

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Tinjauan Pustaka**

#### **2.1.1 Pengertian Tari**

Tari adalah gerakan spontan yang dipengaruhi oleh emosi yang kuat (Rohkyatmo, 1986:73). Menurut jenisnya, tari digolongkan menjadi tari rakyat, tari klasik, dan tari kreasi baru. Tari rakyat adalah tari yang berpijak kepada unsur budaya (primitif), tari klasik adalah tari yang semula berkembang dikalangan raja dan bangsawan dan telah mencapai kristalisasi artistik yang tinggi dan telah pula menempuh jalan sejarah yang cukup panjang sehingga memiliki pula memiliki tradisional, dan tari kreasi baru ialah tari yang penggarapannya mengarah kepada kebebasan pengungkapan yang tidak berpijak pada pola tradisi (Rohkyatmo, 1986:95).

Unsur utama yang paling pokok dalam tari adalah gerak tubuh manusia. Tari juga merupakan keindahan ekspresi jiwa manusia yang diungkapkan berbentuk gerak tubuh yang diperhalus melalui estetika.

Sebagai sarana komunikasi, tari memiliki peranan yang penting dalam kehidupan masyarakat. Pada berbagai acara, tari dapat berfungsi menurut kepentingannya. Masyarakat membutuhkan tari bukan saja sebagai kepuasan estetis, melainkan dibutuhkan juga sebagai sarana upacara agama dan adat. Tari juga merupakan pembelajaran yang ada disekolah, berikut penjelasan pembelajaran tari disekolah.

### 2.1.2 Pembelajaran Tari

Target yang hendak dicapai pada pembelajaran tari di sekolah tidak harus menjadikan anak bisa menari akan tetapi bagaimana bisa menumbuhkan apresiasi siswa terhadap tari serta tumbuhnya kepercayaan diri sebagai unsur penting dalam mengembangkan kepribadian. Proses pembelajaran adalah mengasah keberanian siswa untuk mengeksplorasi pengalaman estetis tanpa dibebani persoalan teknis.

Pembelajaran tari juga menuntut anak untuk belajar menemukan hal yang baru. Seperti halnya teori pembelajaran konstruktivisme ialah memberikan keaktifan terhadap siswa untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi, dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri.

Adapun tujuan dari teori ini adalah sebagai berikut (Sanjaya, 2006:123):

- a. Adanya motivasi untuk siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab siswa itu sendiri.
- b. Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri pertanyaannya.
- c. Mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir yang mandiri.

Pembelajaran konstruktivisme ialah pembelajaran yang menekankan agar siswa kreatif, sama halnya dengan pembelajaran tari *sakura* yang berhubungan langsung dengan media pembelajaran berupa topeng. Siswa dituntut untuk membaca karakter topeng adalah proses kreativitas untuk berimprovisasi gerak sesuai dengan karakter yang akan diperankan.

### 2.1.3 Tari *Sakura*

#### 2.1.3.1 Pengertian *Sakura*

Istilah *sakura* menunjuk pada benda penutup wajah yang terbuat dari sepotong kayu, diukir dalam ekspresi sifat dan tingkah laku manusia (Derajat: 1992: 47). Ekspresi tersebut memiliki nama dan makna simbolis khusus. Selain penutup wajah dari kayu, *sakura* juga ada yang memakai kain *selendang miwang* (selendang di daerah Liwa) biasa dipakai *sakura helau*, daun-daunan yang dipakai *sakura kamak*, pakaian pengantin adat Lampung, dan ada juga memakai penutup wajah yang berupa boneka bentuk monyet, *teletubbis*, kera, dan ada yang tanpa menggunakan properti apapun.

*Sakuraan* berasal dari Lampung tepatnya daerah Lampung Barat (Liwa) yang artinya adalah perubahan karakter diri yang sebenarnya menjadi karakter orang lain. Konteks penggunaan istilah *sakura* adalah acara pesta *sakuraan*, dalam jangka waktu seminggu sebelum dan sesudah acara tersebut berlangsung.

*Sakura* terdiri dari dua jenis yaitu *sakura helau* dan *sakura kamak* (Derajat: 1992: 60).

##### a. *Sakura Helau*

*Helau* artinya bersih atau bagus. Istilah *sakura helau* mencerminkan kostum yang dikenakan, seluruh kelengkapan tata busana dalam keadaan bersih dan bagus.



Gambar 1. *Sakura Helau (Sakura Bagus)*  
(Foto Khasimkan, 2010)

b. *Sakura Kamak*

*Kamak* berarti kotor. Kostum yang dikenakan *sakura kamak* semuanya serba kotor dan compang-camping, bahkan berlumpur. Seluruh tubuhnya ditemplei dengan sampah, daun-daunan kering, ranting berdaun, dan rumput-rumputan.



Gambar 2. *Sakura Kamak (Sakura Kotor)*  
(Foto Khasimkan, 2010)

Penyebutan *sakura* ditentukan oleh tiga unsur, yaitu: topeng kayu penutup wajah, kelengkapan tata busana yang dikenakan, dan gaya gerak dan tingkah laku si pemakai. Ragam bentuk dan tata busana yang dipakai sebagai hasil kreasi penopeng menjelang acara pesta *sakura*.

Unsur-unsur dalam pesta *sakura* yang menjadi ciri identitasnya dapat dikenal dari: tarub atau *kubu* (rumah panggung), atraksi pencak silat, makan dan minum, *sakura* bertamu, parade atau pawai *sakura*, *nyakak buah* (memanjat pohon), musik pengiring, tata busana *sakura*, tema lakon atau cerita *sakura*, gaya gerak *sakura*, dan jenis *sakura* (Derajat, 1994: 47).

Salah satu unsur yang digunakan dalam penelitian ini adalah gaya gerak *sakura*. Gaya gerak dan tingkah laku *sakura* dihasilkan berdasarkan hati nurani *sakura* tersebut, gerak yang dihasilkan merupakan gerak spontan atau gerak improvisasi yang tidak baku sehingga terbentuk menjadi suatu tarian yang sering disebut tari *sakura*. Berikut dipaparkan pengertian tari *sakura* lebih lengkap.

### **2.1.3.2 Pengertian Tari *Sakura***

Tari *sakura* berasal dari daerah Lampung Barat, tari ini biasanya ada saat acara pesta *sakura* atau pun pesta lain yang diadakan di daerah Lampung. Tari *sakura* merupakan salah satu unsur dari pesta budaya *sakura* yaitu gaya gerak *sakura*.

Berawal dari gaya gerak *sakura* sehingga cenderung diwujudkan dalam bentuk tarian *sakura*. Tari *sakura* yang dipentaskan dalam bentuk adegan tari dengan titik beratnya tidak pada macam tarian dengan pola tertentu. Tarian apapun dapat ditampilkan menurut kehendak hati nurani *sakura* dengan membuat gerakan

improvisasi tersendiri mengikuti irama musik. Gerakan tari dilakukan untuk menampakkan emosi dan kreatifitas, gaya geraknya spontan tanpa urutan gerakan baku.

Gaya gerak *sakura* juga menampilkan permainan secara sepotong-sepotong (fragmentaris), adegan yang satu tidak ada hubungan dengan adegan lainnya dalam suatu cerita atau lakon tertentu. Gaya gerak seperti ini terlihat ketika *sakura* memerankan suatu karakter manusia tertentu.

Irama musik seakan-akan dimainkan tidak dalam irama baku tertentu, tetapi lebih ditekankan pada improvisasi pemusik dalam menyesuaikan dan memberikan stimulus pada *sakura* dalam melakukan beragam gaya gerak tari dan peniruan tingkah laku manusia. Musik pengiring tari *sakura* terdiri dari musik tangan, musik vokal, dan musik instrumen.

Tari *sakura* merupakan tari kreasi daerah Lampung yang telah diajarkan di sekolah karena sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), standar kompetensi (SK), dan kompetensi dasar (KD) siswa kelas XI SMA Negeri 14 Bandar Lampung. Berikut dipaparkan 14 jenis karakter *sakura* yang sering diperankan dalam pesta budaya *sakura* ataupun dalam pertunjukan tari *sakura*.

### **2.1.3.3 Kelompok Karakter *Sakura***

Karakter adalah sebuah sistem keyakinan dan kebiasaan yang mengarahkan tindakan seorang individu (Wahyuningsih, 2009:5). Karakter dalam topeng ialah yang berhubungan dengan pancaran ekspresi atau suasana kejiwaan, seperti tenang, manis, bengis, lucu, seram, dan sebagainya. Karakter *sakura*

menggunakan topeng dengan mimik atau ekspresi cerminan kebiasaan tindakan individu sehari-hari, ada topeng dengan karakter yang sedang marah, senang, sedih, sedangkan *sakura* yang tanpa menggunakan topeng ialah bagaimana *sakura* tersebut mencapai karakter *sakura* yang akan diperankan.

Karakter *sakura* yang diperankan sama dengan karakter manusia tertentu. Watak dan sifat manusia yang pernah ditampilkan dalam pesta budaya *sakura* adalah karakter bayi, karakter anak-anak, karakter gadis, karakter orang sakit atau ksatria, karakter wanita hamil, karakter orang tua, karakter orang bijak atau sakti, karakter orang jahat atau raksasa, karakter hantu, karakter pengantin, karakter orang cacat, karakter orang sakit gigi, karakter *sakura betik*, karakter *sakura kamak* (Derajat, 1992: 58).

a. Karakter bayi;

Memerankannya dengan sering tidur-tiduran, menangis, mengisap jempol dan dot.

b. Karakter anak-anak;

Gaya gerakannya meliputi berlari lincah kesana kemari, melompat, jongkok, menangis, menutup wajah dengan kedua tangan. Tingkah lakunya seperti anak yang sedang bermain. Ada juga karakter anak yang seperti sedang merajuk.

c. Karakter gadis;

Gaya gerakannya ditampilkan berupa jalan gemulai, goyang pinggul, dan kedua tangan mengibas rambut, kedua belah tangan menepuk dan mengelus wajah seolah-olah sedang berdandan.

- d. Karakter orang sakti atau ksatria;  
Gaya gerakinya meliputi berjalan tenang menatap tajam ke depan, mengangguk-angguk, dan gagah serta badan tegap perkasa.
- e. Karakter Wanita Hamil;  
*Sakura* menampilkan gerakan jalan kaki mengangkang, berjalan dengan perut kedepan sambil mengelus-elus perutnya
- f. Karakter orang tua atau kakek;  
*Sakura* memerankan dengan tingkah laku jalan terbunguk-bungkuk, batuk-batuk, badan lemah lunglai dan *sakura* berjalan dengan bantuan tongkat atau kayu.
- g. Karakter orang bijak atau sakti;  
Gaya gerakinya meliputi berjalan tenang menatap tajam kedepan, mengangguk-angguk, mengelus jenggot, memberi petuah.
- h. Karakter orang jahat atau raksasa;  
Diperankan dengan berjalan gagah, galak, tangan mengepal mengancam, tertawa terbahak menyeramkan, seolah-olah bergaya beringas.
- i. Karakter orang mati atau hantu;  
Gaya gerakinya meliputi tidur bersedekap badan terbungkus kain putih seperti pocong mayat. Apabila berdiri, tangan menakut-nakuti dan berjalan melompat-lompat, serta mengeluarkan suara-suara seram.
- j. Karakter pengantin;  
Karakter ini diperankan sepasang *sakura* yang mencerminkan laki-laki dan perempuan, keduanya berjalan perlahan dengan bergandeng tangan.



k. Karakter orang cacat;

Karakter ini menunjang bentuk *sakura* dengan proporsi wajah tidak seimbang dan tidak lengkap. *Sakura* memerankannya dengan kaki yang cacat, tangan lumpuh, berjalan doyong ke depan. *Sakura* bertingkah laku seperti orang idiot.

l. Karakter orang sakit gigi;

Gaya gerakannya meliputi duduk, berdiri, berperilaku tidak tenang sambil memegang salah satu pipi. Gaya gerak ini menunjang bentuk *sakura* dengan pipi bengkak.

m. Karakter *sakura betik* (*sakura* bagus);

Berperan dengan pakaian selendang yang seluruh wajahnya ditutup, seperti berjilbab, dan memakai kacamata. Berperan sebagai *sakura* yang baik.

n. Karakter *sakura kamak* (*sakura* kotor)

Berperan dengan pakaian yang kumuh, seluruh tubuhnya ditemplei dengan sampah dan daun-daunan. *Sakura kamak* bertugas untuk *nyakak buah* (memanjat pohon).

Berdasarkan karakter-karakter diatas, diantaranya ada yang menggunakan properti berupa topeng dengan karakter *sakura* yang menunjang peranan karakter tersebut.

Ada 14 karakter *sakura* yang sering ditampilkan dalam pesta *sakura* dan juga dalam pertunjukan tari *sakura*, namun hanya dua karakter *sakura* yang dijadikan sebagai pembelajaran dalam penelitian ini diantaranya ialah karakter *sakura* anak dan *sakura* ksatria. Alasan memilih karakter tersebut sebagai pembelajaran di sekolah ialah karena sesuai dengan tingkah laku siswa sehari-hari. Berikut dipaparkan makna *sakura* ksatria dan *sakura* anak.

#### 2.1.3.4 Makna *Sakura Ksatria* dan *Sakura Anak*

*Sakura ksatria* menggambarkan tokoh yang gagah berani. Alasan dalam pemilihan *sakura ksatria* ialah untuk mengenalkan pada siswa tentang tokoh *sakura ksatria* tersebut pantas ditiru, serta melatih rasa percaya diri dan tanggungjawab seorang siswa. Gerak yang harus diperankan dalam karakter *sakura ksatria* ialah gerak yang lincah, badan tegap dan selalu siap siaga untuk melawan musuh. Pemilihan karakter *sakura ksatria* ini tepat, karena sesuai dengan keseharian siswa. Topeng *sakura ksatria* juga dapat membentuk karakter siswa menjadi lebih baik.

*Sakura anak* menggambarkan tokoh anak yang sedang merajuk. Alasan dalam pemilihan *sakura anak* ialah untuk mengenalkan pada siswa tentang tokoh *sakura anak* yang mimiknya seperti ingin menangis. Gerak yang harus diperankan dengan topeng *sakura anak* ialah gerak yang lembut. Walaupun mimiknya merajuk seperti ingin menangis, seharusnya sikap siswa tidak menunjukkan sikap yang berontak tapi sebaliknya sikap yang harus diperankan adalah tetap tegar dan menyikapi masalah dengan tenang. Sikap dan tingkah lakunya harus mencerminkan seorang anak yang ramah dan santun. Pemilihan karakter *sakura anak* ini tepat, karena sesuai dengan karakter anak yang sikapnya masih stabil.

Pemilihan dua karakter ini tepat diterapkan dalam pembelajaran tari *sakura*, karena sesuai dengan kebiasaan anak dalam kesehariannya. Karakter ini pula ada yang menggunakan topeng, namun ada pula yang tanpa menggunakan topeng. Topeng dapat membangkitkan motivasi anak bergerak improvisasi. Berikut paparan properti dalam tari *sakura* yakni topeng.

#### 2.1.4 Notasi Laban

Notasi Laban diciptakan oleh Rudolf von Laban pada tahun 1992. *Labanotation* atau Notasi Laban adalah satu pelengkap bagi film, yang berfungsi sebagai sarana untuk menganalisis gerak dan pengawetan koreografi. Berikut ini akan digambarkan Notasi Laban salah satu ragam gerak tari *sakura*, yaitu ragam gerak ksatria *nyippak lawan* (menendang lawan).

Gambar 3. Notasi Laban Ragam Gerak Ksatria *Nyippak Lawan*

### **2.1.5 Properti Tari *Sakura***

Tari *sakura* yang biasa dipertunjukkan didukung dengan menggunakan benda yang menekan pada wajah berupa kaca mata, kain, sarung, dan sepotong papan kayu yang dipahat dalam bentuk ekspresi wajah manusia tertentu, namun ada pula yang tanpa menggunakan properti apapun. Penelitian ini akan menggunakan properti topeng sebagai media pembelajaran dalam tari *sakura*. Berikut akan dipaparkan makna topeng serta ciri-ciri topeng *sakura* anak dan *sakura* ksatria.

#### **2.1.5.1 Makna Topeng**

Topeng memiliki perwujudan imajinasi, kreativitas, dan daya ekspresi spiritual manusia yang tak terhingga (Suanda, 2005:167). Pembahasan ini akan terfokus pada hubungan antara pemakai topeng dengan topengnya, dipandang dari aspek seni bertopeng. Dengan memakai topeng, pemain bukan hanya menyembunyikan wajahnya, tetapi juga ia menampakkan gerak yang sesuai dengan topeng, lalu diungkapkan melalui pertunjukkan topengnya. Pemain menyembunyikan dirinya dari segi fisik, tetapi sekaligus menampakkan ungkapan batinnya.

Topeng merupakan benda yang tidak bernafas. Karena itu penarinya perlu menghidupkan topeng dengan membuatnya “bernafas” (Suanda, 2005:168).

Artinya penari (yang memang bernafas) harus mampu menciptakan daya kesatuan daya hidup tersendiri. Penari menjadi berbeda setelah memakai topeng, demikian pula dengan topeng yang menjadi berbeda ketika dimainkan oleh penari.

Topeng merupakan barang yang tidak bergerak (kecuali yang terbuat dari karet, kain, atau benda lain yang elastis), sehingga hanya mampu mengungkapkan suasana secara statis. Akan tetapi ketika topeng itu dipertunjukkan oleh pemain,

topeng tampak dinamis yakni dapat melahirkan suasana yang tidak statis. Suatu tarian topeng (dengan satu topeng) terkadang tampak sedih, marah, bahagia, sinis, serius, dan sebagainya.

Agar antara pemain dan topeng terjadi persenyawaan, ada beberapa cara diantaranya, ada pemain yang menatap topengnya untuk dapat “membaca” karakternya, mencernanya, agar kemudian jiwanya bersatu dengan topengnya ketika pertunjukan. Setiap sikap dan gerak yang dilakukannya bersumber pada satu jiwa yang baru (hasil penyatuan) sehingga keseluruhannya tampak alamiah. Topeng harus menjadi wajahnya, tidak boleh tampak hanya sebagai benda yang menempel pada wajah penari. Penari harus berlatih secara sikap dan gerak, rasa dan jiwa, agar ia bisa menyatu dengan topeng yang digunakan.

Tari *sakura* menggunakan topeng *sakura* ksatria, akan berbeda ekspresinya jika dimainkan oleh siswa yang berbeda. Meski wujudnya tampak sama, namun daya ungkapannya bisa berbeda. Inilah karakteristik kesenian, menyangkut wujud (formal) dan isi, yang ditentukan oleh kesempurnaan penampilan atau kekuatan ekspresi dari siswanya masing-masing. Kesimpulannya, pertunjukkan topeng bukan hanya ditentukan oleh topeng (yang menutupi), melainkan juga oleh kekuatan individu pemainnya (yang mengungkapkan). Pemahaman seperti inilah, seorang pemain topeng memunculkan identitas atau keunikan kemampuannya, ia menampakkan diri, bukan menyembunyikan.

Saat menari *sakura* menggunakan topeng, setelah topeng dipakai, terjadilah penyatuan dari keduanya, yakni siswa yang menari dan topengnya. Kemampuan

pemain yang mampu mengubah dirinya secara sempurna untuk memainkan karakter topeng.

#### **2.1.5.2 Ciri-ciri Topeng *Sakura Ksatria* dan *Sakura Anak***

Kata topeng berasal dari kata tup yang berarti tutup. Kemudian karena gejala bahasa yang disebut pembentukan kata, kata tup ini ditambah dengan kata eng yang menjadi tupeng. Tupeng kemudian mengalami perubahan sehingga menjadi topeng. Ada pendapat yang mengatakan bahwa kata topeng berasal dari kata asal ping, peng, pung, dan sebagainya, yang berarti merapatkan kepada sesuatu atau menekan kepadanya (Ensiklopedi Tari Indonesia, 1986: 96-97 dalam Katalog Lampung).

Secara umum, topeng merupakan suatu benda penutup muka. Bahkan, make up, bedak, dan goresan warna pada wajah bisa disebut topeng. Topeng sebagai penutup yang menyamarkan dan melindungi wajah (Derajat, 1992:3).

Topeng Lampung merupakan salah satu produk seni budaya masyarakat Lampung. Di daerah Lampung topeng digunakan dalam pesta rakyat yang dikenal dengan istilah *sakura* yang diadakan di awal bulan Syawal. Topeng dapat dijadikan media pembelajaran dalam tari untuk menggambarkan berbagai karakter dan mimik wajah. Ada sedih, marah, senyum hingga tertawa (Derajat, 1992:4).

Melalui media pembelajaran topeng siswa melihat, memperhatikan dan akhirnya berimajinasi untuk berkreasi gerak improvisasi melalui karakter yang ditampilkan topeng. Pemilihan dua topeng dengan karakter *sakura* yakni *sakura* anak dan

*sakura* ksatria. Karakter ini sangat tepat dengan kebiasaan siswa sehari-hari.

Berikut akan dipaparkan dua karakter topeng tersebut.

a. Topeng dengan Karakter *Sakura* Ksatria

Bentuk topeng dengan tinggi 27,8 cm dan lebar 27,7 cm. Wajah lebar dengan dagu lancip dan mata sipit. Pada kedua pipi terlihat pahatan lengkung yang menggambarkan *sakura* memakai helm prajurit. Pahatan helm menutupi dahi dan sebagian hidung. Topeng berwarna antik.



Gambar 4.  
Topeng dengan Karakter *Sakura* Ksatria  
(Foto Erika, 2011)

Manfaat media pembelajaran berupa topeng dengan karakter *sakura* ksatria, yang menggambarkan *sakura* memakai helm prajurit dengan kesan gagah dan berani.

Pembelajaran ini diharapkan dengan sikap siswa yang penakut dapat memodifikasi tingkah lakunya menjadi pemberani dan tangguh.

b. Topeng dengan Karakter *Sakura* Anak

Bentuknya berukuran kecil dengan tinggi 19,2 cm dan lebar 14,5 cm. Mata terbuka lebar, hidung sedang datar, mulut tertutup, ekspresi wajahnya tampak sedang merajuk seperti ingin menangis, raut wajah polos berwarna hitam.



Gambar 5.  
Topeng dengan Karakter *Sakura* Anak  
(Dok. Museum Lampung, 2009)

Manfaat media pembelajaran berupa topeng dengan karakter *sakura* anak, yang wajahnya tampak sedang merajuk seperti ingin menangis. Pembelajaran ini diharapkan saat siswa merajuk atau ada masalah dalam dirinya, sikapnya tetap tegar dan teguh dan tidak memberontak.

### 2.1.5.3 Topeng Karakter *Sakura* sebagai Media Pembelajaran Tari

Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran (Sanaky, 2011:4). Manfaat media



pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain (Sanaky, 2011:5 yang dikutip dari buku Sudjana dan Rivai, 2005:2) yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa lebih menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.

Tari *sakura* biasanya menunjuk pada busana yang dikenakan diantaranya menggunakan topeng dengan bermacam-macam karakter dan kain yang berasal dari Lampung Barat dan ada pula yang tanpa menggunakan properti apapun. Topeng dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran khususnya tari *sakura*, dengan penggunaan topeng dapat menstimulus siswa bergerak improvisasi. Pemilihan topeng dalam penelitian ini ialah topeng dengan karakter *sakura* anak dan karakter *sakura* ksatria.

*Sakura* anak dengan mimik wajah yang sedang bersedih menuntut siswa bergerak sesuai dengan anak yang sedang bersedih sehingga tercipta gerak yang halus, sedangkan karakter *sakura* ksatria menuntut siswa bergerak lincah dan gagah layaknya prajurit. Topeng dengan ekspresi yang sudah terbentuk merupakan media atau alat bantu siswa untuk menari agar lebih teratur dan terarah. Penelitian ini membahas kemampuan berimprovisasi menari *sakura* dengan menggunakan topeng dan kemampuan berimprovisasi tanpa menggunakan topeng, berikut akan dipaparkan konsep-konsep improvisasi dalam menari.

### 2.1.6 Improvisasi dalam Menari

Improvisasi merupakan proses peningkatan pengembangan kreatif. Aktifitas gerak yang dihasilkan pada saat improvisasi adalah mencari kemungkinan gerak sebanyak-banyaknya. Prosedur bergerak spontanitas. Tari *sakura* merupakan tari yang tidak memiliki pakem atau gerak yang baku. Tarian ini dipentaskan dalam bentuk adegan tari dengan titik beratnya tidak pada macam tarian dengan pola tertentu. Tarian apapun dapat ditampilkan menurut kehendak nurani *sakura* dengan membuat gerakan improvisasi tersendiri mengikuti irama musik. Bergerak improvisasi didasarkan atas konsep-konsep kreativitas dan penggunaan khayalan secara terpadu di dalam proses belajar. Ada sembilan konsep kreativitas untuk bergerak improvisasi yang dikutip dari buku “*Moving From Within*” (bergerak menurut kata hati) oleh Alma M. Hawkins (2003:1) diantaranya adalah (a) mengalami atau mengungkapkan (b) melihat (c) merasakan (d) mengkhayalkan (e) mengejawantahkan (f) pembentukan (g) pembentukan sendiri (h) menuntun proses pengalaman (i) evaluasi.

#### a. Mengalami atau Mengungkapkan

Metode ini menekankan agar seseorang merasakan (pada tingkatan emosional) dan berbuat berdasarkan perasaan itu, misalnya dalam mengembangkan gerak-gerak. Apabila ingin berhasil mengembangkan potensi siswa berfungsi sepenuhnya, harus perhatikan bagaimana memelihara cara-cara untuk mengalami dan mengungkapkan dari luar maupun dari dalam, dengan menoreh pola-pola yang telah ada untuk membuat penemuan-penemuan imajinatif guna memperkaya diri sendiri. Peran guru adalah memberikan

pengalaman-pengalaman yang membantu murid-murid menemukan potensi mereka untuk merasakan, menggambarkan, dan mereaksi secara intuitif.

b. Melihat

Melihat dan merasakan adalah dua unsur pokok dalam kegiatan kreativitas. Masukan pencerapan pancaindera memberikan stimulus dan materi kasar yang secara imajinatif diejawantahkan dan diwujudkan keluar. Sangatlah penting bagi guru untuk mampu merespon temuan-temuan personal murid dengan sensitivitas yang tinggi dan melihat atau menangkap esensi dan aspek kualitatif dari pengalaman hidup yang menjadi sangat mendasar bagi aktivitas kreatif.

c. Merasakan

Olah kreativitas dapat dipermudah melalui penggunaan benda-benda yang dipilih dengan baik. Pengalaman awal yang melibatkan penghayatan terhadap perasaan yang dirasakan dalam tubuh bisa dilaksanakan melalui penggunaan benda-benda yang menyebabkan getaran kinestetik. Benda-benda abstrak, jika diseleksi dan ditampilkan dengan cermat, sangat potensial untuk mengunggah berbagai tingkatan reaksi imajinatif. Semua ini memberikan dasar untuk penemuan imajinatif dan angan-angan dalam batin yang berubah wujud menjadi sebuah tarian.

d. Mengkhayalkan

Pengalaman gerak yang dimotivasi oleh berbagai khayalan menjadi cara yang efektif untuk mendapatkan akses memasuki proses pemikiran kreatif yang imajinatif. Melalui latihan-latihan yang diarahkan para siswa memperluas kemampuan tidak saja untuk mengkhayal, melainkan juga untuk membiarkan khayalan-khayalan yang muncul menjadi stimulus bagi gerak-gerak yang diungkapkan keluar. Proses khayalan-khayalan sangat menentukan dalam pengejawantahan pengalaman ke dalam gerak-gerak yang kemudian bisa dituangkan ke dalam sebuah tarian.

e. Mengejawantahkan

Suatu tahapan dari aktivitas kreatif adalah mengejawantahkan hasil pikiran imajinatif kedalam gerak sehingga terbentuk tarian yang dibayangkan. Penyerapan (melihat, merasakan, menghayati, dan mengkhayalkan) lalu kemudian pengejawantahan dari curahan pikiran dan pengalaman sehingga tercipta gerak spontan yang alamiah.

f. Pembentukan

Penggunaan wujud kreatif dalam diri sendiri bisa menjadi sebuah sarana yang efektif untuk menstimulus pemikiran yang imajinatif dan pembuka jalan untuk bisa berperannya proses pembentukan sendiri. Hasil kreativitas dari setiap individu biasanya akan melalui beberapa tahap pengembangan. Melalui melihat, merasakan, mengkhayalkan, lalu mengejawantahkan sehingga pembentukan itu terjadi dalam dirinya sendiri.

g. Pembentukan Sendiri

Kegiatan pembentukan sendiri tersebut menimbulkan perubahan dalam kehidupan seseorang. Melalui proses kreatif yang berhubungan dengan masa lalu dan sekarang serta menjadi lebih terlibat dalam dengan perasaan, pengkhayalan, dan pembentukan. Terpenting dalam kegiatan kreativitas ialah memberikan wujud nyata bagi pengalaman, kelihatannya mempunyai dampak yang sangat mendalam terhadap penemuan dan pembentukan jati diri.

h. Menuntun Proses Pengalaman

Tujuannya tuntunan proses pengalaman adalah untuk memperkaya lingkungan belajar dengan cara-cara yang dapat membantu para siswa dalam pengembangan daya kreatif mereka melalui media pembelajaran yang digunakan untuk melalui improvisasi yang dipandu. Keseluruhan pengalaman dari kerja permulaan hingga tahap lanjut, harus ada sebuah jalinan yang berkesinambungan terhadap kerja kreatif yang diarahkan sendiri sehingga tercurahkan berdasarkan motivasi penari itu sendiri. Ini adalah cara yang paling utama untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap proses tari, khususnya proses kreatif untuk berimprovisasi.

i. Evaluasi

Peranan guru adalah pertama memberikan fokus bagi pengamatan, mengenali pengembangan-pengembangan yang signifikan, dan kedua mengajar secara tak langsung beberapa gerak sebagai dasar. Efektivitas dari suatu pendekatan tak langsung terhadap pembelajaran tergantung dari kemampuan guru untuk

melihat secara jelas dan memberi tanggapan secara kreatif. Maksudnya, mendasari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan serta komentar-komentar terhadap karya kreatif murid adalah suatu keprihatinan untuk mengajar dalam artian untuk memudahkan mengalami, menemukan, dan memacu pertumbuhan kreatif. Melalui pendekatan secara tidak langsung, siswa didorong untuk mengembangkan kepekaan yang dimilikinya terhadap bentuk dan menciptakan tari secara alami yang hasilnya secara estetis memuaskan.

Sembilan konsep-konsep kreativitas untuk bergerak improvisasi yang telah dijelaskan diatas ialah sebagai pendukung dalam improvisasi yang harus ditekuni oleh guru. Sembilan konsep ini merupakan pedoman untuk mengukur dan menilai anak mampu bergerak improvisasi. Konsep ini dapat dijadikan sebagai tolak ukur menilai siswa bergerak improvisasi tari *sakura* di sekolah.

Adapun manfaat improvisasi diantaranya ialah meningkatkan motivasi dan memberikan pengalaman aktivitas yang diarahkan secara mandiri atau sendiri. Improvisasi mendorong ingatan-ingatan pengalaman imajinasi, menyampaikan kesan-kesan, dan merespon imajinasi baru dan mengembangkan ide-ide gerak. Berikut akan lebih lanjut dipaparkan tentang penilaian kemampuan berimprovisasi.

### **2.1.7 Penilaian Kemampuan Berimprovisasi**

Pada tari *sakura* aspek yang akan dinilai meliputi dari aspek wiraga, wirama dan wirasa. Pada aspek wiraga hal yang akan dinilai adalah kemampuan berimprovisasi, wirama yang akan dinilai adalah kesesuaian gerak terhadap musik, dan wirasa yang akan dinilai, jika menggunakan topeng ialah adanya

penjiwaan antara penari dan topeng yang dikenakan, sedangkan tanpa menggunakan topeng ialah mampu bersikap sesuai tema karakter *sakura*. Andre Malraux (1953) dalam bukunya Hawkins 2003 memaparkan perjalanan tari ialah perjalanan yang dimulai dari keinginan penari dan angan-angan dalam hatinya hingga mewujudnya sebuah tarian dituntut oleh suatu proses batin “melihat, mendalami, dan mewujudkan”. Harolg Rugg (1963:31) dalam bukunya Hawkins (2003), secara keseluruhan, kegiatan berekspresi mempunyai tiga fase utama, yaitu merasakan secara mendalam, memperhatikan dalam waktu yang lama, dan menyerap. Harus ada pemahaman terhadap sifat alami dari proses serta unsur-unsur dasarnya yaitu merasakan, menghayati, mengkhayalkan, mengejawantahkan, dan memberikan bentuk. Berbagai fase dari proses kreativitas dapat digambarkan dengan pola sebagai berikut.

a. Merasakan

Belajar melihat, menyerap dan merasakan secara mendalam, menjadi sadar akan sensasi dalam diri yang berkaitan dengan kesan dan penginderaan.

b. Menghayati

Menghayati perasaan yang berkaitan dengan temuan-temuan yang baru.

c. Mengkhayalkan

Proses berpikir khayalan-khayalan bisa muncul, berkembang dan senantiasa berganti-ganti dengan cepat. Stimulus menyebabkan terjadinya khayalan-khayalan dan perasaan yang disalurkan menjadi gerak yang spontan.

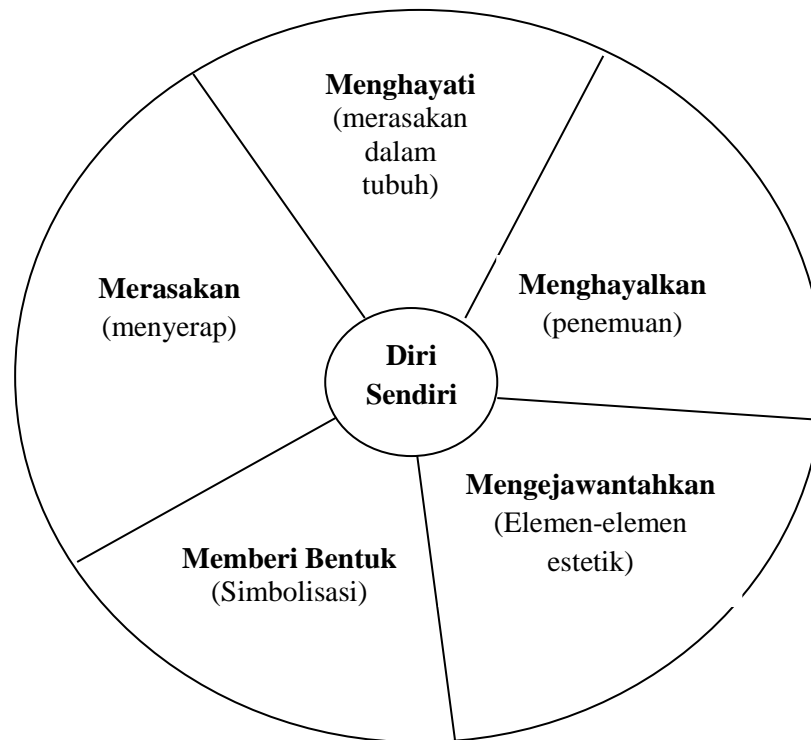
Stimulus (topeng) : Penghayatan  $\longleftrightarrow$  Khayalan  $\longrightarrow$  GERAK

d. Mengejawantahkan

Biarkan curahan pikiran yang timbul dari rasa pemahaman dan khayalan-khayalan untuk diejawantahkan menjadi ide-ide gerak yang alamiah.

e. Memberi Bentuk

Biarkan ide gerak terbentuk secara alamiah dan gabungkan unsur-unsur estetis sedemikian rupa sehingga bentuk akhirnya ialah tarian yang bermakna.



Gambar 6. Proses Kreatif (Hawkins, 2003:13)

a. Kemampuan Berimprovisasi

Proses wiraga ialah berupa penghayatan, menghayal, mengejawantahkan lalu memberi bentuk adalah proses untuk siswa mengeluarkan gerak yang spontan namun alamiah. Wiraga atau sering disebut kemampuan peragaan terangkum di



dalamnya tentang kelenturan, penguasaan teknik improvisasi, dan penguasaan ruang serta ungkapan gerak yang jelas dan bersih. Improvisasi yang harus dihasilkan oleh siswa sesuai dengan karakter *sakura* dan bergerak dengan *power*.

b. Kesesuaian Terhadap Irama Musik

Irama dalam tari *sakura* bersifat meriah dan gembira, karena pada adegan ini *sakura* melakukan gerakan permainan yang menirukan sikap tertentu sesuai dengan karakter topeng yang dipakai. Irama musik seakan-akan dimainkan tidak dalam irama baku tertentu, tetapi lebih ditekankan pada improvisasi pemusik dalam menyesuaikan dan memberikan stimulus pada *sakura* dalam melakukan beragam gaya gerak tari dan peniruan tingkah laku manusia. Musik pengiring tari *sakura* terdiri dari:

1. Musik tangan, yang dimainkan dengan cara menepukkan kedua belah tangan dan jentikan jari.
2. Musik vokal, yang terbentuk nyanyian, teriakan, pekikan, atau siulan.
3. Musik instrumen, yang terdiri dari rebana, gong, gojeh, gitar, gambus *lunik*, dan kulintang.

c. Wirasa dalam Tari *Sakura*

Proses wirasa dalam tari *sakura* ialah mengalami hasil daya imajinasi dan merasakan adalah proses penjiwaan dalam diri. Jika menari dengan menggunakan topeng, siswa diharapkan mampu memiliki penyatuan dengan topeng sehingga ada persenyawaan di antara keduanya. Agar antara pemain dan topeng terjadi persenyawaan, ada beberapa cara diantaranya, ada pemain yang menatap

topengnya untuk dapat “membaca” karakternya, mencernanya, agar kemudian jiwanya bersatu dengan topengnya ketika pertunjukan. Setiap sikap dan gerak yang dilakukannya bersumber pada satu jiwa yang baru (hasil penyatuan), sehingga keseluruhannya tampak alamiah. Ekspresi yang sudah terbentuk ditopeng, menuntut siswa agar topeng seperti bernafas. Sedangkan, jika menari tanpa topeng siswa dituntut mampu menjadi karakter *sakura* yang diperankan.

### **2.1.8 Penelitian Terdahulu**

Penelitian yang dilakukan oleh Endjat Djanu Derajat, Oki Laksito, Bambang S.W. (1992) dalam bukunya yang berjudul “*Topeng Lampung: Tinjauan Awal Drama Tari Tuppeting dan Pesta Sakura*”, membahas tentang tari tuppeting yang ada di Lampung Selatan dan pesta *sakura* yang berada di Lampung Barat, serta tahap-tahap pada pesta *sakura* dan unsur-unsur pesta *sakura*, namun tidak menjelaskan tentang penggunaan topeng sebagai gerak improvisasi dalam pembelajaran tari *sakura* di sekolah.

Demikian pula pada penelitian yang dilakukan oleh I Wayan Mustika (2011) dalam disertasinya di Universitas Gadjah Mada Yogyakarta yang berjudul “*Perkembangan Bentuk Pertunjukan Sakura Dalam Konteks Kehidupan Masyarakat Lampung Barat Tahun 1986-2009*”, yang lebih menitikberatkan pada perkembangan bentuk pertunjukan *sakura*.

Hal ini ditekankan agar tidak terjadi plagiatisme atau penjiplakan penelitian, baik yang disengaja maupun tidak disengaja. Penelitian ini hanya membahas gaya gerak *sakura* dalam pesta budaya *sakura*. Penelitian ini terfokus pada kemampuan

berimprovisasi menari *sakura* dengan menggunakan topeng dan tanpa menggunakan topeng.

## **2.2 Landasan Teori**

### **2.2.1 Teori Perbandingan serta Konsep Kreativitas**

Teori merupakan analisis hubungan antara fakta yang satu dengan fakta yang lain pada sekumpulan fakta-fakta. Dalam penelitian ini menggunakan teori perbandingan dengan menyertakan konsep teori kreativitas dalam tari.

Teori Perbandingan adalah membandingkan gejala-gejala atau fakta-fakta.

Penelitian ini menyertakan konsep kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir (Supriyadi, 1994:15). Proses kreativitas dalam pembelajaran tari *sakura* ialah dengan langkah-langkah seperti merasakan, menghayati, mengkhayalkan, mengejawantahkan, dan memberi bentuk.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut diharapkan siswa mampu berpikir agar dapat mencipta gerak spontan yang alamiah. Improvisasi merupakan proses dari kreativitas.