

## FENOMENA INSOMNIA SEBAGAI RANGSANG PENCIPTAAN KARYA TARI *TIDAK TIDUR*

Prasika Dewi Nugra  
Program Studi Seni Tari, Jurusan Seni Pertunjukan,  
Institut Seni Budaya Indonesia Aceh  
Email: prasikanugra@gmail.com

### *Abstract*

*The concept chosen as the basis of cultivation in the form of abstraction from the movement of individuals and groups who experience insomnia and who do work at night and visualization of the movement that occurs continuously by human activities on the surface of the earth such as rotating. This work was inspired by the phenomenon of insomnia, worked on the theme of life and abstract type by cultivation method done through field observation, motion exploration, evaluation, and the manifestation of the work. The first part ignores the movement of individual and group activities that are experiencing insomnia. The second part describes the night activities of the workers at night. The third part is to visualize how the imagination of human activity that occurs constantly day and night is like rotating.*

**Keywords:** *choreography, insomnia, night worker, time utilization*

### **Abstrak**

Konsep yang dipilih sebagai dasar penggarapan berupa abstraksi dari pergerakan individu maupun kelompok yang mengalami *insomnia*, serta yang melakukan pekerjaan pada malam hari dan visualisasi dari pergerakan yang terjadi terus-menerus oleh aktivitas manusia di permukaan bumi, seperti berotasi. Karya ini terinspirasi dari fenomena *insomnia*, digarap berdasarkan tema kehidupan dan tipe abstrak dengan metode penggarapan dilakukan melalui observasi lapangan, eksplorasi gerak, evaluasi, dan perwujudan karya. Bagian pertama mengabstraksikan pergerakan dari aktivitas individu

maupun kelompok yang sedang mengalami *insomnia*. Bagian kedua menggambarkan aktivitas-aktivitas malam yang dilakukan para pekerja pada malam hari. Bagian ketiga memvisualisasikan imajinasi tentang aktivitas manusia yang terjadi terus-menerus siang dan malam seperti berotasi.

**Kata Kunci:** *koreografi, insomnia, pekerja malam, pemanfaatan waktu*

### **Pendahuluan**

Ide pengkaryaan timbul dari hal-hal spesifik yang mendorong, merangsang, dan menjadi alasan mengapa tercipta sebuah karya tari yang berjudul *Tidak Tidur*. Judul karya *Tidak Tidur* ini diambil dari artian sebuah bahasa Latin, yaitu "*Insomnus*". Istilah "*insomnus*" dewasa ini lebih dikenal sebagai *insomnia*. *Insomnia* adalah kebiasaan yang sering dialami pengkarya hingga pengalaman empirik ini mendorong timbulnya sebuah *idea/ide*.

*Insomnia* merupakan suatu keadaan seseorang kesulitan untuk tidur, bahkan tidak tidur sehingga menjadi objek yang melakukan aktivitas pergerakan di permukaan bumi saat malam hari. Selain mereka yang mengalami *insomnia*, terdapat objek lain yang juga memiliki peranan demikian, yaitu para pekerja malam. Pekerja malam merupakan individu-individu yang membangun mata pencaharian tidak pada siang hari. Umumnya mereka beraktivitas dan bekerja pada malam hari, lalu beristirahat pada siang hari. Contohnya saja tukang ojek, satpam, pedagang, buruh pabrik, pegawai yang melakukan *shift* dan juga pekerja lembur.

Gagasan terhadap pengkaryaan ini kemudian terkonsep pada pergerakan aktivitas manusia yang terjadi pada malam hari. Aktivitas tidak tidur seseorang atau kelompok karena *insomnia* dengan pemanfaatan waktu secara negatif, yakni hanya melewatkan waktu malam pada posisi berbaring tanpa merasa terlelap. Berbanding dengan aktivitas tidak tidur seseorang atau kelompok pekerja malam yang memanfaatkan waktu secara positif, yakni melakukan pekerjaan yang lebih menghasilkan.

Konsep yang berbicara tentang aktivitas manusia, malam hari, dan pemanfaatan waktu ini memberikan inspirasi tersendiri bagi pengkarya. Inspirasi yang berkembang setelah mengkoreksi hal terdekat, hal yang terjadi di sekeliling, dan akhirnya bermuara pada imajinasi. Imajinasi pengkarya terbentur pada pandangan yang menyatakan bahwa aktivitas yang telah dilakukan oleh objek-objek yang tidak tidur pada malam hari menyebabkan

tidak berhentinya pergerakan yang terjadi di permukaan bumi, baik siang, maupun malam. Pergerakan aktivitas manusia yang terjadi terus-menerus bagaikan sedang berotasi.

Konsep karya ini kemudian dirumuskan, yaitu bagaimana mengabstraksikan pergerakan individu maupun kelompok yang mengalami *insomnia*, serta yang melakukan pekerjaan pada malam hari dan bagaimana memvisualisasikan pergerakan yang terjadi terus-menerus di permukaan bumi secara imajiner seperti berotasi.

Menggarap karya tari ini dilakukan dengan beberapa metode atau langkah-langkah, yakni pengumpulan data dilakukan mulai dari penjelajahan di media internet, pengumpulan data dan informasi pada buku-buku, sampai observasi lapangan. Mewawancarai informan yang mengetahui persoalan *insomnia*, kemudian narasumber sebagai penderita *insomnia*, serta wawancara dan diskusi. Wawancara dilakukan terhadap beberapa orang yang dirasa terkait dengan konsep pengkaryaan. Melahirkan pola gerak dari imajinasi pengkarya terhadap konsep garapan dilahirkan dalam proses eksplorasi. Setelah usai proses observasi dan eksplorasi, dilakukan pembentukan atau biasa disebut komposisi koreografi dengan memadukan semua bentuk-bentuk mentah/pola gerak yang telah dihasilkan pada sebuah kesatuan. Terakhir dengan melakukan evaluasi terhadap karya secara keseluruhan mencakup bagian yang dirasa tidak begitu dibutuhkan atau bahkan ditambah.

### **Pembahasan**

Konsep yang dipilih merupakan dasar penggarapan berupa abstraksi dari pergerakan individu maupun kelompok yang mengalami *insomnia*, serta yang melakukan pekerjaan pada malam hari dan visualisasi dari pergerakan yang terjadi terus-menerus oleh aktivitas manusia di permukaan bumi, seperti berotasi. Dalam karya yang lahir akan menimbulkan kesan dan pesan kepada penonton hingga tersugesti untuk mengalihkan kebiasaan *insomnia* kepada hal yang lebih bermanfaat. Untuk mengaplikasikan, mengaktualisasikan, atau mentransformasikan konsep yang dipilih ke dalam karya, dilakukan pendekatan terhadap rangsang visual, tema kehidupan, dan tipe abstrak.

Kadangkala seorang koreografer tiba-tiba mendapat rangsangan dari penglihatan atau visual. Rangsang visual merupakan salah satu bentuk pengembangan materi yang cukup populer dikarenakan penglihatan merupakan salah satu indera yang cukup tajam untuk menangkap kesan, bentuk, warna, atau kualitas permukaan (tekstur) sehingga pola pengembangan ini lebih terfokus pada kesan fisik (Hidayat, 2011:96).

Melihat fenomena *insomnia* saat ini yang turut mengimbas pada pengalaman pribadi pengkarya, individu, bahkan kelompok lain, serta melihat perbandingan aktivitas penderita *insomnia* tersebut dengan aktivitas para pekerja malam menjadikan rangsang tersendiri terhadap pemunculan ide atau *idea*. Adanya aktivitas yang terjadi pada malam hari saat masyarakat umumnya tertidur dengan pulas membangkitkan pikiran sehingga menangkap kesan bahwa persoalan ini dapat diangkat menjadi sebuah karya seni.

Rangsang visual terhadap pergerakan dari kehidupan di permukaan bumi tidak hanya terjadi pada siang hari saat orang sibuk bekerja untuk mencari nafkah saja, tetapi pada malam hari juga masih terjadi aktivitas kehidupan oleh manusia yang mengalami *insomnia* dan yang bekerja pada malam hari menjadi tolak ukur penciptaan tari. Selain itu, melihat kedalaman imajinasi juga turut merangsang kreativitas pengkarya.

Imajinasi pengkarya terbentur pada pandangan yang menyatakan bahwa aktivitas yang telah dilakukan oleh objek-objek yang tidak tidur pada malam hari menyebabkan tidak berhentinya pergerakan yang terjadi di permukaan bumi, baik siang maupun malam. Pergerakan aktivitas manusia yang terjadi terus-menerus bagaikan sedang berotasi. Seluruh pergerakan yang terjadi menjadi rangsang untuk menciptakan gerak, alur, dan pola lantai tari.

Rangsang visual melihat pergerakan individu maupun kelompok yang mengalami *insomnia*, yaitu ketika mereka berada dalam siklus *insomnia* itu sendiri. Adanya aktivitas berkhayal sebelum tidur, aktivitas mencari posisi nyaman untuk memulai tidur, aktivitas mereka merespon suasana ruang tidur yang berkaitan dengan suhu, suara gaduh, serta gangguan lainnya, seperti gigitan nyamuk. Aktivitas penderita *insomnia*, yaitu terjaga pada tengah malam setelah tertidur sesaat karena mimpi, suara gaduh, tersentak sampai siklus mereka tidak dapat tidur kembali. Hal-hal yang dipahami sebagai aktivitas yang dilakukan dalam posisi berbaring ini yang menjadi pijakan terhadap penciptaan gerak tari.

Selanjutnya, rangsang visual dalam melihat pergerakan dari aktivitas para pekerja malam, yaitu ketika mereka bekerja pada saat orang di sekelilingnya sedang tertidur, yaitu aktivitas para pengguna jalan raya, aktivitas yang terjadi di pabrik-pabrik, aktivitas yang terjadi di kantor, aktivitas pejalan kaki, aktivitas perawat, dan aktivitas buruh bangunan. Aktivitas-aktivitas tersebut memunculkan inspirasi gerak saat bereksplorasi. Berbagai sumber tema dapat diambil dari sejarah, legenda, cerita-cerita mitologi yang sudah dikemas dalam lakon-lakon tertentu, ataupun tema yang dari kehidupan, alam

semesta, misalnya sifat dan sikap kehidupan manusia, sifat dan perangai binatang, bara api, dan bunga yang mekar (Sumaryono, 2003:53).

Sesuai dengan kehendak pengkarya, penggarapan karya dilakukan berdasarkan tema kehidupan. Penyajiannya merupakan pandangan yang bersumber dari sebuah konsep kehidupan masa kini, yaitu kehidupan individu-individu yang mengalami kebiasaan tidak tidur pada malam hari yang dikenal dengan istilah *insomnia*. Konsep ini dibandingkan dengan individu lain yang tidak tidur pada malam hari dikarenakan melakukan suatu pekerjaan.

Sesungguhnya yang paling penting dalam koreografi, yaitu “isi” haruslah dihasilkan dari kehendak sang koreografer, menyangkut efek-efek “kebentukannya” (gerak, ruang, waktu) yang perlu ditampilkan. Salah satu pendekatan koreografi sebagai konteks isi, yaitu sebagai tema gerak yang menjadi substansi dasar (Hadi, 2012:59).

Dengan tema kehidupan, keterampilan koreografi menyangkut efek-efek pembentukan, baik itu pada pengolahan gerak, ruang, dan waktu yang disesuaikan dengan pijakan dasar, yaitu merujuk pada bentuk pergerakan aktivitas penderita *insomnia* dan aktivitas pekerjaan malam yang kemudian diimajinasikan seolah berputar seperti rotasi.

Produk dari jenis tari atau garapan koreografi yang berdasarkan tema-tema gerak dapat berupa tipe yang dipahami sebagai abstrak. Tipe abstrak lebih menyajikan abstraksi kualitas esensi gerak yang diinginkan (Hadi, 2012:61). Berbagai sumber dari rangsang visual terhadap pergerakan dari aktivitas manusia yang mengalami *insomnia* dan yang bekerja pada malam hari diabstraksikan sesuai kualitas esensi gerak yang diciptakan. Begitu juga untuk memvisualisasikan pergerakan yang terjadi secara terus-menerus bagaikan berotasi dilakukan secara abstrak dengan mempertimbangkan elemen tari sebagai berikut:

### **1. Gerak**

Dalam koreografi, “gerak” adalah dasar ekspresi. Oleh sebab itu, “gerak” dipahami sebagai ekspresi dari semua pengalaman emosional. Pengalaman mental dan emosional diekspresikan lewat medium yang tidak rasional atau tidak didasarkan pada pikiran, tetapi pada perasaan, sikap, imaji, yakni gerak tubuh; sedang materi ekspresinya adalah gerakan-gerakan yang sudah dipolakan menjadi bentuk yang dapat dikomunikasikan secara langsung lewat perasaan (Hadi, 2012:10).

Dasar gerak yang digunakan dalam eksplorasi dan penggarapan adalah gerak yang bersumber dari aktivitas pergerakan tubuh dan ekspresi individu yang mengalami *insomnia*. Di dalamnya terdapat pemahaman menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tentang laku (perbuatan), perilaku (gerak-gerik), serta tingkah laku (tindakan atau cara berbuat) (Ali, 2000:775).

Konsep pergerakan dari aktivitas laku (perbuatan) penderita *insomnia* mencakup perilaku (gerak-gerik), yaitu mencerminkan siklus atau fase yang dilalui oleh seorang yang sedang mengalami *insomnia* yang diawali kesulitan untuk memulai tidur, terjaga di tengah malam, dan sulit untuk tidur kembali; dan tingkah laku (tindakan atau cara berbuat), yaitu resah, gelisah, sering menguap, melakukan kegiatan-kegiatan ringan lainnya, seperti membalikkan posisi badan demi mencari posisi nyaman untuk tidur sebagai aplikasi ilmu mencipta tari yang telah dipelajari, serta aplikasi ilmu untuk menggarap ruang dalam tari yang diolah secara baru sesuai tema kehidupan dan tipe abstrak menjadi pola untuk mengkomunikasikan secara tidak langsung kondisi atau keadaan seorang yang mengalami *insomnia*.

Selain itu, digunakan juga untuk mencapai bentuk yang diinginkan, pada bagian tertentu untuk menggambarkan keadaan seorang maupun kelompok yang bekerja malam. Gerak tari dikembangkan secara abstrak melalui ruang imajinasi dari kesibukan aktivitas-aktivitas pekerja malam, yaitu aktivitas di jalan raya, aktivitas pekerja pabrik, aktivitas buruh bangunan, aktivitas pejalan kaki, dan aktivitas pekerja kantor.

Selain hal-hal yang bersifat *real*, perlu diabstraksikan pergerakan yang berada dalam imajinasi pengkarya. Imajinasi terhadap pergerakan yang berlangsung secara terus-menerus di permukaan bumi siang dan malam. Gerak tari dilakukan dengan pola melingkar ke arah kanan sesuai dengan pola rotasi. Dengan tema kehidupan dan tipe abstrak yang dipakai dalam penciptaan, tetap menghasilkan gerak yang konteks pada gagasan.

#### **b. Konsep Penari**

Sejak proses pemilihan penari, pengkarya mencari (*casting*) terhadap calon-calon penari yang memiliki hubungan emosional yang baik sehingga sampai pada proses pembentukan keutuhan emosional antara pengkarya dengan penari. Jumlah penari tentunya disesuaikan dengan kebutuhan garapan. Karya ini salah satunya berdasarkan pengalaman pribadi, kemudian pengkarya juga memilih penari perempuan saja yang berjumlah delapan orang. Hal ini dikarenakan kedekatan pengkarya terhadap pergerakan yang lebih dominan kepada perempuan sebagai seorang yang mengalami *insomnia*, sedangkan jumlah penari disesuaikan dengan konsep rotasi sebagai imajinasi.

Jumlah delapan orang penari dipilih dari jumlah delapan buah planet sebagai benda langit yang melakukan rotasi mengelilingi matahari.

Pemilihan penari berdasarkan jumlah yang sebanyak delapan orang tidak dilakukan tanpa memikirkan bobot penari itu sendiri. Unsur ukuran dan postur tubuh juga dipertimbangkan sehingga penari yang dipilih rata-rata memiliki keadaan tubuh yang hampir sama, baik jika dilihat dari tinggi badan maupun besarnya ukuran tubuh mereka. Hal ini dipertimbangkan agar tidak terjadi penonjolan pada masing-masing penari dalam pola kelompok dikarenakan postur tubuh yang menonjol kelebihan dan kekurangannya.

### **c. Musik**

Menciptakan pengembangan gerak karya, pengkarya mencoba mengkolaborasikan gerak dengan hitungan tari yang beragam, misalnya hitungan  $\frac{1}{3}$ ,  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{5}$ ,  $\frac{1}{8}$ , bahkan hitungan  $\frac{1}{10}$  (biasa dikenal dengan istilah *meter* atau *matric*). Hal ini menjadikan sebuah ritme tersendiri yang dapat dirasakan jika melihat tari yang belum diiringi oleh musik. Selain bermain dengan ketukan dan ritme tertentu, musik diolah berdasarkan konsep suasana. Satu bagian musik digarap dengan bantuan alat teknologi, yaitu komputer dengan aplikasi *fruetilup*. Hal ini demi menghadirkan suasana malam yang *real*, dengan bebunyian binatang-binatang malam.

### **d. Tata Cahaya**

Untuk mencapai suasana yang diinginkan pada salah satu bagian, digunakan pencahayaan yang tidak begitu terang pada saat penampilan *visual art*. Hal ini bertujuan agar pencahayaan dari lampu tidak mengurangi intensitas dan kualitas gambar yang divisualisasikan. Kemudian, pencahayaan dengan sistem *black light* dilakukan saat adanya kebutuhan perpindahan pola lantai penari yang ingin disembunyikan dari penonton. Selain pencahayaan yang sengaja dihadirkan secara khusus dalam adegan karya, selebihnya digunakan pencahayaan yang mendukung suasana malam. Pencahayaan manual dari set juga dihadirkan dalam garapan ini. Pada salah satu adegan ditambahkan pencahayaan dari set lampu-lampu tidur yang dipajang di dinding panggung.

### **e. Rias dan Busana**

Berdasarkan tema tarian yang abstrak, rias pada penari yang dipilih merupakan rias karakter sebagaimana rias karakter yang dimaksud adalah riasan yang terinspirasi dari suasana malam dengan langit yang dipenuhi bintang. Pada riasan kelopak mata penari, dibubuhi dengan hiasan berupa manik-manik yang jika diamati seolah berkilauan, seperti langit pada malam hari. Fokus riasan memang dilakukan pada mata karena sesuai dengan judul,

yaitu *Tidak Tidur* yang sarat dengan simbol mata, mata yang tidak terpejam di malam hari.



Gambar 1. Rias Wajah Penari  
(Dokumentasi: Yogi An, 2014)

Penggunaan busana dalam tarian ini dilakukan dengan proses pergantian sesuai adegan dan alur karya. Untuk menyampaikan simbolik suasana seorang yang sedang mengalami insomnia, busana yang digunakan ialah busana piama atau lebih dikenal sebagai baju tidur. Kemudian, memasuki adegan selanjutnya untuk menyimbolkan seorang yang bekerja malam, busana yang dipilih ialah celana panjang berwarna hitam, baju *street* berwarna putih, celemek yang dibubuhi potongan kaca cermin, dan topi yang juga dibubuhi kaca cermin.



Gambar 2. Celemek sebagai Bagian Kostum Penari  
(Dokumentasi: Prasika Dn, 2014)



Gambar 3. Topi sebagai bagian kostum dan properti.  
(Dokumentasi: Sabri G, 2014)

#### f. Tempat Pertunjukan

Gedung Pertunjukan Hoeridjah Adam dipilih karena memiliki panggung prosenium dengan susunan bangku penonton yang meninggi ke atas. Bentuk ruang pertunjukan yang demikian dirasa cocok untuk pertunjukan karya *Tidak Tidur* ini. Selain itu, di antara panggung prosenium, juga terdapat dua pentas yang berukuran kecil dan pentas ini juga turut digunakan dalam pertunjukan karya ini. Secara teknis, pentas kecil yang terdapat di sisi kanan dan sisi kiri panggung digunakan sebagai tempat penyusunan set tempat tidur sebagai simbol wilayah gerak atau beristirahat seseorang yang seharusnya digunakan sesuai fungsinya pada malam hari.



Gambar 4. Karya *Tidak Tidur* yang ditampilkan  
di Gedung Pertunjukan Hoeridjah Adam, Padangpanjang  
(Dokumentasi: Yogi An, 2014)

### **g. Set dan Properti**

Properti yang digunakan selama adegan dalam karya ialah properti bantal guling. Pemanfaatan bantal guling diolah sesuai kebutuhan struktur dan adegan karya. Pada adegan yang mengabstraksikan pergerakan seorang penderita insomnia, bantal guling berlaku sebagai properti bantal tidur. Properti bantal guling pada adegan ini dilapisi dengan sarung bantal berwarna merah sebagai simbol suatu keresahan seorang yang tidak tidur.

Demi menemukan benang merah dalam karya ini, pengkarya mencoba mengolah properti bantal guling tidak hanya pada adegan mengabstraksikan seorang penderita insomnia saja, tetapi properti bantal guling dicoba untuk tetap diolah dan diganti fungsinya tidak lagi sebagai bantal tidur, melainkan sebagai set dan properti lain. Mengabstraksikan alat para pekerja malam dilakukan dengan mengimajinasikan bantal guling sebagai barang yang diangkat dan alat bantu kerja.

Topi yang menjadi bagian dari kostum juga diolah pada salah satu adegan sebagai properti tari. Topi umumnya diolah sesaat menjadi kostum tari, sesaat kemudian menjadi properti orang yang bekerja. Pada bagian tertentu, topi diolah hanya dengan maksud untuk menemukan kesan berkilau dari pantulan kaca cermin terhadap cahaya saja.

Set yang digunakan dalam karya *Tidak Tidur* ini ialah set dari level/trap yang disusun seakan menjadi tempat tidur yang di atasnya disusun bantal-bantal dan selimut sebagai simbol waktu malam dan waktunya seseorang harus beristirahat. Namun, manusia masih saja tidak memanfaatkan tempat tidur dengan semestinya, melainkan mereka mengalami insomnia dan meninggalkan tempat tidur untuk bekerja diluar. Demi menambah kesan artistik panggung, level ini disusun seolah menjadi miring sehingga ekspresi penari yang menari di atasnya akan mudah dinikmati oleh penonton. Kemudian, di antara set ini disusun lampu-lampu tidur pada dinding panggung seolah menambah kesan bahwa itu adalah suasana dalam kamar tidur.

Terkadang dengan menggunakan set dan properti masih dirasa belum mencukupi ungkapan dari sebuah karya tari. Oleh karena itu, di samping penggunaan set dan properti, juga ditampilkan *visual art* pada beberapa adegan karya sehingga *visual art* mampu mewakili imajinasi penonton terhadap karya tersebut. Menampilkan *visual art* menggunakan set layar berwarna putih di bagian belakang panggung dan juga pada salah satu adegan menggunakan set layar hijau di tengah panggung.

*Visual art* yang dihadirkan salah satunya ialah gambaran sebuah bulan sabit dengan bidadari bersayap yang menari di atasnya. Gambaran ini merupakan simbol seorang yang tidak tidur dikarenakan terlalu banyak berkhayal. Kemudian, *visual art* lainnya, yaitu gambaran suatu kota pada malam hari sebagai simbol bukti adanya aktivitas yang masih dilakukan oleh manusia saat malam sekali pun. Kemudian terakhir, *visual art* dengan gambaran rotasi bumi yang disorot dari satelit semakin lama semakin mendekati permukaan bumi dan menampaki adanya aktivitas manusia saat siang dan malam waktu bumi. Properti, set, dan *visual art* yang dipilih sebagai pendukung berdasarkan konsep garap pengkaryaan.

### **Deskripsi Karya**

Karya *Tidak Tidur* secara konsep berbicara tentang pergerakan dari aktivitas individu maupun kelompok yang tidak tidur karena mengalami *insomnia* dari aktivitas pekerja malam. Keduanya mengakibatkan pergerakan dari kehidupan di permukaan bumi terjadi terus-menerus antara siang dan malam sehingga dianalogikan seolah berputar tak pernah berhenti seperti sedang berotasi. Karya *Tidak Tidur* dibagi menjadi tiga bagian.

Bagian *pertama*, mengabstraksikan pergerakan dari aktivitas individu maupun kelompok yang sedang mengalami *insomnia*. Pada bagian ini, dibagi menjadi tiga adegan sesuai dengan siklus atau fase berlangsungnya *insomnia*. Adegan pertama, siklus pertama, yaitu mengabstraksikan pergerakan penderita *insomnia* yang kesulitan untuk tidur secara umum, yaitu berkhayal, mencari posisi tidur, dan mencoba untuk tidur, namun tidak mampu untuk memejamkan mata.

Pada bagian ini, diawali dengan penampilan *visual art* sebuah bulan sabit yang muncul dengan seorang penari menari di atasnya, sementara penari lain hanya melakukan *pose* berkhayal atau bermenung. Kemudian, dilanjutkan dengan penggambaran seorang yang kesulitan tidur oleh satu orang penari, lalu dilanjutkan penggambaran *insomnia* secara kelompok. Pada adegan kedua, siklus kedua pergerakan penderita *insomnia* yang tidur sesaat dan terjaga di tengah malam. Pada adegan ini, digambarkan proses tidur hingga terjaga. Adegan ketiga, siklus penderita *insomnia* yang terjaga dan kesulitan untuk tidur kembali. Bagian pertama karya yang terdiri atas tiga adegan ini didominasi oleh pergerakan melantai dengan desain lantai. Koreografi melantai dengan properti bantal guling sebagai simbolik seorang yang sedang beraktivitas ringan di tempat tidur. Musik yang mengisi bagian ini adalah suasana-suasana kesunyian malam.

Pada bagian *kedua* karya *Tidak Tidur*, diawali dengan visual perkotaan dan jalan raya sebagai penggambaran aktivitas yang masih terjadi pada malam hari. Pada bagian kedua, dihadirkan beberapa cuplikan pergerakan pekerja malam. Cuplikan tersebut meliputi cuplikan aktivitas di jalan raya, aktivitas di dalam pabrik, aktivitas di beberapa lokasi, kemudian aktivitas pejalan kaki dan buruh, serta pekerja lembur. Pada bagian ini, koreografi diatur dengan desain atas dan tinggi sebagai simbolik seorang yang sedang bekerja. Bagian kedua lebih digarap secara abstrak dan dinamis, didukung dengan musik bersuana keramaian dan kegaduhan malam.

Bagian *ketiga* karya diawali dengan *visual art* gambaran pergerakan rotasi yang terus berputar. Disesuaikan dengan konsep imajinasi tentang aktivitas manusia yang terjadi terus menerus siang dan malam seperti berotasi. Pola koreografi pada bagian ketiga didominasi pola-pola lingkaran, baik itu gerak maupun pola lantai. Untuk mendukung suasana bagian ini, diisi oleh musik eksplorasi imajinasi tentang tata surya.

### **Penutup**

Kesimpulan sebagai intisari dari hasil pengkaryaan karya *Tidak Tidur*, yaitu sebuah penyajian penciptaan karya yang telah melewati beberapa tahapan. Secara akademika, karya ini diwujudkan melalui proses pengajuan konsep, kelayakan, dan pertanggungjawaban karya. Karya *Tidak Tidur* diharapkan memberi pengaruh kebaruan dalam konstelasi kehidupan seni Minangkabau/Melayu/Indonesia, baik dari segi konsep maupun penggarapan.

Konsep karya ini sebagai dasar penggarapan berupa abstraksi dari pergerakan individu maupun kelompok yang mengalami *insomnia*, serta yang melakukan pekerjaan pada malam hari dan visualisasi dari pergerakan yang terjadi terus-menerus oleh aktivitas manusia di permukaan bumi seperti berotasi. Akibatnya, dalam karya yang lahir, ditimbulkan kesan dan pesan kepada penonton hingga tersugesti untuk mengalihkan kebiasaan *insomnia* kepada hal yang lebih bermanfaat.

Karya ini digarap sesuai dengan tema kehidupan dan tipe abstrak. Tema konsep garap koreografi didasari gerak sebagai dasar ekspresi dengan pengembangan ruang waktu dan tenaga. Konsep penari dipilih untuk delapan orang penari perempuan yang menari diiringi oleh musik teknologi yang dikolaborasikan dengan musik yang dimainkan secara langsung. Rias dan busana yang dikenakan juga disesuaikan terhadap konsep pengkaryaan yang ditampilkan di Gedung Pertunjukan Hoeridjah Adam Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

### Daftar Pustaka

- Ali, Muhamad. 2000. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Amani.
- Hadi, Y Sumandiyo. 2012. *Koreografi Bentuk Teknik Dan Isi*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Hidajat, Robby. 2011. *Koreografi & Kreatifitas*. Yogyakarta: Kendil Media Pustaka Seni Indonesia.
- Sumaryono. 2003. *Restorasi Seni Tari dan Transformasi Budaya*. Yogyakarta: Elkaphi.