

Proses Kreatif Penciptaan Pantomime “Kawan Lama” Melalui Penelitian Berbasis Refleksi Artistik

Erik Nofriwandi^{1)*}, Lanang Riyadi²⁾

¹⁾ Universitas Negeri Medan, Indonesia

²⁾ Universitas Negeri Medan, Indonesia

*Corresponding Author

Email : enofriwandi@unimed.ac.id

Copyright ©2025, The authors. Published by Program Studi Seni Teater Fakultas Seni Pertunjukan ISI Padangpanjang
Submitted: 12 Juli 2025; Revised: 30 October 2025; Accepted: 1 November 2025; Published: 2 November 2025

ABSTRACT

This study explores the creative process behind the pantomime Kawan Lama, which highlights themes of friendship, physical limitation, and human values through non-verbal performance. The aim is to reflect deeply on the creative stages using Wallas’ four-stage model: Preparation, Incubation, Illumination, and Verification. Employing an artistic-reflective method within a practice-based research framework, the researcher also the creator examines bodily experience, social intuition, and performative feedback involving two high school student performers in Bukittinggi. The findings indicate that the Wallas model serves as an effective navigational tool in artistic creation, with emotional insight and unexpected sacrifice emerging as key dramatic elements. The pantomime effectively conveys complex messages without words, and the reflective approach contributes to a more empathic and socially grounded art-making process. This research encourages the integration of reflective methodology in performing arts education and expands the potential of humanistic bodily narrative in contemporary performance.

KEYWORDS

Creative Process
Pantomime
Wallas Model
Artistic Reflection
Performing Arts

ABSTRAK

Penelitian ini membahas proses kreatif penciptaan karya pantomim *Kawan Lama* yang mengangkat tema persahabatan, keterbatasan fisik, dan nilai kemanusiaan melalui pendekatan non-verbal. Tujuan penelitian ini adalah merefleksikan tahapan kreatif secara mendalam berdasarkan model Wallas yang mencakup *Preparation, Incubation, Illumination*, dan *Verification*. Menggunakan metode refleksi artistik dalam kerangka praktik berbasis riset, peneliti sekaligus pencipta karya menelusuri pengalaman tubuh, intuisi sosial, dan respon performatif dari dua performer siswa sekolah menengah di Kota Bukittinggi. Temuan menunjukkan bahwa model Wallas efektif sebagai alat navigasi dalam proses kreatif pertunjukan, dengan penekanan pada pencerahan emosional dan pengorbanan yang tak terduga sebagai elemen dramatik utama. Pantomim terbukti mampu menyampaikan pesan mendalam tanpa kata, dan pendekatan reflektif ini menawarkan kontribusi penting bagi praktik penciptaan seni yang berpijak pada pengalaman empatik dan makna sosial. Penelitian ini mendorong penguatan metode reflektif dalam pendidikan seni pertunjukan dan membuka ruang bagi pengembangan narasi tubuh yang humanistik

KEYWORDS

Proses Kreatif
Pantomime
Model Wallas
Refleksi Artistik
Seni Pertunjukan

This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license



PENDAHULUAN

Seni pertunjukan merupakan medium ekspresi yang kompleks, menampilkan bentuk estetis, serta memuat dimensi sosial, emosional, dan filosofis yang mendalam. Dalam proses penciptaan karya seni pertunjukan, seniman berperan sebagai penghasil produk artistik, pemikir dan pengolah makna yang lahir dari pengalaman hidup, konteks sosial, serta pergulatan batin. Salah satu bentuk seni pertunjukan yang menarik untuk dikaji adalah pantomime, menurut Hasan & Saputra (2024) yaitu seni ekspresi tubuh tanpa kata-kata, yang mengandalkan kekuatan gestur, ritme, dan imajinasi untuk menyampaikan pesan kepada penonton.

Pantomime sebagai medium artistik memiliki potensi besar untuk mengangkat isu-isu kemanusiaan secara universal (Hutnyk, 2014). Dalam keterbatasan verbal, justru muncul kekuatan simbolik yang lebih dalam. Karya pantomime "*Kawan Lama*" lahir dari dorongan untuk merefleksikan makna persahabatan, keterbatasan fisik, dan nilai-nilai empati sosial. Gagasan utama yang diangkat adalah relasi antarindividu dalam situasi yang menuntut kepekaan dan keberanian, terutama ketika pertolongan datang dari pihak yang tak terduga.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas proses kreatif dalam seni pertunjukan, seperti studi oleh Yoshimi & Machiko (2024) yang mengkaji penciptaan tari kontemporer berbasis pengalaman personal, serta Liu dkk. (2025) yang menganalisis pertunjukan teater melalui pendekatan dramaturgi emosional. Penelitian lain oleh Lyu dkk. (2022) menyoroti penggunaan metode refleksi artistik dalam proses penciptaan karya seni rupa. Namun, kajian yang secara spesifik membahas proses kreatif penciptaan pantomim berbasis refleksi personal,

khususnya dalam pengalaman kemanusiaan, masih sangat terbatas.

Kesenjangan penelitian terlihat dalam dua aspek utama: (1) minimnya dokumentasi akademik mengenai proses kreatif pantomime sebagai bentuk seni pertunjukan non-verbal yang sarat makna sosial, dan (2) kurangnya pendekatan reflektif yang menempatkan seniman sebagai subjek sekaligus peneliti terhadap proses penciptaannya sendiri. Sebagian besar kajian lebih banyak berfokus pada produk akhir (pertunjukan), bukan pada dinamika internal penciptaan sebagai proses yang kompleks dan bernilai ilmiah.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggunaan refleksi artistik dalam menggambarkan tahapan penciptaan pantomime sebagai sebuah proses kreatif yang utuh dan terdokumentasi. Pendekatan ini memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap pengalaman pribadi, intuisi artistik, dan dimensi emosional yang biasanya sulit dijelaskan secara objektif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: *Bagaimana proses kreatif penciptaan pantomime "Kawan Lama" berlangsung berdasarkan refleksi artistik pencipta?*

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis proses kreatif penciptaan karya pantomime *Kawan Lama* dengan menggali dinamika internal pencipta sebagai seniman dalam tiap tahapan penciptaan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis, (1) memperkaya kajian akademik dalam bidang pantomime; (2) memberikan wawasan metodologis bagi seniman yang ingin mendokumentasikan proses kreatif mereka secara reflektif; dan (3) menjadi referensi bagi institusi pendidikan seni dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran berbasis praktik dan pengalaman.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian berbasis praktik artistik (*practice-based research*) (lihat: Riley, 2025), di mana proses penciptaan karya seni menjadi bagian integral dari proses penelitian. Pendekatan ini memungkinkan peneliti, yang sekaligus merupakan pencipta karya, untuk merefleksikan pengalaman kreatif secara sistematis, menggali dinamika internal dalam setiap tahapan penciptaan, serta mengonstruksi pemaknaan atas pengalaman artistik secara mendalam.

Penelitian dilaksanakan di Kota Bukittinggi, Sumatera Barat, dalam penciptaan dan pementasan karya pantomime "*Kawan Lama*" yang dipersiapkan untuk ajang Festival dan Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) tingkat kota tahun 2025. Lokasi dipilih berdasarkan keterkaitan langsung dengan kegiatan artistik yang menjadi fokus kajian, sekaligus karena potensi partisipatif dari lingkungan seni pertunjukan di kota tersebut.

Partisipan dalam penelitian ini mencakup peneliti sendiri sebagai subjek utama refleksi, serta dua orang performer pantomime yang merupakan siswa sekolah menengah di Kota Bukittinggi. Kedua performer ini terlibat secara aktif dalam proses latihan, interpretasi gerak, serta pembentukan struktur dramatik karya. Kehadiran mereka menjadi penting dalam mengungkap dinamika kolaboratif, serta bagaimana interpretasi tubuh dan ekspresi non-verbal dikembangkan secara bersama dalam proses penciptaan.

Pengumpulan data dilakukan melalui catatan proses kreatif yang ditulis selama masa persiapan hingga pementasan, dokumentasi visual dan audio dari latihan serta pertunjukan, observasi partisipatif terhadap interaksi selama proses kreatif, serta wawancara tidak terstruktur dengan performer dan juri. Selain itu, peneliti menggunakan

refleksi diri sebagai instrumen utama untuk merekonstruksi pengalaman emosional dan pertimbangan artistik yang mewarnai setiap pengambilan keputusan dalam proses penciptaan.

Analisis data dilakukan secara tematik reflektif dengan merujuk pada kerangka model proses kreatif Wallas (lihat: Sadler-Smith, 2015) yang terdiri dari tahapan *Preparation*, *Incubation*, *Illumination*, dan *Verification*. Data dianalisis dengan mengidentifikasi momen-momen kunci dalam proses penciptaan yang relevan dengan setiap tahap tersebut. Analisis ini diperkaya dengan pendekatan naratif untuk membangun pemahaman menyeluruh terhadap perjalanan penciptaan karya, termasuk relasi antara pengalaman personal, intuisi kreatif, dan pesan sosial yang ingin disampaikan melalui pantomime.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Preparation (Persiapan)

Tahapan persiapan dalam proses penciptaan karya *Kawan Lama* diawali dengan pengamatan intensif terhadap fenomena sosial pada relasi antarindividu yang memiliki keterbatasan fisik dan respons empatik dari masyarakat.



Gambar 1. Peneliti memperagakan gerak berdasarkan pengamatan
Sumber: Dokumentasi Peneliti (2025)

Inspirasi utama muncul dari pengalaman nyata peneliti yang menyaksikan seorang penyandang disabilitas netra kesulitan menyeberang jalan di area padat lalu lintas. Dalam situasi tersebut, seorang pria asing menghampiri dan menawarkan bantuan.

Yang menarik, peristiwa tersebut tidak berhenti sebagai tindakan kemanusiaan biasa, melainkan menjadi pertemuan dua individu yang ternyata saling mengenal. Kejadian ini membekas secara emosional dan menimbulkan perenungan mendalam mengenai makna pertolongan, keberanian, dan hubungan manusia yang melampaui komunikasi verbal.

Dari titik ini, peneliti mulai mengembangkan gagasan konseptual karya ke dalam bentuk pantomim. Sebuah medium yang mampu menyampaikan narasi kompleks melalui gestur, ekspresi tubuh, dan keheningan. Pemilihan pantomime bukan hanya didasarkan pada preferensi artistik, tetapi juga pada keyakinan bahwa keterbatasan verbal justru dapat memperkuat kedalaman makna yang ingin disampaikan. Peneliti menyadari bahwa tema besar seperti empati, keterbatasan, dan persahabatan justru lebih kuat diartikulasikan lewat tubuh yang diam namun penuh makna.

Pada fase awal ini, peneliti melakukan riset informal untuk membangun pemahaman mengenai gestur, ritme gerak, dan kondisi fisik penyandang disabilitas netra. Riset ini tidak dilakukan dalam kerangka eksperimental laboratorium, melainkan dalam bentuk *embodied research*: mengalami langsung keterbatasan tersebut secara fisik dan emosional. Peneliti mencoba menutup mata, berjalan menyusuri jalur publik, meraba permukaan trotoar, dan mengandalkan bunyi serta sentuhan untuk mengenali arah dan jarak. Aktivitas ini menjadi simulasi teknis dan latihan kepekaan tubuh untuk memahami bagaimana ruang, waktu, dan emosi dialami oleh individu tunanetra.

Melalui proses ini, peneliti merasakan kegugupan, kecemasan, ketergantungan, serta rasa syukur yang muncul ketika bantuan datang secara tak terduga. Pengalaman tersebut kemudian

dikaitkan dengan memori personal mengenai rasa takut, kebingungan, dan kelelahan dalam situasi genting. Di sinilah dimensi emosional mulai ditata: bahwa rasa takut tidak selalu bersumber dari ancaman fisik, tetapi juga dari ketidakpastian sosial dan keterasingan.

Selain itu, peneliti mempelajari kembali teknik dasar pantomime yang mencakup *isolation*, *mime walk*, dan ekspresi wajah non-verbal untuk menyampaikan emosi spesifik seperti ragu, gelisah, harap, dan lega. Teknik-teknik ini kemudian diuji dalam sesi improvisasi bersama dua performer untuk mengamati apakah gestur yang digunakan dapat diterima secara universal atau masih perlu diperjelas. Tahap ini menjadi landasan untuk membentuk fondasi narasi tubuh dalam karya yang akan dikembangkan pada tahap-tahap berikutnya.

Incubation (Inkubasi)

Setelah proses eksplorasi awal pada tahap persiapan menghasilkan sejumlah ide, pengalaman tubuh, dan observasi sosial yang signifikan, peneliti memilih untuk menjauh sejenak dari intensitas intelektual dan teknis guna memberi ruang bagi gagasan berkembang secara alamiah. Tahapan inkubasi ini tidak diisi dengan tindakan langsung seperti menulis naskah atau menyusun urutan adegan, melainkan dengan membuka diri terhadap kemungkinan-kemungkinan simbolik dan emosional yang muncul dari pengalaman sehari-hari. Proses ini berlangsung dalam ruang psikis yang bersifat lentur dan subliminal, di mana intuisi, memori, dan asosiasi simbolik bekerja di luar kendali rasional sepenuhnya.

Dalam periode ini, peneliti membiarkan gagasan pantomime "*Kawan Lama*" mengendap melalui interaksi tak langsung dengan realitas: percakapan yang terlewat, kejadian yang diamati di jalan, pengalaman dalam

perjalanan, bahkan mimpi. Situasi-situasi tersebut menjadi pemantik yang memperkaya kompleksitas narasi dan memberi dimensi batiniah pada dua tokoh utama.

Refleksi atas karakter Tokoh B berperan penting dalam fase inkubasi ini. Peneliti merenungkan dilema yang dialami oleh individu yang secara fisik mampu bertindak, tetapi justru terhalang oleh batasan psikologis seperti rasa tidak percaya diri, takut berbuat salah, atau ketakutan akan konsekuensi sosial. Peneliti membayangkan Tokoh B sebagai sosok yang menyimpan konflik internal: ingin membantu tetapi ragu, melihat ketidakadilan tetapi bingung cara bertindak. Konsep ini memperkaya struktur dramatik karya dengan menghadirkan ironi yang tajam, bahwa keterbatasan tidak selalu bersifat kasatmata.

Seiring waktu, gagasan mengenai relasi dua tokoh ini berkembang menjadi metafora tentang keberanian dan kerentanan dalam bentuknya yang paling manusiawi. Peneliti membiarkan gagasan ini terus tumbuh melalui perenungan, tanpa paksaan untuk segera dituangkan ke dalam bentuk konkret. Hal ini mencerminkan pemahaman bahwa dalam seni pertunjukan, proses penciptaan bukan hanya tentang produktivitas teknis, tetapi juga tentang kesabaran untuk mendengarkan suara batin dan menunggu momen pencerahan yang tepat.

Fase inkubasi juga memberikan ruang bagi peneliti untuk membayangkan kemungkinan dramaturgi yang tidak linear; adegan yang mungkin tidak runtut secara kronologis, dan turut menyusun lapisan-lapisan makna berdasarkan emosi dan relasi tubuh.

Illumination (Pencerahan)

Momen pencerahan dalam proses kreatif karya "*Kawan Lama*" terjadi sebagai hasil dari proses inkubasi yang

matang dan terbuka terhadap intuisi artistik. Titik terang itu muncul saat peneliti menyadari bahwa inti dramatik dari karya terdapat pada aksi membantu dan konsekuensi dari aksi ketika Tokoh B, yang awalnya pasif dan ragu, akhirnya memberanikan diri menyetop kendaraan untuk membantu Tokoh A menyeberang jalan, namun justru harus kehilangan barang miliknya sendiri. Di sinilah pesan moral dan emosional karya menemukan bentuknya: bahwa pengorbanan dalam persahabatan dapat datang dari arah yang tak disangka, bahkan dari mereka yang sebelumnya dianggap enggan atau tidak peduli.

Kesadaran ini menjadi fondasi bagi struktur naratif karya. Peneliti mulai menyusun alur dramaturgi ke dalam lima segmen utama:

- 1) pengenalan latar, di mana Tokoh A, seorang tuna netra, digambarkan berdiri di pinggir jalan dalam kondisi lapar dan bingung;
- 2) persoalan awal, yang memperlihatkan kesulitan Tokoh A dalam menyeberang dan mendapatkan bantuan;
- 3) pertemuan dengan Tokoh B, yang menyiratkan konflik batin antara keinginan untuk menolong dan rasa takut mengambil risiko;
- 4) pemecahan masalah, ketika Tokoh B akhirnya mengambil keputusan penting untuk bertindak dan membantu Tokoh A; dan
- 5) penutup atau *twist ending*, di mana kebaikan Tokoh B justru berujung pada kehilangan barang miliknya yang tertinggal di seberang jalan sebuah bentuk pengorbanan yang memperdalam makna cerita.

Peneliti menyadari bahwa dalam pantomim, kekuatan cerita bergantung pada dialog verbal, serta bagaimana tubuh, ruang, dan waktu berinteraksi. Oleh karena itu, setiap gerakan harus dirancang secara presisi untuk

menyampaikan narasi emosional dan konflik batin para tokohnya. Peneliti kemudian membangun struktur alur kasar dan mulai menciptakan *spektakel*, berbagai kemungkinan visual dan dramaturgis untuk mengisi ruang-ruang naratif secara efektif. Eksplorasi dilakukan terhadap cara gestur tubuh menggambarkan keraguan, rasa bersalah, ketegangan, hingga kelegaan, agar penonton dapat menangkap transisi emosional secara intuitif.

Visualisasi kemudian dimatangkan melalui penguncian struktur adegan dan penetapan alur peristiwa. Tempo pertunjukan mulai diatur: adegan pembuka dibangun perlahan untuk menegaskan kesunyian dan keterasingan Tokoh A; adegan pertemuan diberi jeda dramatis untuk menampilkan tarik-ulur emosi Tokoh B; dan adegan klimaks dipercepat sedikit untuk menghadirkan intensitas dan ketegangan saat aksi menyeberang berlangsung. Ritme menjadi instrumen dramaturgi non-verbal yang penting dalam membentuk pengalaman estetis penonton.

Untuk memperkuat suasana, peneliti juga mulai menyusun musik iringan yang bersifat sugestif dan atmosferik. Bunyi ambient jalan raya, suara langkah, denyut perkusi halus, hingga efek suara mendadak saat terjadi momen pengorbanan, digunakan untuk membangun kesadaran emosi penonton. Musik dalam teater berfungsi sebagai latar dan mitra dialogis bagi tubuh performer. Oleh karena itu, tahap penting berikutnya adalah menyelaraskan gerakan dengan ritme musik, agar narasi tubuh dan atmosfer audio berpadu secara organik.



Gambar 2. Implementasi ide menjadi gerak pantomime
Sumber: Dokumentasi Peneliti (2025)

Fase pencerahan ini menjadi titik penting dalam penciptaan "*Kawan Lama*", karena struktur karya mulai terbentuk secara utuh dan nilai-nilai utama yang ingin disampaikan mulai terartikulasikan secara konkret dalam bentuk pertunjukan. Di sinilah karya berpindah dari gagasan menjadi rencana dramatik yang utuh, siap untuk diuji dan dikembangkan lebih lanjut melalui latihan dan verifikasi bersama performer.

Verification (Verifikasi)

Tahap verifikasi menjadi fase akhir proses kreatif, di mana karya diuji melalui praktik performatif dan interaksi dengan partisipan lainnya. Dalam tahap ini, peneliti mulai mengimplementasikan hasil eksplorasi dari tahap *illumination* ke dalam sesi latihan bersama dua performer. Latihan ini difokuskan pada penguasaan gerak dan kepekaan terhadap ritme emosi, relasi tubuh antar tokoh, serta keterbacaan pesan yang ingin disampaikan secara non-verbal.

Selama proses latihan, peneliti secara aktif meminta dan mencatat umpan balik dari performer, baik yang bersifat teknis maupun afektif. Salah satu temuan penting adalah bahwa beberapa gestur yang sebelumnya dirancang dengan makna simbolik ternyata kurang terbaca dengan jelas oleh performer maupun penonton simulatif. Peneliti juga menambahkan beberapa elemen simbolik untuk memperkaya narasi

tubuh. Penambahan simbol tersebut diuji dalam beberapa sesi dan disesuaikan dengan ritme musik iringan agar tercipta kesatuan ekspresif antara suara dan gerak.



Gambar 3. Pantomime "Kawan Lama" dipertunjukkan dalam FLS3N tingkat Kota Bukittinggi

Sumber: Dokumentasi Peneliti (2025)

Puncak dari tahap verifikasi terjadi ketika karya dipentaskan secara langsung dalam kegiatan Festival dan Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) tingkat Kota Bukittinggi. Pementasan ini menjadi momen konfirmasi atas keberhasilan narasi dan estetika karya dalam menjangkau emosi audiens. Peneliti mengamati respons penonton secara langsung, termasuk ekspresi mereka terhadap adegan-adegan kritis seperti momen keraguan Tokoh B dan puncak pengorbanannya. Selain itu, dewan juri memberikan pesan evaluatif yang positif terhadap struktur cerita, makna sosial yang terkandung, dan penggunaan pantomime sebagai medium penyampaian nilai kemanusiaan tanpa kata-kata.

Namun demikian, masukan juga diberikan mengenai performa teknis. Salah satu catatan penting adalah adanya ketimpangan intensitas permainan antara Tokoh A dan Tokoh B. Tokoh A dinilai tampil lebih ekspresif dan konsisten karena memiliki pengalaman lebih dalam bidang seni peran, sementara Tokoh B tampak kurang percaya diri di beberapa bagian krusial. Peneliti menerima masukan ini sebagai bagian dari proses penyempurnaan, dan menjadikannya dasar refleksi bahwa penciptaan karya seni juga melibatkan

aspek pembinaan dan pendampingan performatif secara psikologis maupun teknis, terutama ketika melibatkan performer muda.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses penciptaan karya pantomime *Kawan Lama* melalui pendekatan reflektif dan kerangka model Wallas memberikan kontribusi signifikan dalam memahami dinamika kreatif yang bersifat emosional, sosial, dan simbolik. Setiap tahapan dalam model Wallas berfungsi sebagai kerangka konseptual dan juga ruang reflektif yang memungkinkan peneliti mengeksplorasi peran tubuh, pengalaman personal, dan nilai kemanusiaan dalam bentuk ekspresi non-verbal.

Pada tahap *Preparation*, peneliti melakukan observasi sosial dan *embodied research* terhadap pengalaman penyandang disabilitas netra, yang sejalan dengan pandangan Sadler-Smith (2015) bahwa fase persiapan dalam proses kreatif merupakan momen akumulasi informasi, pengalaman, dan rangsangan sosial yang merangsang daya cipta. Pendekatan ini juga sejalan dengan gagasan Ahmed (2023) dalam *Art and the Human Experience*, yang menekankan bahwa pengalaman manusia yang autentik dan reflektif adalah fondasi utama bagi penciptaan seni yang bermakna.

Tahap *Incubation* dalam penelitian ini mengonfirmasi pendapat Wallas (dalam Sasso, 1980) bahwa proses kreatif tidak selalu berlangsung dalam tataran sadar, namun justru berkembang dalam alam bawah sadar, melalui asosiasi longgar, imajinasi, dan intuisi. Hal ini tampak dalam cara peneliti membiarkan gagasan mengendap tanpa paksaan struktur, sehingga muncul refleksi mendalam mengenai tokoh B sebagai representasi dari keberanian yang tertunda. Proses ini mengingatkan pada penelitian sebelumnya (Kusumadhata

dkk., 2021; Salsabil & Adji, 2024), yang menyatakan bahwa fase inkubasi sering kali menjadi ruang laten bagi seniman untuk membangun struktur dramaturgi emosional, bukan hanya logika naratif.

Pada fase *Illumination*, karya menemukan momen pencerahannya ketika konflik utama dirumuskan sebagai pengorbanan tak terduga dari tokoh yang semula pasif. Ini menguatkan argumen Jacob (2022) tentang *the repurposed pantomime*, yaitu ketika proses kreatif menghasilkan struktur baru yang membawa pergeseran perspektif. Dalam kasus "*Kawan Lama*", pergeseran terjadi dari narasi bantuan *linear* menjadi narasi tentang keberanian yang terletak pada keputusan moral yang emosional. Pengembangan struktur alur, pemilihan tempo, dan penggunaan musik iringan juga menjadi bukti bahwa penciptaan bersifat naratif, multisensoris dan multimodal.

Tahap *Verification* memperlihatkan peran penting umpan balik dan praktik pertunjukan dalam menyempurnakan karya. Proses revisi berdasarkan respons performer dan juri memperlihatkan bahwa penciptaan seni bersifat intersubjektif, sebuah praktik sosial antara pencipta, pelaku, dan penonton. Hal ini diperkuat oleh teori proses verifikasi dari Thomson dkk.. (2022) yang menyebut bahwa *practice as research* mencakup verifikasi publik dan refleksi terhadap kualitas komunikasi artistik. Dalam hal ini, peneliti menyadari bahwa keterbacaan simbol, intensitas permainan, dan kekuatan visual tubuh harus diselaraskan agar pesan sosial dapat tersampaikan secara efektif tanpa kata-kata.

Penelitian ini juga menegaskan bahwa pantomime memiliki potensi pedagogis dan sosial yang kuat. Dengan mengangkat isu disabilitas, empati, dan keberanian, pantomime menjadi media refleksi nilai-nilai kemanusiaan yang lintas bahasa dan budaya. Hal ini senada dengan temuan Adijaya (2021), yang

menunjukkan bahwa pantomim dapat digunakan sebagai media pembelajaran afektif di sekolah untuk menumbuhkan empati siswa terhadap isu-isu sosial.

Penelitian ini memperkaya wacana tentang proses kreatif dalam seni pertunjukan melalui dokumentasi reflektif yang mendalam. Kerangka Wallas dapat diperlakukan sebagai struktur filosofis yang mengintegrasikan pengalaman personal, imajinasi sosial, dan intensi artistik ke dalam sebuah karya yang komunikatif dan bermakna. Temuan ini memperkuat urgensi pendekatan artistik-reflektif dalam praktik penelitian seni, khususnya bagi seniman-pendidik yang ingin mengintegrasikan praktik kreatif dengan kedalaman analisis akademik.

PENUTUP

Penelitian ini menunjukkan bahwa proses penciptaan karya pantomime *Kawan Lama* melalui pendekatan reflektif dan kerangka model Wallas memberikan pemahaman yang mendalam mengenai dinamika kreatif. Setiap tahapan dalam model Wallas berfungsi sebagai panduan yang mengintegrasikan eksplorasi tubuh, perenungan emosional, intuisi kreatif, dan verifikasi performatif. Tahap *Preparation* menjadi fondasi penting untuk mengakumulasi pengalaman sosial dan empatik yang relevan, sementara *Incubation* memberi ruang bagi pertumbuhan gagasan secara subliminal. Tahap *Illumination* memungkinkan munculnya pencerahan dramatik yang menggeser perspektif narasi menjadi lebih reflektif dan menyentuh. Terakhir, tahap *Verification* menegaskan pentingnya praktik pertunjukan sebagai ruang uji keberhasilan komunikasi artistik.

Karya *Kawan Lama* berhasil merepresentasikan nilai-nilai kemanusiaan, empati, dan pengorbanan melalui medium tubuh tanpa menggunakan bahasa verbal,

memperlihatkan potensi pantomim sebagai seni pertunjukan yang relevan dan bermakna. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa refleksi diri dalam proses penciptaan berfungsi sebagai dokumentasi personal sekaligus bentuk pengetahuan artistik yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

Berdasarkan hasil tersebut, pendekatan reflektif berbasis praktik dapat dijadikan metode riset yang menghargai proses sebagai sumber pembelajaran dan pengetahuan bagi para seniman maupun pendidik seni. Institusi pendidikan seni diharapkan membuka ruang kurikuler yang mendorong mahasiswa menulis dan merefleksikan proses kreatif mereka secara sistematis, sehingga lahir generasi seniman yang piawai mencipta dan mampu membaca praktiknya secara kritis. Untuk penelitian selanjutnya, eksplorasi terhadap medium non-verbal seperti pantomime dapat diperluas ke kajian terapi seni, pendidikan inklusif, atau seni komunitas guna melihat sejauh mana kekuatan ekspresi tubuh mampu menjembatani keragaman pengalaman manusia secara universal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adijaya, N. (2021). Teaching Pantomime for Elementary Students. *ARDU: Journal of Arts and Education*, 1(2), 59–65.
<https://doi.org/10.56724/ARDU.V1I2.70>
- Ahmed, H. (2023). Art and the Human Experience: A Journey of Discovery and Understanding. *Journal of Religion and Society*, 1(1), 50–62.
<https://islamicreligious.com/index.php/Journal/article/view/22>
- Hasan, H., & Saputra, M. R. T. (2024). Pembelajaran Teater Pantomim menggunakan Teknik Sikap Tubuh dan Ekspresi Wajah di Kelas VIII SMP Negeri 2 Lubai Kabupaten Muara Enim. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 8639–8650.
<https://doi.org/10.31004/INNOVATIVE.V4I1.8397>
- Hutnyk, J. (2014). *Pantomime terror: Music and politics*. John Hunt Publishing.
<https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=VtbcAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA2003&dq=Pantomime+as+an+artistic+medium+has+great+potential+to+raise+universal+humanitarian+issues.&ots=tf3P8OmknZ&sig=E6ozRsxvoQOzor4CFuJ4SWkVBM>
- Jacob, S. (2022). *The Repurposed Pantomime: Exploiting aesthetic distance and playfulness via Brechtian dialectics to engage young adult audiences* [Victoria University of Wellington].
<https://doi.org/10.26686/WGTN.20327166>
- Kusumadhata, K. P., Haryono, T., & Wisetrotomo, S. (2021). Tahap Inkubasi Desainer dalam Proses Kreatif Pembuatan Desain Batik di Balai Besar Kerajinan dan Batik. *Dinamika Kerajinan dan Batik*, 38(1), 79–92.
<https://doi.org/10.22322/DKB.V38I1.6675>
- Liu, X., Yang, J., Zhang, Y., & Yuan, Y. (2025). Dramaturgy for a serious leisure space: Testing tourists' cognitive reflections and emotional arousal at the Sanxingdui Museum. *Journal of Hospitality and Tourism Management*, 63, 275–289.
<https://doi.org/10.1016/J.JHTM.2025.05.005>
- Lyu, Y., Wang, X., Lin, R., & Wu, J. (2022). Communication in Human–AI Co-Creation: Perceptual Analysis of Paintings Generated by Text-to-Image System. *Applied Sciences*, 12(22), 11312.
<https://doi.org/10.3390/APP122211>

- 312
- Riley, H. (2025). Assessing practice-based research in the visual arts: a proposed new criterion. *Studies in Graduate and Postdoctoral Education*, 16(2), 134–148. <https://doi.org/10.1108/SGPE-11-2023-0103>
- Sadler-Smith, E. (2015). Wallas' Four-Stage Model of the Creative Process: More Than Meets the Eye? *Creativity Research Journal*, 27(4), 342–352. <https://doi.org/10.1080/10400419.2015.1087277>
- Salsabil, G. N., & Adj, T. S. (2024). Proses Kreatif Penyutradaraan Dokumenter Performatif Film "Sungai" Oleh Tonny Trimarsanto. *Sense: Journal of Film and Television Studies*, 7(2), 135–144. <https://doi.org/10.24821/SENSE.V7I2.13875>
- Sasso, J. (1980). The Stages of the Creative Process on JSTOR. *Proceedings of the American Philosophical Society*, 119–132. <https://www.jstor.org/stable/986207>
- Thomson, T. J., Angus, D., Dootson, P., Hurcombe, E., & Smith, A. (2022). Visual Mis/disinformation in Journalism and Public Communications: Current Verification Practices, Challenges, and Future Opportunities. *Journalism Practice*, 16(5), 938–962. <https://doi.org/10.1080/17512786.2020.1832139>
- Yoshimi, E., & Machiko, S. (2024). A Study on Creative Consciousness in Dance: Focusing on Perceptions of Creation in Ballet and Contemporary Dance. *Advances in Physical Education*, 15(1), 91–106. <https://doi.org/10.4236/APE.2025.151007>