

Garapan Abimanyu Wigna

Kiriman: Kadek Sidik Aryawan, Mahasiswa PS. Seni Tari ISI Denpasar

1. Deskripsi Garapan

Abimanyu Wigna merupakan tari kreasi baru yang ditarikan oleh 5 orang penari putra, bertemakan kepahlawanan, yang ceritanya diangkat dari Epos Mahabharata.

Garapan ini pada prinsipnya tetap berpola pada tradisi, akan tetapi telah dikembangkan atau diinovasikan baik dari segi perbendaharaan gerak dengan memadukan esensi gerak tari Baris, Jauk, Topeng dan Pegambuhan, maupun pola lantai, kostum dan properti yang digunakan.

Garapan ini ditata sedemikian rupa agar kelihatan indah dan dinamis, sehingga mudah dimengerti oleh penikmatnya. Durasi waktu garapan \pm 12 menit dengan diiringi seperangkat gamelan Gong Kebyar.

2. Analisis Pola Struktur

Struktur atau susunan suatu karya seni menyangkut keseluruhan karya seni tersebut, meliputi peranan masing-masing bagian dari dalam keseluruhan. Sehingga terdapat hubungan antara bagian-bagian dalam suatu karya seni (Djelantik, 1999 : 41). Garapan ini memiliki struktur yakni :

Pengawit :

Kelima penari *on stage*. Pada *pengawit* ini menggambarkan Abimanyu yang tampan dan gagah berani serta memiliki semangat jiwa muda yang bergelora. Suasana : tenang.

Pepeson :

Menggambarkan tokoh Abimanyu yang gagah berani. Suasana : gembira.

Pengawak :

Pada bagian ini mengisahkan kesiapan ataupun keberanian Abimanyu untuk masuk ke dalam *Cakrawayuha* yang dibuat oleh pasukan Korawa untuk melindungi Pandawa. Suasana : tegang.

Pengecet :

Pada bagian ini mengisahkan Abimanyu yang sedang latihan berperang.

Pesiat :

Pada bagian ini mengisahkan malapetaka yang menimpa Abimanyu yakni Abimanyu terbunuh akibat dari kelicikan dan kecurangan yang dilakukan oleh guru besar pihak Korawa. Suasana : tegang lalu berubah menjadi sedih.

3. Analisis Estetika

Dalam penggarapan sebuah tari, seorang seniman selalu memperhatikan nilai keindahan dalam garapannya. Pada umumnya apa yang kita sebut “indah” dapat menimbulkan rasa senang, rasa puas, rasa aman, nyaman, dan bahagia, dan bila perasaan itu sangat kuat, kita merasa terpaku, terharu, terpesona, serta menimbulkan keinginan untuk mengalami kembali perasaan itu walaupun sudah dinikmati berkali-kali.¹ Hal ini dilakukan agar penonton, yang menyaksikan pertunjukan tersebut mampu menikmati unsur-unsur keindahan yang terdapat di dalamnya. Menurut A.A.M Djelantik dalam bukunya yang berjudul *Estetika Sebuah Pengantar*, dinyatakan bahwa dalam setiap peristiwa kesenian dalam hal ini ialah garapan tari terdapat 3 (tiga) aspek yang mendasari keindahan, yakni wujud atau rupa, bobot atau isi, dan penampilan atau penyajian.

4.3.1 Wujud atau Rupa

Wujud garapan tari *Abimanyu Wigna* terdiri dari bentuk dan struktur garapan. Garapan ini berbentuk tari kreasi yang ditarikan berkelompok. Struktur garapan ini memiliki

⁹ A.A.M. Djelantik, 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta : MSPI , halaman : 4

unsur estetis yang berperan penting, yaitu keutuhan (*unity*), penonjolan (*dominance*), dan keseimbangan (*balance*). Keutuhan dari garapan *Abimanyu Wigna* dapat dilihat dari struktur garapan yang terdiri dari lima bagian, dan masing-masing bagian mempunyai hubungan yang relevan. Bagian *pepeson* menggambarkan tokoh Abimanyu yang gagah berani. Bagian *pengawak* mengisahkan kesiapan ataupun keberanian Abimanyu untuk masuk ke dalam *Cakrawyuha* yang dibuat oleh pasukan Korawa. Bagian *pengecet* mengisahkan Abimanyu yang sedang latihan berperang. Kemudian dilanjutkan pada bagian *pesiat* mengisahkan malapetaka yang menimpa Abimanyu yakni Abimanyu terbunuh akibat dari kelicikan dan kecurangan yang dilakukan oleh guru besar pihak Korawa.

Bobot

Unsur yang sangat penting dalam menilai bobot kesenian dapat dilihat dari cara penyampaianya atau “komunikasi”, karena maksud atau makna dari suatu karya seni itu tidak akan sampai pada si penikmat bila komunikasinya kurang. Isi dari suatu garapan tari bukan hanya apa yang semata-mata dilihat di dalamnya, akan tetapi meliputi apa yang dirasakan dan apa yang dihayati dari isi itu. Aspek utama dari bobot yakni suasana, gagasan dan pesan.²

Suasana yang ditampilkan dalam garapan ini terdapat di setiap bagian dari struktur garapan. Pada saat Abimanyu memasuki lingkaran *Cakrawyuha* ditekankan suasana tegang. Suasana gembira dan agung pada bagian *pepeson* yakni pada saat menggambarkan keagungan Abimanyu. Suasana panik dan tegang ditekankan pada saat kepanikan Yudhistira akan *Cakrawyuha* yang dibuat oleh pasukan korawa dan pada saat Abimanyu menyatakan siap untuk turun ke medan perang. Suasana tegang ditekankan pada saat perang yakni pada saat Abimanyu dicurangi oleh petinggi Korawa yang dipertegas dengan tata cahaya.

Ide atau gagasan garapan ini bersumber dari epos Mahabharata dengan tema kepahlawanan yang menenankan sifat berani dan rela berkorban yang dimiliki oleh Abimanyu. Adapun pesan yang ingin disampaikan oleh penggarap dalam garapan tari kreasi baru *Abimanyu Wigna* ini adalah agar kita sebagai generasi muda memiliki sifat yang berbakti kepada orang tua serta sikap rela berkorban demi bangsa dan negara.

Penampilan

Penampilan yang dimaksud di sini adalah penyajian. Bagaimana karya seni itu disajikan kepada sang pengamat, penonton atau khalayak lainnya. Di dalam penampilan ada 3 (tiga) unsur yang berperan, yakni bakat, ketrampilan dan sarana.³ Bakat dan ketrampilan merupakan hal yang terpenting dalam suksesnya suatu garapan dengan tema pola kelompok, bakat dan ketrampilan penari harus setara. Untuk itu harus dilakukan seleksi dan latihan secara berulang-ulang untuk mencapai hasil yang maksimal. Mengenai sarana yang digunakan adalah *lighting*, layar, dan properti berupa pedang dan panah. Secara utuh garapan ini akan dilaksanakan pada ujian akhir yang bertempat di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar pada tanggal 25 Mei 2011.

4. Analisis Simbol

Supaya penonton lebih mudah memahami maksud atau pesan yang akan diungkapkan dalam garapan ini, maka akan disampaikan beberapa simbol-simbol, seperti gerak, kostum, tata rias dan pola lantai.

Gerak

Garapan *Abimanyu Wigna* menggunakan beberapa gerak yang memiliki makna tertentu yang dapat dijadikan simbol gerak. Untuk menunjukkan keenerjikan serta keberanian Abimanyu ditandai dengan gerak-gerak yang tegas dan bergetar didukung dengan irama musik yang banyak mengandung aksan. Teknik angkat (*lifting*) yang dilakukan seorang

² Ibid, halaman 18

³ ibid, halaman :18

penari yang menyimbolkan keagungan Abimanyu. Selanjutnya gerakan yang berpindah-pindah menyimbolkan kelincuhan dan keenerjikan Abimanyu.

Kostum

Kostum yang digunakan antara lain *gelungan* dengan rambut terurai, disertai *petitis* dan *garuda mungkur* yang menyimbolkan bahwa tokoh Abimanyu memiliki ketampanan sekaligus keagungan. Mengenai penggunaan warna kostum tari *Abimanyu Wigna* ini digunakan warna dasar merah yang berarti agresif, keras serta dipadukan warna lain yaitu emas dan silver untuk mendukung karakter Abimanyu tersebut.

Tata Rias

Tata rias yang dipergunakan adalah tata rias putra keras yang ditujukan dengan memakai kumis dan jenggot. Hal ini sebagai simbol bahwa Abimanyu adalah seorang pemuda yang baru beranjak dewasa berkarakter yang enerjik dan lincah.

Pola Lantai

Jika diamati pola lantainya, dapat dilihat dari garis-garis yang dihasilkan. Pola lantai berkelompok menunjukkan persatuan. Garis diagonal menyimbolkan kelincuhan. Garis *zig-zag* menyimbolkan gairah dan semangat. Garis vertikal menyimbolkan keseimbangan dan kekuatan. Garis horisontal menyimbolkan ketenangan dan kedamaian, garis melingkar menyimbolkan keakraban dan perdamaian, serta garis menyudut menyimbolkan kejantanan dan keberanian.

5. Analisis Materi

Terwujudnya garapan tari kreasi *Abimanyu Wigna* didukung oleh materi yang ada. Materi yang digunakan dalam garapan ini berupa desain koreografi dan materi gerak. Adapun uraiannya sebagai berikut :

Desain Koreografi

Di dalam koreografi kelompok terdapat lima elemen-elemen dasar, yakni : *unison*, *balance*, *canon*, *alternate* dan *broken*.⁴

Pada garapan tari kreasi *Abimanyu Wigna* ini menggunakan desain garapan seperti berikut :

1. Desain rampak (*unison*) : desain gerak secara bersama yang dilakukan penari untuk memberikan kesan teratur pada garapan. Hampir keseluruhan dari garapan ini menggunakan desain unison, hanya saja yang membedakan adalah permainan level.
2. Desain bergantian (*canon*) : merupakan desain setiap penari melakukan gerakan secara bergantian, saling susul menyusul, dan desain ini digunakan pada *pepeson* dan *pengawak*.
3. Desain Balance (*berimbang*) : merupakan desain yang posisi penari di bagi menjadi dua kelompok.
4. Desain Alternate : merupakan desain dengan gerakan yang berbeda dalam hitungan yang sama.
5. Desain Broken : merupakan desain yang tidak beraturan, terdapat pada bagian *pesiat*.

Materi Gerak

Tari *Abimanyu Wigna* merupakan tari kreasi yang dalam penggarapannya masih bertitik tolak dari materi tradisi yang diinovasikan dengan kreativitas tinggi. Materi tradisi yang dimaksud adalah esensi gerak dari tari Bebarisan, Petopengan, Jauk dan Pegambuhan.

Motif-motif gerak pada garapan *Abimanyu Wigna* ini secara umum dapat digambarkan sebagai berikut :

- *Seledet* : gerakan mata ke kiri atau ke kanan dengan mata mendelik.
- *Ngeed* : posisi badan dengan level rendah atau lutut ditekuk.

⁴ Soedarsono, 1975. *Komposisi tari Elemen-elemen Dasar*, terjemahan dari *Dance Komposition : the Basic Element* oleh LA MERI, Yogyakarta, P. 82-89

- *Nyregseg* : gerakan berjalan dengan kaki jinjit dalam tempo yang cepat dan posisi rendah.
- *Ngelangsut* : gerakan menghadap ke depan atau ke belakang yang seketika berbalik ke depan atau ke belakang dengan salah satu kaki di angkat.
- *Mentang* : gerakan tangan direntangkan baik kiri maupun kanan atau kedua-duanya.
- *Agem*: sikap pokok berdiri yang sesuai dengan karakter tari yang dibawakan dan merupakan pose yang terpadu dan dominan dalam suatu gerak tari Bali. Dimana posisi tangan kanan sejajar dengan mata dan tangan kiri sejajar dengan mata. *Agem* ada dua yaitu *agem kanan* dan *agem kiri*.
- *Jongkok Kadean* : sesuai dengan namanya pose tersebut digunakan dalam tari *kade-kadean* dalam *Pegambuhan*. Posisi dalam *kadean* jongkok dengan telapak kaki *sirang pada*, lutut mengarah ke sudut kanan dan kiri depan. Pantat diangkat dan posisi tangan *sepat pala*. Namun dalam tari *Abimanyu Wigna* posisi tangan *ngagem*.
- *Malpal* : gerakan kaki bergerak dengan tempo yang cepat dan tepat secara bergantian.

6. Analisis Penyajian Atau Penampilan

Penyajian merupakan tahap akhir dalam garapan tari *Abimanyu Wigna*. Penyajian atau penampilan tersebut meliputi tempat pertunjukan, busana, properti, tata rias wajah, musik iringan tari.

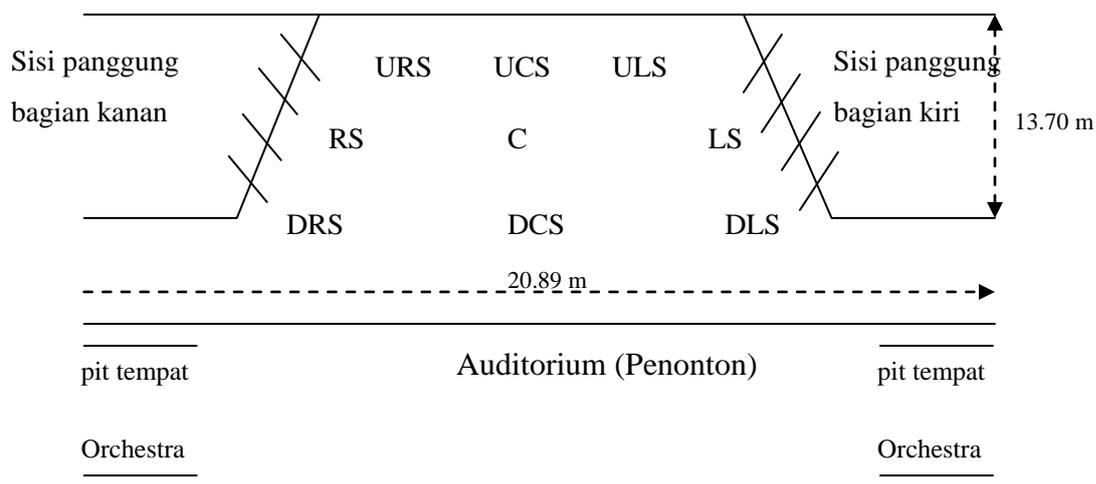
Tempat Pertunjukan

Garapan tari kreasi *Abimanyu Wigna* dipentaskan dan disajikan di panggung *procenium* Gedung Natya Mandala ISI Denpasar pada hari Rabu, 25 Mei 2011.

Berikut adalah gambaran panggung *procenium* Gedung Natya Mandala ISI Denpasar, yang dilengkapi dengan ruang lantai, serta arah hadap penari, sesuai dengan sistem yang dikembangkan oleh La Mery dalam buku *Dance Composition the Basic Elemen*, yang diterjemahkan oleh Sodarsono dalam buku *Komposisi Tari dan Elemen-elemen Dasar*.

Gambar 1 :Denah Stage

Panggung bagian belakang

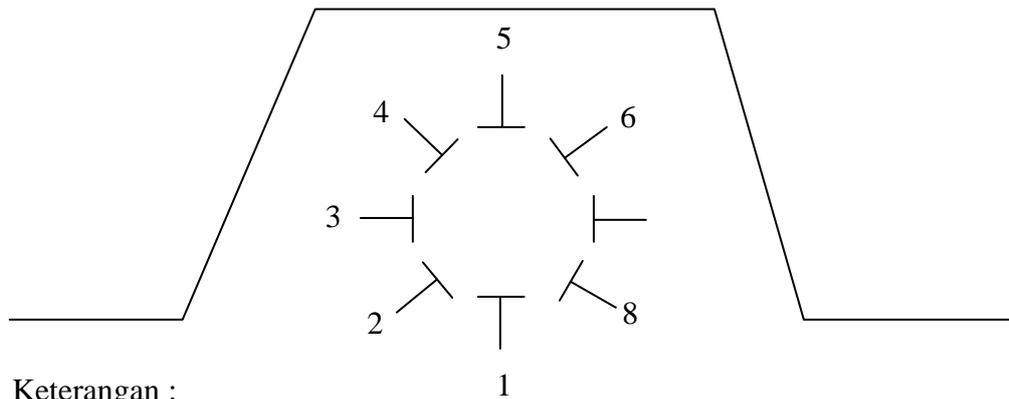


Keterangan :

- | | | | |
|-----|---|------------------------|----------------------------------|
| C | = | <i>Centre Stage</i> | (pusat panggung) |
| LS | = | <i>Left Stage</i> | (kiri panggung) |
| RS | = | <i>Right Stage</i> | (kanan panggung) |
| URS | = | <i>Up Right Stage</i> | (pojok kanan belakang panggung) |
| UCS | = | <i>Up Centre Stage</i> | (bagian belakang pusat panggung) |

ULS	= <i>Up Left Stage</i>	(pojok kiri belakang panggung)
DRS	= <i>Down Right Stage</i>	(pojok kanan depan panggung)
DCS	= <i>Down Centre Stage</i>	(bagian depan pusat panggung)
DLS	= <i>Down Left Stage</i>	(pojok kiri depan panggung)

Gambar 2 : Arah Hadap Penari



Keterangan :

1. : Penari menghadap ke depan *stage*
2. : Penari menghadap ke diagonal kanan depan *stage*
3. : Penari menghadap ke kanan *stage*
4. : Penari menghadap ke diagonal kanan belakang *stage*
5. : Penari menghadap ke belakang *stage*
6. : Penari menghadap ke diagonal kiri belakang *stage*
7. : Penari menghadap ke kiri *stage*
8. : Penari menghadap ke diagonal kiri depan *stage*

