

## Tari Sikonbal

### *Sikonbal Dance*

I Putu Ryan Arya Saputra

Program Studi Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar  
ryanaryasaputra16@gmail.com

#### **Abstract**

*\*Sikonbal\* is a dance piece inspired by the phenomenon of \*bola adil\* (a traditional game of chance involving a ball and a numbered board). The creative process employed the \*Panca Stithi Ngawi Sani\* method, comprising five stages: inspiration (\*ngawirasa\*), exploration (\*ngawacak\*), conception (\*ngarencana\*), execution (\*ngawangun\*), and completion (\*ngebah/maedeng\*). The performance features seven male dancers and lasts approximately 12 minutes. \*Sikonbal\* explores themes of social life. The choice of simple costumes—modified black trousers and tops accented with black rubber elements—evokes an atmosphere aligned with the work's theme. The accompanying music was produced using Logic Pro, a digital audio workstation (DAW). In the context of \*Sikonbal\*, the \*bola adil\* ball is viewed not merely as an inanimate object but as an entity possessing power; this power is manifested through the gamblers' spontaneous bodily responses to the ball's movement, creating dynamic visuals that reinforce the ball's role as a symbol of authority. Through this contemporary dance piece, the creator aims to raise awareness among the younger generation about the need to avoid gambling. By depicting social life and the interactive dynamics between the players and the \*bola adil\* ball, the work seeks to offer a fresh perspective and motivate the audience to steer clear of detrimental gambling behaviors.*

**Keywords:** contemporary, \*Sikonbal\*, gambling, body

#### **Abstrak**

*Sikonbal* merupakan sebuah karya tari yang terinspirasi oleh fenomena perjudian bola adil. Proses penciptaan karya ini menggunakan metode *Panca Stithi Ngawi Sani*, melibatkan lima tahapan, yaitu inspirasi (*ngawirasa*), eksplorasi (*ngawacak*), konsepsi (*ngarencana*), eksekusi (*ngawangun*), dan penyelesaian (*ngebah/maedeng*). Dalam pertunjukan, karya tari ini diinterpretasikan oleh tujuh penari putra dengan durasi sekitar 12 menit. Tema yang diangkat dalam *Sikonbal* adalah kehidupan sosial. Pilihan tata busana sederhana, seperti celana hitam yang dimodifikasi dan baju dengan aksesori karet hitam, memberikan nuansa yang sesuai dengan tema yang diusung. Musik yang mengiringi karya ini diproduksi menggunakan *Logic Pro*, sebuah stasiun kerja audio digital (*DAW*). Dalam konteks *Sikonbal*, bola adil dianggap bukan hanya sebagai objek mati, melainkan entitas yang memiliki kekuasaan yang diimplementasikan kedalam respon spontan tubuh penjudi terhadap pergerakan bola adil menciptakan visual yang dinamis, memperkuat peran bola adil sebagai simbol kekuasaan. Melalui karya tari kontemporer *Sikonbal*, pencipta berharap menyampaikan pesan kesadaran kepada generasi muda agar dapat menghindari praktik perjudian, dengan menggambarkan kehidupan sosial dan dinamika interaksi antara pemain dan bola adil, karya ini diharapkan mampu memberikan pandangan baru dan memotivasi penonton untuk menjauhkan diri dari perilaku perjudian yang merugikan.

**Kata Kunci:** kontemporer, sikonbal, judi, tubuh

### **1. Pendahuluan**

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas, potensi diri, dan kompetensi melalui pengalaman belajar yang lebih fleksibel. Di Institut Seni Indonesia Denpasar, program ini mulai diterapkan sejak tahun 2022 sebagai bagian dari kebijakan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Skema MBKM mencakup beberapa bentuk kegiatan, antara lain magang atau praktik kerja, wirausaha, membangun desa atau kuliah kerja nyata tematik, penelitian atau

riset, studi/projek independen, projek kemanusiaan, dan asistensi mengajar di satuan pendidikan.

Studi/Projek Independen dipilih sebagai ruang penciptaan karena memberikan keleluasaan dalam merancang proses kreatif sesuai minat, kemampuan, dan arah karya pencipta. Pelaksanaan program ini dilakukan bersama Komunitas Seni Petak Sikep sebagai mitra karena komunitas tersebut memiliki kedekatan bidang dengan penciptaan seni tari. Kerja sama ini menjadi ruang produktif untuk mengembangkan gagasan artistik, memperluas pengalaman berkarya, serta mendorong kreativitas generasi muda. Dalam pelaksanaan Studi/Projek Independen tersebut, diciptakan karya tari kontemporer berjudul *Sikonbal*.

Karya *Sikonbal* lahir dari ketertarikan terhadap fenomena judi bola adil. Fenomena tersebut tidak hanya dilihat sebagai praktik permainan, tetapi juga sebagai peristiwa sosial yang menghadirkan ketegangan, harapan, ambisi, dan respons tubuh para pemain. Tari kontemporer dipilih sebagai bentuk ungkap karena memiliki ruang eksplorasi yang lebih terbuka terhadap persoalan aktual, pengalaman sosial, dan kebaruan ekspresi gerak. Cerita menjelaskan bahwa tari kontemporer merupakan ekspresi jiwa manusia yang diungkapkan melalui gerak ritmis dan indah, serta tumbuh mengikuti dinamika zaman kekinian (Cerita, 2020).

Perjudian dapat dipahami sebagai aktivitas taruhan terhadap hasil suatu peristiwa dengan harapan memperoleh keuntungan. Meskipun sering dipandang sebagai hiburan, praktik perjudian memiliki sisi problematis karena dapat menimbulkan ketergantungan, kerugian ekonomi, dan gangguan dalam kehidupan sosial pelakunya. Fenomena tersebut menimbulkan ketertarikan pencipta untuk membaca judi bola adil bukan hanya dari aspek permainan, tetapi juga dari respons tubuh yang muncul selama permainan berlangsung. Tubuh para pemain memperlihatkan gerak spontan ketika bola menggelinding, berpindah arah, dan mendekati titik berhenti. Gerak spontan inilah yang kemudian menjadi sumber rangsang penciptaan karya tari.

Judi bola adil merupakan salah satu bentuk perjudian yang dikenal dalam masyarakat Bali dan sering ditemukan bersamaan dengan praktik sabung ayam atau *tajen*. Permainan ini menggunakan papan bergambar dengan beberapa warna berbeda. Pemain memilih salah satu gambar, kemudian bola digelindingkan di atas papan. Pemain dinyatakan menang apabila bola berhenti pada gambar yang dipilih. Selama menunggu bola berhenti, tubuh pemain dan penonton sering bergerak mengikuti arah bola. Gerakan tersebut muncul secara refleks, seolah-olah tubuh berusaha mengarahkan atau mengendalikan bola agar berhenti pada gambar yang diharapkan.

Respons tubuh para pemain judi bola adil menjadi dasar penting dalam penciptaan *Sikonbal*. Hadi menyatakan bahwa tari menggunakan tubuh sebagai instrumen utama untuk mengungkapkan pengalaman, rasa, ketegangan, dan ritme kehidupan manusia (Hadi, 2003). Sejalan dengan itu, Ramadani menjelaskan bahwa gestur tubuh, baik disengaja maupun tidak disengaja, dapat memuat arti dan makna tertentu dalam kehidupan sehari-hari (Ramadani, 2015). Berdasarkan pemahaman tersebut, gerak spontan pemain judi bola adil dapat dibaca sebagai material koreografis karena memuat ekspresi harapan, kecemasan, kegelisahan, dan dorongan untuk menang.

Dalam karya *Sikonbal*, bola adil tidak diposisikan sekadar sebagai benda mati. Bola dimaknai sebagai pusat perhatian, sumber ketegangan, sekaligus pemegang

kuasa dalam relasi permainan. Arah gerak bola menentukan respons tubuh pemain. Setiap perpindahan bola memunculkan reaksi tubuh yang tidak sepenuhnya disadari, mulai dari gerak pinggang, dada, kepala, tangan, hingga kaki. Relasi antara bola dan tubuh pemain tersebut membuka gagasan bahwa dalam permainan judi bola adil, manusia justru berada dalam kendali objek yang diharapkan dapat memberikan kemenangan.

Pengalaman empiris dalam menyaksikan judi bola adil menjadi rangsang utama penciptaan tari kontemporer *Sikonbal*. Keinginan pemain untuk menang, ketegangan saat bola bergerak, serta gerak spontan yang muncul selama permainan diolah menjadi esensi gerak dalam karya. Pengolahan tersebut tidak hanya diarahkan pada penciptaan bentuk gerak, tetapi juga pada penyusunan suasana, struktur, busana, musik, dan penyajian karya. Djelantik menjelaskan bahwa estetika dalam karya seni dapat dilihat melalui wujud, bobot, dan penampilan, sehingga unsur koreografi, tata rias, busana, pola lantai, serta penyajian perlu ditata sebagai kesatuan artistik (Djelantik, 1999).

Penciptaan *Sikonbal* juga menjadi upaya untuk menghadirkan refleksi sosial mengenai praktik perjudian. Karya ini tidak dimaksudkan untuk mereproduksi perjudian sebagai tontonan semata, tetapi untuk mengolah pengalaman sosial tersebut menjadi bahasa tubuh yang memiliki pesan kesadaran. Ketegangan pemain, ambisi untuk menang, dan ketidakmampuan mengendalikan arah bola dijadikan dasar untuk menyampaikan pandangan kritis terhadap perilaku berjudi. Proses penciptaan karya ini memerlukan tahapan kerja yang sistematis agar gagasan empiris dapat diwujudkan menjadi komposisi tari. Dibia menawarkan metode *Panca Sthiti Ngawi Sani* sebagai tahapan penciptaan seni yang meliputi inspirasi (*ngawirasa*), eksplorasi (*ngawacak*), konsepsi (*ngarencana*), eksekusi (*ngawangun*), dan penyelesaian atau pementasan (*ngebah/maedeng*) (Dibia, 2020).

Berdasarkan uraian tersebut, *Sikonbal* diciptakan sebagai karya tari kontemporer yang bertolak dari fenomena judi bola adil, khususnya respons tubuh spontan pemain terhadap gerak bola. Karya ini berupaya mengubah peristiwa sosial menjadi gagasan artistik melalui eksplorasi tubuh, relasi kuasa antara manusia dan objek permainan, serta pengolahan nilai estetika dalam bentuk pertunjukan tari. Dengan demikian, *Sikonbal* diharapkan dapat menjadi karya yang kreatif, inovatif, dan mampu menghadirkan pandangan baru terhadap fenomena sosial yang terjadi di masyarakat.

## 2. Metode

Penciptaan karya tari kontemporer *Sikonbal* menggunakan metode penciptaan seni berbasis praktik melalui tahapan kerja *Panca Sthiti Ngawi Sani* yang dikemukakan oleh I Wayan Dibia. Proses penciptaan dipahami sebagai rangkaian kegiatan yang bergerak dari penentuan sasaran hingga tercapainya tujuan artistik, sehingga pemilihan metode diperlukan untuk mengarahkan gagasan menjadi bentuk karya yang utuh (Handyaningrat, 1990:20). Metode *Panca Sthiti Ngawi Sani* dipilih karena berpijak pada tradisi penciptaan seni Bali dan menyediakan alur kerja yang sistematis, meliputi tahap inspirasi (*ngawirasa*), eksplorasi (*ngawacak*), konsepsi (*ngarencana*), eksekusi (*ngawangun*), serta penyelesaian atau pementasan (*ngebah/maedeng*) (Dibia, 2020). Pada tahap inspirasi, fenomena judi bola adil diamati sebagai sumber rangsang utama, terutama respons tubuh spontan pemain terhadap gerak bola. Tahap eksplorasi dilakukan melalui pengamatan gestur pemain, pengolahan sensasi tubuh,

serta pencarian kemungkinan gerak yang bersumber dari torso, pinggul, dada, tangan, kaki, dan kepala. Gerak diposisikan sebagai medium utama karena tari menggunakan tubuh sebagai instrumen untuk mengungkapkan ketegangan, ritme, dan pengalaman manusia (Hadi, 2003:1). Tahap konsepsi diarahkan pada perumusan gagasan relasi kuasa antara bola dan tubuh pemain, rancangan struktur karya, pilihan penari, pola garap, busana, musik, tata cahaya, dan ruang pertunjukan. Tahap eksekusi diwujudkan melalui penyusunan koreografi, pengembangan gerak spontan menjadi gerak tari, penataan pola lantai, serta integrasi unsur artistik. Musik digunakan sebagai penguat suasana karena tari dan musik memiliki keterkaitan artistik dalam membangun karakter pertunjukan (Hadi, 2007:85). Iringan *Sikonbal* digarap secara digital dengan pengolahan bunyi elektronik, suara riuh permainan, efek gelinding bola, serta instrumen digital seperti saksofon, piano, terompet, dan drum. Tata busana menggunakan rancangan sederhana berupa dominasi warna hitam, celana dan baju yang dimodifikasi, serta aksesoris karet hitam untuk menegaskan kesan natural, sederhana, dan dekat dengan realitas pemain judi bola adil; busana dalam pertunjukan berfungsi sebagai unsur pendukung yang memberi daya tarik visual dan ciri artistik (Djelantik, 1999:40). Media penyajian menggunakan panggung proscenium Gedung Natya Mandala ISI Denpasar, dengan pertimbangan ruang hadap depan dan pembagian area panggung yang mendukung komposisi koreografi (Martono, 2012:40). Tata cahaya melalui penggunaan *follow spot*, *general light*, *side light*, dan LED diarahkan untuk mempertegas suasana, membentuk komposisi visual, serta mendukung perubahan emosi pertunjukan, karena pencahayaan dapat menentukan *mood*, memperkaya latar, dan membangun daya tarik dramatik (Martono, 2010:11). Dengan tahapan tersebut, metode penciptaan *Sikonbal* menempatkan pengalaman empiris, eksplorasi tubuh, medium gerak, musik, busana, panggung, dan tata cahaya sebagai satu kesatuan proses artistik dalam mengubah fenomena sosial judi bola adil menjadi karya tari kontemporer.

### 3. Hasil Dan Pembahasan

#### Konsep Karya

Konsep karya tari kontemporer *Sikonbal* berangkat dari pengamatan terhadap fenomena judi bola adil, khususnya respons tubuh spontan pemain ketika mengikuti arah gelinding bola. Gerak menjadi medium utama karena pencarian, seleksi, dan pengembangan gerak merupakan elemen penting dalam penciptaan tari (La Meri, 1986:88). Observasi terhadap permainan bola adil di Pura Luhur Khayangan Jagad Giri Kusuma Blahkiuh pada 25 September 2023 menunjukkan adanya gestur khas pemain, seperti gerak pinggang, perubahan arah tubuh, ekspresi tegang, teriakan, dan dorongan refleks seolah-olah tubuh dapat mengendalikan berhentinya bola. Gestur tersebut kemudian distilirisasi dan ditransformasikan menjadi bahasa gerak tari kontemporer. Tata rias dan busana dirancang sederhana, natural, dan minimalis untuk merepresentasikan kesan keseharian pemain judi bola adil; busana didominasi warna hitam melalui modifikasi celana, baju, dan aksesoris karet hitam, sedangkan tata rias menggunakan rias panggung minimalis agar karakter wajah penari tidak berubah secara berlebihan. Musik dalam *Sikonbal* tidak hanya berfungsi sebagai iringan, tetapi juga sebagai pembangun makna dan suasana pertunjukan, sebagaimana Murgiyanto menyatakan bahwa musik mendukung penyampaian makna dalam tari (Murgiyanto, 1983:30). Iringan digarap menggunakan *Logic Pro* dengan pendekatan musik elektronik yang mengolah suara riuh pemain, efek gelinding bola, dan elemen bunyi

digital untuk memperkuat ketegangan permainan. Tata cahaya menggunakan *follow spot*, *general light*, *side light*, dan LED untuk menegaskan perubahan suasana, karena pencahayaan membantu pembentukan atmosfer pertunjukan tari (Maryono, 2015:69). Secara penyajian, *Sikonbal* dibawakan oleh tujuh penari laki-laki dengan struktur tiga bagian: bagian pertama menggambarkan seseorang yang mulai memperhatikan dan meniru gestur pemain judi bola adil; bagian kedua menampilkan pergerakan bola yang terus berpindah dan memicu respons tubuh pemain; bagian ketiga menghadirkan figur bandar yang tampak mengendalikan permainan, meskipun arah berhentinya bola tetap tidak dapat dipastikan. Dengan rancangan tersebut, *Sikonbal* menempatkan gestur pemain, ketegangan permainan, bunyi, cahaya, busana, dan struktur dramatik sebagai satu kesatuan artistik untuk membaca fenomena judi bola adil melalui tubuh tari.

### Tahapan Penciptaan

Proses penciptaan tari kontemporer *Sikonbal* diawali dengan *nuasen*, yaitu persembahyangan untuk memohon keselamatan dan kelancaran proses karya. Kegiatan ini dilaksanakan pada Minggu, 17 September 2023 di Pura Padma Nareswari Institut Seni Indonesia Denpasar, diikuti oleh penata dan seluruh pendukung karya. Setelah tahap spiritual tersebut, proses penciptaan dilanjutkan dengan metode *Panca Sthiti Ngawi Sani* dari I Wayan Dibia, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu inspirasi (*ngawirasa*), eksplorasi (*ngawacak*), konsepsi (*ngarencana*), eksekusi (*ngawangun*), dan penyajian karya (*ngebah/maedeng*). Metode ini digunakan karena memberikan alur kerja yang sistematis dalam mewujudkan gagasan penciptaan tari serta mempertanggungjawabkan proses artistik secara akademis (Dibia, 2020).

Tahap inspirasi (*ngawirasa*) muncul dari pengamatan terhadap permainan judi bola adil. Ketertarikan utama terletak pada respons tubuh pemain yang bergerak spontan mengikuti arah bola. Gerak refleks tersebut memperlihatkan ketegangan, harapan, dan dorongan untuk mengendalikan hasil permainan. Tahap eksplorasi (*ngawacak*) dilakukan melalui pengamatan langsung, penelusuran literatur, wawancara dengan pihak yang memahami permainan bola adil, serta eksplorasi tubuh bersama pendukung tari. Hasil eksplorasi menunjukkan bahwa gestur pemain, terutama gerak pinggang, dada, kepala, tangan, dan kaki, dapat dikembangkan sebagai sumber gerak koreografis.



**Gambar 1. Proses Eksplorasi Gerak**  
(Dokumentasi Ryan Arya, 2023)

Tahap konsepsi (*ngarencana*) dilakukan dengan menyusun rancangan karya, meliputi konsep gerak, struktur pertunjukan, pola garap, tata busana, musik, tata cahaya, serta bentuk penyajian. Rancangan ini menjadi dasar bagi penata dalam menuangkan gagasan kepada para pendukung karya. Tahap eksekusi (*ngawangun*) merupakan proses mewujudkan rancangan tersebut ke dalam bentuk koreografi. Pada tahap ini, gerak hasil eksplorasi diseleksi, dikembangkan, dan disusun menjadi komposisi tari yang utuh. Proses latihan dilakukan secara berulang untuk menyatukan kualitas ketubuhan penari, memperkuat struktur karya, dan membangun kesatuan artistik antara gerak, musik, ruang, dan suasana.



**Gambar 2. Proses Eksekusi Gerak**

(Dokumentasi Ryan Arya, 2023)

Tahap akhir adalah *ngebah*, yaitu penyajian karya untuk pertama kalinya di hadapan publik. Dibia menjelaskan bahwa *ngebah* dalam seni pertunjukan Bali dapat dimaknai sebagai pembukaan atau penggunaan sesuatu yang baru untuk pertama kali, sekaligus menjadi momentum untuk melihat respons penonton terhadap karya yang telah diciptakan (Dibia, 2020:46). Dalam proses ini, pemilihan penari menjadi aspek penting karena *Sikonbal* merupakan karya kelompok yang membutuhkan keseragaman energi, kedisiplinan, kemampuan menerima arahan, dan kesiapan tubuh dalam mengeksplorasi gerak kontemporer. Tujuh penari laki-laki dipilih dari mahasiswa Program Studi Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar, dengan mempertimbangkan karakter, postur, pengalaman ketubuhan, dan kemampuan mengikuti proses latihan.

Perbedaan pengalaman ketubuhan para penari menjadi tantangan dalam proses penciptaan. Latihan rutin dilakukan untuk membangun kebersamaan, menyamakan kualitas gerak, dan memperkuat kesiapan fisik maupun mental pendukung karya. Selain penari, pemilihan komposer juga menjadi bagian penting dalam penciptaan *Sikonbal*. Iringan karya dipercayakan kepada I Kadek Janurangga, S.Sn., alumnus Program Studi Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar. Proses penciptaan musik dilakukan melalui diskusi antara penata dan komposer agar suasana, ritme, dan karakter bunyi yang dihasilkan selaras dengan gagasan tentang ketegangan permainan judi bola adil.

### **Deskripsi Karya**

*Tari Sikonbal* merupakan karya tari kontemporer yang berangkat dari respons tubuh spontan pemain judi bola adil ketika mengikuti arah gelinding bola. Gerak tubuh

tersebut muncul dari ketegangan, harapan, dan keinginan pemain agar bola berhenti pada gambar yang dipilih. Bagian tubuh yang paling dominan bergerak adalah pinggul, kemudian berkembang ke torso, kepala, tangan, dan kaki. Gestur tersebut tidak dipindahkan secara mentah ke dalam pertunjukan, tetapi distilirisasi menjadi bahasa gerak tari kontemporer sesuai kebutuhan koreografi. Karya ini dibawakan oleh tujuh penari laki-laki. Jumlah tujuh dipilih karena mendukung kebutuhan komposisi kelompok, pengolahan pola lantai, serta penguatan visual gerak spontan yang bersumber dari dinamika permainan bola adil. Secara umum, *Sikonbal* menggunakan pola garap abstrak, yaitu tidak menampilkan permainan judi bola adil secara literal, melainkan mengolah hasrat menang, ketegangan, ketidakpastian, dan relasi tubuh dengan bola ke dalam bentuk gerak artistik.

### **Judul dan Tema Karya**

Judul *Sikonbal* berasal dari penggabungan kata “sikon” dan “bal”. “Sikon” merujuk pada situasi dan kondisi, sedangkan “bal” mengacu pada bola dalam permainan judi bola adil. Judul ini menggambarkan situasi dan kondisi bola sebagai pusat perhatian dalam permainan, karena seluruh harapan pemain ditumpukan pada arah berhentinya bola. Tema karya ini adalah kehidupan sosial. Judi bola adil dipandang sebagai peristiwa sosial karena memperlihatkan hubungan antara bandar, pemain, dan penonton. Hubungan tersebut menunjukkan adanya ketergantungan timbal balik: bandar membutuhkan pemain agar permainan berlangsung, sedangkan pemain membutuhkan bandar untuk mengikuti permainan. Di sisi lain, praktik perjudian juga menghadirkan risiko sosial, ekonomi, dan psikologis bagi pelakunya.

### **Struktur Karya**

Struktur karya *Sikonbal* terdiri atas tiga bagian yang saling berhubungan. Struktur dipahami sebagai susunan bagian-bagian yang membangun keutuhan tari (Dibia, 2013:114). Bagian pertama menggambarkan seseorang yang belum memahami permainan judi bola adil, kemudian mulai memperhatikan dan meniru gestur pemain. Pada bagian ini, kepala dan tubuh digunakan sebagai simbol bola yang menggelinding, sedangkan gerak pinggul menjadi rangsangan awal dari respons tubuh terhadap bola. Bagian kedua menggambarkan bola yang terus menggelinding dan berpindah arah. Ketidakpastian titik berhenti bola menimbulkan suasana tegang dan memicu respons tubuh pemain. Bagian ketiga menggambarkan relasi antara bandar, pemain, dan bola. Bandar tampak seolah-olah mengendalikan bola, tetapi sebenarnya tidak mengetahui arah berhentinya bola. Pada bagian akhir, bola ditempatkan sebagai pusat kuasa yang menggerakkan tubuh pemain. Pesan yang dibangun adalah bahwa permainan judi selalu memuat risiko besar; kesempatan menang dapat terjadi, tetapi kemungkinan kalah selalu melekat dalam permainan.

### **Ragam Gerak Utama**

Gerak dalam *Sikonbal* bersumber dari gestur pemain judi bola adil dan pergerakan bola dalam permainan. Gerak sehari-hari tersebut diolah menjadi gerak artistik melalui proses stilisasi, sehingga menghasilkan ragam gerak khas. Beberapa ragam gerak utama dalam karya ini adalah *ngider sirah*, yaitu gerak yang menggambarkan bola ketika dilempar oleh bandar; *kontrolling*, yaitu gerak tubuh yang seolah dikontrol oleh arah bola; *ngentung*, yaitu gerak yang terinspirasi dari tindakan bandar saat melempar bola ke kotak permainan; *ngeluluk*, yaitu gerak yang

mengambil esensi gelindingan bola; *ngelikuk*, yaitu gerak yang menggambarkan pergerakan akhir bola sebelum berhenti; *nolih asi-asian*, yaitu gerak mata yang mengikuti perjalanan bola; dan *ngalih yus*, yaitu gerak pemain ketika mencari posisi yang dianggap memberi keberuntungan.

Transformasi gestur pemain judi bola adil ke dalam karya *Sikonbal* diwujudkan melalui beberapa ragam gerak utama. Ragam gerak tersebut tidak dihadirkan sebagai tiruan langsung, tetapi telah melalui proses pengolahan agar menjadi bahasa koreografis dalam tari kontemporer.



**Gambar 3. Ragam Gerak Utama Tari *Sikonbal***

*(Dokumentasi Ryan Arya, 2023)*

Ragam gerak tersebut memperlihatkan bahwa koreografi *Sikonbal* bertumpu pada relasi antara tubuh pemain dan pergerakan bola. Gerak bola, respons tubuh, pandangan mata, dan pencarian posisi keberuntungan menjadi materi utama dalam pembentukan identitas koreografis karya.

### **Tata Rias dan Busana**

Tata rias *Sikonbal* menggunakan rias minimalis untuk menjaga karakter wajah penari agar tetap natural. Pilihan ini bertujuan menonjolkan ekspresi penari tanpa perubahan wajah yang berlebihan. Busana menggunakan singlet putih longgar dan celana panjang hitam berbahan elastis, dengan tambahan karet pada bagian ujung celana. Desain busana dibuat sederhana karena terinspirasi dari realitas pemain judi bola adil yang datang dari berbagai latar pekerjaan, seperti sawah, kebun, atau lingkungan kerja sehari-hari. Kesederhanaan busana menjadi penanda kedekatan karya dengan kehidupan sosial masyarakat.

Selain gerak, tata rias dan busana mendukung pembentukan karakter visual karya. Rancangan busana *Sikonbal* tidak diarahkan pada kemewahan, tetapi pada kesan natural, sederhana, dan dekat dengan realitas pemain judi bola adil.



**Gambar 4. Tampak Depan Busana dan Tata Rias Penari**  
(Dokumentasi Ryan Arya, 2023)

Tampilan visual tersebut memperkuat karakter sosial dalam *Sikonbal*. Rias minimalis dan busana sederhana memberi ruang lebih besar bagi tubuh, ekspresi, dan gestur penari untuk menyampaikan ketegangan permainan.

### **Musik dan Tempat Pertunjukan**

Musik dalam *Sikonbal* menggunakan pendekatan elektronik dengan pengolahan bunyi yang menegaskan suasana tegang, riuh, dan tidak pasti. Efek bunyi gelinding bola, keramaian pemain, serta instrumen digital digunakan untuk memperkuat aksen gerak dan membantu penari mengingat struktur koreografi. Musik tidak hanya menjadi pengiring, tetapi juga membangun atmosfer permainan judi bola adil.

Karya ini dipentaskan di panggung proscenium Natya Mandala Institut Seni Indonesia Denpasar. Bentuk panggung proscenium memungkinkan pengolahan komposisi dari arah hadap depan, sehingga pola lantai, fokus visual, dan tata cahaya disusun berdasarkan pembagian ruang panggung. Tata cahaya dan desain lantai diarahkan untuk memperjelas transisi antarbagian, membangun fokus pada relasi tubuh dan bola, serta menegaskan suasana dramatik pertunjukan.



Dengan demikian, *Sikonbal* memiliki kekhasan pada pengolahan tubuh, simbol bola, suasana permainan, dan tampilan visual yang bersumber dari realitas sosial perjudian bola adil.

#### 4. Simpulan

Karya tari kontemporer *Sikonbal* menunjukkan bahwa fenomena sosial judi bola adil dapat ditransformasikan menjadi gagasan artistik melalui eksplorasi gestur tubuh, ketegangan permainan, harapan pemain, dan relasi kuasa antara manusia dengan objek permainan. Proses penciptaan yang ditempuh melalui tahapan *nuasen*, inspirasi, eksplorasi, konsepsi, eksekusi, hingga *ngebah* menghasilkan karya yang berangkat dari pengalaman empiris terhadap respons spontan pemain judi bola adil, terutama gerak tubuh yang mengikuti arah bola ketika permainan berlangsung. Gestur tersebut kemudian diolah menjadi bahasa gerak tari kontemporer, termasuk pengembangan gerak *ngelikuk* sebagai salah satu identitas koreografis karya. Secara estetis, *Sikonbal* dibangun melalui perpaduan bentuk dan struktur yang mencakup gerak, jumlah penari, tenaga, ekspresi, keseimbangan, musik iringan, tata busana minimalis, tata cahaya, dan tata panggung. Bola adil dalam karya ini tidak diposisikan sebagai benda mati, tetapi sebagai pusat perhatian dan simbol kuasa yang memengaruhi tubuh pemain, sehingga menghasilkan visual pertunjukan yang dinamis dan reflektif. Dengan demikian, *Sikonbal* tidak hanya hadir sebagai karya tari, tetapi juga sebagai tafsir kreatif terhadap realitas sosial perjudian, sekaligus menunjukkan bahwa proses penciptaan tari membutuhkan ketekunan, kesiapan mental, keberanian menerima kritik, dan ruang apresiasi yang memadai agar karya koreografer muda dapat berkembang serta memberi manfaat bagi masyarakat luas.

#### 5. Daftar Pustaka

- Cerita, I. N. (2020). *Marginalisasi tari kontemporer dalam Pesta Kesenian Bali*. PT Japa Widya Duta.
- Dibia, I. W. (2013). *Puspasari seni tari Bali*. UPT ISI Denpasar.
- Dibia, I. W. (2020). *Panca Sthiti Ngawi Sani: Metodologi penciptaan seni*. LP2MPP ISI Denpasar.
- Djelantik, A. A. M. (1999). *Estetika: Sebuah pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Hadi, Y. S. (2003). *Mencipta lewat tari*. Institut Seni Indonesia.
- Hadi, Y. S. (2007). *Kajian tari*. Pustaka Book.
- Handayaningrat, S. (1990). *Pengantar studi ilmu administrasi dan manajemen*. Gunung Agung.
- Martono, H. (2010). *Mengenal tata cahaya seni pertunjukan*. Cipta Media.
- Martono, H. (2012). *Koreografi lingkungan: Revitalisasi gaya pemanggungan dan gaya penciptaan seniman Nusantara*. Cipta Media.
- Maryono. (2015). *Analisis tari*. ISI Press.
- Murgiyanto, S. (1983). *Seni menata tari*. Dewan Kesenian Jakarta.
- Ramadani, Z. P. (2015). *Gesture*. PT Hafamira.
- Soedarsono. (1986). *Komposisi tari, elemen-elemen dasar: Diterjemahkan dari buku Dance Composition: The Basic Elements, karangan La Meri*. Lagaligo.