendalian diri dengan menjaga keseimbangan, ke fokusan dan meningkatkan rasa percaya diri sekaligus hiburan untuk anak anak maupun dewasa. Melestarikan budaya permainan tradisi egrang kepada generasi muda untuk mempertahankan nilai-nilai tradisi budaya.

Modernisasi telah masuk ke dalam kehidupan masyarakat, kehidupan masyarakat telah mengikuti perkembangan zaman. Permainan Egrang perlu diperhatikan agar ke depannya tetap dapat diturunkan pada generasi selanjutnya. Terutama dalam perkembangan zaman yang lebih maju ini, yaitu budaya barat dan modernisasi yang di konsumsi sehari-hari oleh anak-anak generasi muda. Dengan hadirnya modernisasi menuntut pesatnya perkembangan teknologi dan informasi mengakibatkan permainan Egrang terkesan kuno. Masuknya modernisasi ini dapat mengubah pola pikir masyarakat terhadap perkembangan budaya daerah sendiri. Sesuatu yang terus menerus berubah, tidak mengherankan bila manusia modern dilanda krisis identitas yang bersifat permanen, yaitu suatu kondisi yang mengakibatkan kegelisahan yang luar biasa. Dalam hal ini identitas tidak hanya berorientasi ke masa lalu yang bersifat warisan budaya saja, melainkan juga ke masa yang akan datang.

Pada zaman dahulu, permainan tradisional sangat diminati oleh masyarakat. Permainan tradisional tidak hanya sebuah permainan yang dimainkan tetapi juga memiliki nilai budaya yang dapat diambil. Tetapi seiring perkembangan zaman, dengan masuknya budaya luar ke budaya sendiri menjadikan krisis budaya bagi budaya sendiri. Dengan masuknya budaya luar, disadari bahwa hal itu menggeser minat masyarakat akan budaya daerahnya, bahkan berpengaruh pada pelestarian kesenian tradisional masingmasing daerah.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti terinspirasi dari permainan egrang yang melestarikan permianan tradisi budaya yang mengajarkan nilai-nilai yakin, percaya diri, sportivitas, dan kebersamaan. Sebuah garapan tari merupakan hasil pemikiran dari imajinasi dan penuangan rasa yang divisualisasikan sesuai dengan ide koreografer. Pemikiran tersebut diperoleh melalui penghayatan suatu objek tertentu yang menggugah atau membangkitkan pikiran dan keinginan untuk merealisasikannya ke dalam sebuah garapan. Rangsangan atas objek yang ditangkap oleh berbagai indera manusia secara konsepsi turut menentukan proses penataan tari. Suatu rangsangan merupakan suatu yang membangkitkan pikiran, semangat, atau dorongan kegiatan(Jacqueline Smith, 1985). Rangsang tari yang dipakai dalam penitian ini yaitu rangsang gagasan (ide), dan rangsang visual. Rangsang gagasan (ide) merupakan rangsang awal yang menimbulkan gagasan atau hasil pemikiran manusia sebelum menuju rangsang yang lain. Gerak dirangsang dan dibentuk intens untuk menyampaikan gagasan atau menggelar cerita(Hadi, 2012). Rangsang visual adalah rangsang yang timbul karena melihat sesuatu gambar, objek, pola, wujud, dan sebagainya.

Untuk menghadiri suatu karya tari, diperlukan proses kerja kreatif yang membutuhkan waktu di dalam pengembangannya, mulai dari rangsangan awal sampai dengan komposisi (forming). Ketika proses kreatif berlangsung, para koregrafer juga memperhatikan unsur-unsur penunjang dari elemen tari atau pemunculan elemen-elemen dasar komposisi tari yaitu gerak. Di dalam gerak mencakup ruang, waktu,

dan tenaga dikutip dari buku seni budaya yang disusun oleh Eko Purnomo, serta aspek-aspek komposisi lainnya menjadi satu kesatuan dalam suatu karya tari. Yang mereka lakukan tidak hanya sekedar merangkai-rangkai gerak tetapi lebih jauh lagi, yakni memberikan motivasi dan dorongan-dorongan dalam pengembangan ide.

Dalam karya tari "BEKEDEK LONGGA" ini fokus bentuk garap tari dengan tipe karya tari studi dengan dengan pola garap menggambarkan cara bermain egrang. Tipe tari studi yang menggambarkan bermain egrang dengan Teknik eksplorasi yang dikembangkan dalam tari. Karya ini di tampilkan diluar ruangan dengan alasan sesuai dengan konsep penciptaan. Setting dan kostum diharapkan mampu mendukung "BEKEDEK LONGGA" sebagai sebuah karya inovasi. Dengan pijakan gerak tari kelincahan,keseimbangan, dan percaya diri tubuh penari yang menggambarkan bermainan egrang.

2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Teknik penelitiannya diawali dari melihat Masyarakat bermain egrang sebagai sebuah sumber data. Tahapan dalam pengumpulan data, yaitu: observasi, wawancara dengan beberapa narasumber terkait dengan kajianpermainan egrang .Cara ini dilakukan dengan jelajah buku, artikel, jurnal, penelitian skripsi, atau laporan penelitian yang dapat dijadikan referensi dalam penulisan. Objek penelitian ini adalahpermainan egrang , pen-dekatan penelitian ini lebih kepada analisis koreografi tari yang diciptakan oleh seorang koreografer. Pendekatan koreografi tari dapat diartikan sebagai catatan tentang garapan tari yang menyangkut gerak tari, pola lantai, tata rias dan busana serta musik iringan tari(Martono & Armanda, 2021). Metode penciptaan tari yang digunakan dalam proses penciptaan atau penggarapan sebuah karya tari antaralain; (1) Eksplorasi (2) Improvisasi dan, (3) Komposisi(Medita & Sari, 2023). Metode ini sangat membantu koreografer dalam proses menciptakan karya inovasi baru yang terinspirasi dari permainan egrang. imatatif merupakan suatu ungkapan ragawi dalam bentuk gerakan yang meniru satwa (gerak hewan/binatang), sedangkan gerak mimitis yaitu suatu ungkapan ragawi dalam bentuk gerakan yang meniru berbagai bentuk tingkah laku manusia. Gerak mimitis ini menjadi dasar pijakan koreografer dalam mengelola komposisi karya tari kontemporer. Koreografer tentunya juga melihat dan meneliti tentang bermain egrang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Bentuk Penciptaan

1. gerak

Gerak tari pada dasarnya merupakan gerak tubuh sehari- hari atau aktivitas yang dilakukan sehari-hari mengalami perubahan gerak. Gerak yang ada pada tari "BEKEDEK LONGGA" terlihat sederhana, lincah, dinamis, dan menimbulkan garis- garis yang bervariatif. Gerak yang terdapat pada tari ini merupakan gerak mimitistingkah laku manusia, menggambarkan Masyarakat sedang bermairan egrang secara Bersama , berjalan, dan bersapa salam. Gerak memainkan egrang digunakan untuk menggarap gerak pada tari "BEKEDEK LONGGA" yang sudah mengalami proses penggarapan. Hal tersebut, untuk memperindah gerakan agar memiliki nilai estetik yang tinggi. Gerak-gerak yang terdapat pada tari " BEKEDEK LONGGA " dikembangkan melalui proses penggayaan dari gerak bermain. Gerak tari

"BEKEDEK LONGGA" mengandung unsur teatrikal mimikri, gerak maknawi (gesture), gerak murni (pure movement), gerak penguat ekspresi (baton signal), dan gerak berpindah tempat (locomotion).

Ekspresi merupakan sarana untuk mendapatkan pemahaman wajah yang memiliki kemampuan sebagai sarana mengekspresikan karakter. Hal itu untuk menjiwai peran tokoh dalam pertunjukan dan membantu mengekspresikan emosi peran lewat gerak tubuh dan mimik wajah penari. Ekspresi yang digunakan pada tari "BEKEDEK LONGGA", yaitu ekspresi senang atau bahagia. Diungkapkan dengan sebuah senyuman, mengartikan bermain egrang bisa menyenangkan karena memberikan sensasi tersendiri. Permainan ini juga membuat penari merasa tertantang karena harus menjaga keseimbangan dan focus. Nilai-nilai yang baik pada sebuah tari bisa diluapkan melalui ekspresi, disesuaikan dengan konsep, maka pesan yang ingin disampaikan oleh penari akan tersampaikan kepada penonton

2. Musik

Musik sebagai pengiring tari adalah musik yang disajikan sedemikian rupa mengikuti ritme gerak tarinya, sehingga gerak tari dalam hal ini sangat mendominir musiknya. Musik atau iringan tari berfungsi sebagai pendukung suasana dalam mengiringi gerak tari. Koreografer membuat tarian yang sesuai dengan alur suasana nya, kemudian disesuaikan dengan segi geraknyayang cocok untuk garapan karya "BEKEDEK LONGGA".

3.Kostum

Kostum tari adalah busana yang biasa digunakan oleh penari pada saat pertunjukan tari. Kostum tari biasanya disesuaikan dengan tema tarian yang ditampilkan. Selain berfungsi untuk mendukung tema, juga menonjolkan karakter. Bentuk kostum dalam tari "BEKEDEK LONGGA" dapat membantu penonton untuk memahami bahwa penari membawakan sebuah tarian yang bertema permainan rakyat tradisional. Koreografer memilih memakai kostum warna warni karena menvisualisasikan Masyarakat yang sedang bermaian egrang dilapangan.

4.Tempat pentas

Ruang dalam pertunjukan tari diupayakan sesuai dengan konsep garap seutuhnya. Dengan demikian, sebagai seorang koreografer harus peka terhadap karakter tarinya, sehingga hal tersebut menjadi pertimbangan dan pilihan agar dapat memberikan nilai lebih.

5. Penari

Penari adalah sarana penting untuk terwujudnya suatu karya tari, sebab penari memiliki tubuh sebagai instrumen atau alat yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan suatu tari .

B.PROSES PENCIPTAAN

Proses kreativitas merupakan modal awal koreografer dalam mengelola dan mentranformasikan bentuk gerak realita Begaba kedalam bentuk gerak yang memiliki nilai estetis. penciptaan memerlukan waktu cukup lama karena membuat sebuah bentuk gerak dan kemudian dirangkai sehingga menjadi kesatuan yang utuh tentunya sangat membutuhkan tenaga dan pikiran. Teori Alma M Hawkins menyatakan tiga ranah penting dalam proses kreatif koregrafer di antaranya:

1.Eksplorasi

Proses eksplorasi merupakan tahapan awal yang dilakukan secara individual. Rangsang tari merupakan bagian dari tahap awal yang dilakukan koreografer yaitu rangsang idesional (gagasan) yang menarik perhatian koreografer sehingga memiliki kesan-kesan tertentu. Rangsang auditif (dengar) memberikan pengaruh terhadap suasana musik sebagai iringat Tari "Attachment". Rangsang visual (melihat) mampu memberikan kesan fisik yang terjadi pada saat melakukan sebuah observasi lapangan sehingga menimbulkan ketertarikan serta memberikan pengalaman empiris bagi koreografer.

2.improvisasi

Improvisasi merupakan sebuah proses kerja studio dalam pencarian bentuk dan teknik gerak yang terkadang didapatkan secara spontan. Pada tahapan ini bersinggungan juga dengan unsur-unsur gerak sebagai bentuk proses pengelolaan gerak yang di antaranya pengelolaan ruang, pengelolaan waktu dan pengelolaan tenaga. Pengolaan ruang terbagi menjadi dua makna ruang tempat bergerak dan ruang dalam gerak atau rongga-rongga kosong dalam gerak yang meliputi ruang gerak kecil, ruang gerak besar dan ruang gerak sedang.

3.Komposisi

Berkaitan erat dengan hasil pemikiran levi mengenai teori strukturalisme proses pembentukan (forming) dalam sebuah koreografi tari yang utuh. Pada tahap ini koreografer juga melakukan proses mengejewantah atau menyaring gerak yang telah di dapatkan serta melakukan evaluasi sehingga dirangkai kembali agar mampu menghasilkan ragam gerak yang menarik. Pada tahap komposisi peran koreografer tentunya lebih ekstra lagi pada saat mulai memberikan materi gerak kepada penari. Komposisi (penyusunan) karya maka koreografer harus mempertimbangkan struktur garapan karya yang terdiri dari bagian satu, bagian dua dan bagian tiga klimaks (ending).

C. Struktur Garapan

Bagian I : Menggambarkan seorang penari sedang bermain, dengan menggunakan gerak tari level tinggi,rendah, sedang dengan suasana gembira .

Gambar 1
Introduksi, Karya “BEKEDEK LONGGA” 29 Desember 2024,Dokumentasi;Yussi Ambar Sari

Bagian II : Melestarikan,memperkenalkan permainan engrang yang menjadi warisan budaya kita.Menggunakan level gerak tinggi dan sedang dengan suasana senang dan gembira.

Gambar 2
Isi, Karya “BEKEDEK LONGGA” 29 Desember 2024,Dokumentasi;Yussi Ambar Sari

Bagian III : Menggambarkan cara bermainan engrang dan manfaat bermainan engrang dengan memperlihatkan seorang penari menjaga keseimbagan ,keberanian ,percaya diri,kebersamaan dan sportivitas dalam permainan engrang. Level gerak yang digunakan tinggi,sedang rendah dengan suasana gembira,ceria dan senang.

Gambar 3
Topik, Karya “BEKEDEK LONGGA” 29 Desember 2024,Dokumentasi;Yussi Ambar Sari

Bagian IV : Ending, Menggambarkan seorang penari sedang melakukan bermain engrang Bersama dengan kekompakan,dan bangga akan budaya lokal yang ada . level gerak yang digunakan tinggi,sedang,rendah dengan suasana gembira ,ceria dan senang.

Gambar 4
Ending, Karya “BEKEDEK LONGGA” 29 Desember 2024,Dokumentasi;Yussi Ambar Sari

D. kesimpulan

Penciptaan ini bertujuaan untuk Melestarikan budaya permainan tradisi egrang kepada generasi muda untuk mempertahankan nilai-nilai tradisi budaya. Permainan Egrang merupakan permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke

generasi.Terutama dalam perkembangan zaman yang lebih maju ini, yaitu budaya barat dan modernisasi yang di konsumsi sehari-hari oleh anak-anak generasi muda. Permainan tradisional tidak hanya sebuah permainan yang dimainkan tetapi juga memiliki nilai budaya yang dapat diambil. Tetapi seiring perkembangan zaman, dengan masuknya budaya luar ke budaya sendiri menjadikan krisis budaya bagi budaya sendiri. Dengan masuknya budaya luar, disadari bahwa hal itu menggeser minat masyarakat akan budaya daerahnya, bahkan berpengaruh pada pelestarian kesenian tradisional masing masing daerah.

E. DAFTAR PUSTAKA

Okwita, A., & Sari, S. P. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional Egrang pada Masyarakat Monggak Kecamatan Galang Kota Batam. Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah, 4(1), 19-33.

Hadi, Y. S. (2012). Koreografi Bentuk-Teknik-Isi. Cipta Media.

Jacqueline Smith. (1985). Komposisi Tari : Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru.terjemahan Ben Suharto. Ikalasti.

Ratih, A., Widiyati, E., Nuruddin, M., Claudya, Z. S., & Emy, Y. R. P. (2020). PENDIDIKAN SENI TARI Pengetahuan Praktis tentang Seni Tari Bagi Guru SD/MI. LPPM UNHASY TEBUIRENG JOMBANG.

Apriyono, F., Rosyidah, E. A., Purnomo, T., Sulityo, J., Munir, M. M., & Safitri, V. W. (2019). Eksplorasi ethnomatematika pada permainan tradisional egrang di Tanoker Ledokombo Jember. *Sigma*, *4*(2), 51-58.

Medita, H., & Sari, Y. A. (2023). Interpretasi Nuja' Rame dalam Koreografi Tu Nuja' sebagai Upaya Konservasi Kultural Masyarakat Sumbawa. Dance and Theatre Review, 6(2).