

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

All Style Battle merupakan adu kemampuan keterampilan gerak yang sistem atau cara melakukannya dengan satu lawan satu menunjukkan *basic* tari yang dimiliki oleh masing-masing penari. Hal yang paling utama dalam *All Style Battle* adalah kemampuan *freestyle* penari atau gaya bebas, sehingga ajang adu kemampuan ini juga disebut dengan adu kemampuan *freestyle*. Seiring perkembangan zaman terutama untuk di wilayah Medan terdapat *All Style Battle* dua lawan dua dimana untuk melakukan perlombaan saling berperang dengan jumlah penari sebanyak dua orang dalam satu grup. Akan tetapi di dalam penelitian ini, Penulis meneliti *All Style Battle* satu lawan satu dikarenakan lebih sering muncul di Kota Medan.

All Style Battle juga sering diselenggarakan dalam kompetisi yaitu *All Style Battle Competition*. Untuk menentukan pemenang, itu semua tergantung kepada juri. Pada umumnya juri hanya berjumlah satu sampai tiga orang dan biasanya kompetisi ini menggunakan tiga orang juri karena bersifat lebih valid. Penilaian utama dari juri untuk menentukan pemenang adalah kemampuan penari melakukan kreativitas gerak saat *freestyle*. Di dalam kompetisi ini penari harus peka terhadap tempo musik yang dimainkan sebagai aplikasi pendukung untuk melakukan *freestyle* atau melakukan gaya bebas alias gerak yang tidak disusun dalam suatu koreografi. Setiap penari diberi waktu selama 40 detik untuk

melakukan *freestyle* dalam satu sesi. Dalam kompetisi ini diberi dua sesi sehingga penari berhak melakukan *freestyle* selama 80 detik dalam dua sesi. Biasanya di kompetisi ini terdapat pembawa acara yang akan mengatur atau memberi kode waktu yang telah digunakan penari pada saat *freestyle*. Dengan luas *stage* kurang lebih 3x3 meter, penari akan melakukan *freestyle* di *stage* tersebut. Sebelum melakukan pertandingan *All Style Battle Competition*, seluruh penari diwajibkan untuk melakukan *Cypher*, yakni seluruh penari membentuk lingkaran kemudian saling menunjukkan keahliannya masing-masing di tengah lingkaran. Dalam kegiatan inilah para penari saling menunjukkan keterampilan berimprovisasi pada seluruh lawannya.

Awal kemunculan *All Style Battle* di Kota Medan terjadi pada tahun 2015. *All Style battle* diselenggarakan berdasarkan kesepakatan dari beberapa komunitas *modern dance* di Kota Medan. Nama komunitas yang sering mengadakan kegiatan ini adalah *Hit in Motion*. Dikarenakan komunitas *modern dance* di Kota Medan masih tergolong sedikit sehingga komunitas yang sering aktif mengadakan kegiatan ini adalah *Hit in Motion*. Kegiatan ini juga bersifat umum dan terbuka untuk siapa saja yang ingin mengikutinya. Akan tetapi, masih bisa dihitung berapa orang penari yang mengikutinya karena masih sedikit peminatnya dan komunitas *modern dance* yang masih minim jumlahnya.

Kata kreatif adalah hal yang tidak asing dan sering kita dengar. Kata kreatif sering dikaitkan dengan membuat karya. Tari salah satu bidang yang dapat dijadikan sebagai objek kreativitas seni. Menyusun karya seni dapat menggunakan pembendaharaan gerak yang sudah ada atau melalui pencarian dan pengembangan

gerak yang belum terpola sebelumnya. Pengalaman dan kemampuan seseorang baik secara pengetahuan atau praktek dapat dijadikan bekal dalam mewujudkan kreativitas yang diwujudkan dalam karya seni.

Untuk menciptakan kreativitas gerak pada saat berlangsungnya *All Style Battle*, penari harus mampu merangsang gerak melalui mata, melalui telinga, melalui ide, dan melalui pengetahuan gerak. Semua hal itu tidak bisa direncanakan dikarenakan penari harus melakukan improvisasi langsung di area kompetisi. Vokabuler gerak yang banyak akan memungkinkan penari lebih mudah melakukan improvisasi sehingga gerak yang dihasilkan tidak monoton. Kesimpulannya adalah penari harus mampu melakukan improvisasi dengan baik agar dapat menciptakan kreativitas gerak yang baik.

Improvisasi dengan *freestyle* tidaklah sama. Untuk melakukan *freestyle* perlu pengetahuan dasar tentang improvisasi. Penari akan melakukan gerak yang bersifat spontanitas. Selama 40 detik penari akan melakukan improvisasi dalam area *All Style Battle* yang keseluruhan gerak yang muncul adalah seratus persen dari improvisasi. Dengan waktu yang sedikit penari harus mampu memaksimalkan seluruh kemampuan geraknya untuk menghasilkan kreativitas gerak pada saat melakukan *freestyle*.

Ada beberapa grup *modern dance* yang sering mengikuti *All Style Battle* baik dalam bentuk kompetisi maupun tidak berifat kompetisi yaitu *B-fab Squad*, *Buhlala*, *Another Boogie Crew*, *FOSC*, dan *Second Blitz*. Grup ini termasuk aktif dalam mengikuti kegiatan *All Style Battle* ini untuk daerah Kota Medan. Beberapa grup tersebut telah memiliki beberapa prestasi tingkat kabupaten maupun

nasional. Selain aktif dalam *All Style Battle* di Kota Medan, grup tersebut juga sering memenangkan *All Style Battle Competition*. *B-fab Squad* merupakan grup modern *dance* yang terbentuk pada awal tahun 2016 yang dimana grup ini telah memiliki prestasi tingkat provinsi yaitu Juara 2 *Modern Dance Competition Hermes Place* Medan dan Juara 3 *Modern Dance Competition E-DO FEST* di kota Medan sedangkan untuk prestasi tingkat nasional adalah juara 3 *Dance Icon SCTV* Jakarta dan pernah ajang Indonesia *Got Talent*. *Buhlala* merupakan grup yang masih tergolong baru dibentuk pada tahun 2017 dan telah menuai prestasi dalam ajang *Modern Dance Competition* di Kota Medan serta sering mendapatkan juara dalam ajang *All Style Battle Competition* di Kota Medan dan di ajang nasional yaitu KODC. *Another Boogie Crew* merupakan kelompok yang terbentuk pada tahun 2015. Grup ini telah menuai prestasi di tingkat nasional yaitu ikut serta dalam *Gatsby 8th Dance Competition* Indonesia dan beberapa kejuaraan battle di kota Medan. *FOSC* merupakan yang terbentuk cukup lama sekitar 5 tahun yang lalu dan banyak menuai prestasi dalam kompetisi di Kota Medan seperti juara 2 *Cypher Celebration* Medan dan juara 1 *PORKOT Hiphop Competition*. Begitu juga dengan *Second Blitz* yang telah memiliki begitu prestasi dari tingkat kabupaten hingga nasional. Seluruh grup tersebut menjadi sampel dalam penelitian ini dikarenakan prestasi yang dimiliki kelima grup tersebut memiliki prestasi yang baik untuk menjadi bahan pertimbangan penelitian. Sehingga Penulis tertarik untuk menjadikan grup modern *dance* tersebut sebagai sampel dalam penelitian ini. Karena *All Style Battle* bersifat individual, maka setiap grup mewakili satu individu.

Kata *All Style* yang artinya semua gaya dimaksudkan bahwa semua *genre* atau *basic* tari yang dimiliki oleh penari bisa digunakan sebagai bahan untuk beradu kemampuan *freestyle*, baik itu tradisi ataupun modern. Pada umumnya untuk di wilayah Medan, banyak penari menggunakan *genre* dari tari non tradisi atau aliran dari modern *dance* yaitu *locking*, *hip-hop*, *popping*, *lady style*, dan *krumping* di dalam *All Style Battle*. *Genre* dari 5 grup modern *dance* sampel penelitian ini memiliki *genre* yang sama yaitu *hip-hop* dan *popping* sehingga hal tersebut menjadi pembatasan masalah Penulis. *Hip Hop* adalah sebuah gerakan kebudayaan yang mulai tumbuh sekitar tahun 1970 yang dikembangkan oleh masyarakat Afro-Amerika dan Latin-Amerika. Belakangan ini elemen *hip hop* juga diwarnai oleh *fashion*, bahasa dan gaya hidup lainnya. Sedangkan *Popping* adalah tarian jalan dan salah satu gaya *funk* asli yang datang dari selama tahun 1960an. Hal ini didasarkan pada teknik cepat berkontraksi dan California relaksasi otot yang dilakukan terus menerus dengan irama lagu dalam kombinasi dengan berbagai gerakan dan pose (Sumber : Wikipedia).

Kompetisi ini menjadi wadah bagi penari untuk menunjukkan keterampilan melakukan *freestyle*. Sehingga penari bisa menyajikan seluruh kreativitas gerakannya ke dalam *All Style Battle*. Penulis ingin mendeskripsikan bagaimana pengembangan gerak yang dilakukan sampel penelitian untuk menciptakan kreativitas gerak terhadap *hip hop* dan *popping* pada *All Style Battle*. Dari uraian di atas sudah dipaparkan secara sekilas tentang cara improvisasi dalam kegiatan ini maka Penulis ingin mendalami penelitian ini guna mendapatkan hasil yang lebih valid tentang kreativitas gerak dalam kegiatan ini dari segi ilmu

keaktivitas. Hal inilah yang membuat Penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “Kemampuan Penari *All Style Battle* Di Kota Medan Kajian Terhadap Kreativitas Gerak”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dalam penelitian ini dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan penari melakukan kreativitas gerak dalam kategori *Hip Hop All Style Battle* pada grup *modern dance* di Kota Medan.
2. Kemampuan penari melakukan kreativitas gerak dalam kategori *Popping All Style Battle* pada grup *modern dance* di Kota Medan.
3. Rangsangan bagi penari untuk melakukan kreativitas gerak dalam *All Style Battle* pada grup *modern dance* di Kota Medan.
4. Keterampilan penari melakukan *freestyle* dalam kategori *Hip Hop All Style Battle* pada grup *modern dance* di Kota Medan.
5. Keterampilan penari melakukan *freestyle* dalam kategori *Popping All Style Battle* pada grup *modern dance* di Kota Medan.
6. Cara membentuk kreativitas gerak dalam *All Style Battle* pada grup *modern dance* di Kota Medan.

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah yang akan diteliti tidak terlalu meluas atau tidak keluar jalur dari hal yang diteliti maka penelitian harus dibatasi. Permasalahan materi ini dibatasi oleh :

1. Bagaimana kemampuan kreativitas gerak penari dalam kategori *Hip Hop All Style Battle* pada grup modern *dance* di Kota Medan ?
2. Bagaimana kemampuan kreativitas gerak penari dalam kategori *Popping All Style Battle* pada grup modern *dance* di Kota Medan ?

D. Rumusan Masalah

Dengan adanya paparan diatas maka rumusan masalahnya adalah “Bagaimana kemampuan penari melakukan kreativitas gerak dalam *All Style Battle* pada grup modern *dance* di Kota Medan ?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan kreativitas gerak penari dalam kategori *Hip Hop* pada *All Style Battle* dari grup modern *dance* di Kota Medan.
2. Untuk mendeskripsikan kreativitas gerak penari dalam kategori *Popping* pada *All Style Battle* dari grup modern *dance* di Kota Medan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Agar dapat menambah informasi dan referensi tentang kreativitas gerak dalam *All Style Battle*.
2. Sebagai acuan agar dapat memberikan manfaat bagi kalangan penari yang berkaitan dengan kegiatan *All Style Battle*.
3. Melalui penelitian ini diharapkan pula mendorong rekan mahasiswa untuk senantiasa mengapresiasi perkembangan fenomena tari di sekitar masyarakat.



THE
Character Building
UNIVERSITY