

## BAB IV

### KESIMPULAN

Akhirnya, suatu karya tari tunggal berjudul *Sih* bisa diwujudkan bersumber pada *lakon* Ramabargawa dengan merespon peristiwa penting yang ada didalamnya. Metode penciptaan yang digunakan seperti eksplorasi, improvisasi, dan komposisi. Menggunakan kaidah-kaidah menciptakan karya tari seperti halnya, Memainkan dinamika ruang, waktu, dan tenaga. Menggunakan tahap komposisi koreografi dengan mempertimbangkan alur dan dramatisasi. Melandaskan *wiraga, wirama, dan wirasa* sebagai modal awal dalam penataan dan menanamkan prinsip *nyawiji, greget, sengguh, ora mingkuh*. Memunculkan unsur bunyi seperti iringan yang menjadi aspek pendukung dalam membantu menciptakan suasana pada karya tari. Menghadirkan *setting property* yang bertujuan untuk menabahkan simbol serta maksud dan tujuan karya tari.

Sebuah konsep ide gagasan muncul dengan latar belakang budaya dan tradisi senimannya. Seperti halnya masyarakat jawa yang kental akan seni dan budaya *adiluhung*, yang penuh makna dan filosofi kehidupan. Salah satunya *Lakon* wayang yang memiliki maksud dan tujuan tertentu. Karya tari berjudul *Sih* bersumber dari kisah Ramabargawa yang di dalamnya terdapat peristiwa kejam dan sadis, yaitu dendam Ramabargawa terhadap golongan Kesatria yang pada masa itu memiliki sifat *adigang, adigung, adiguna*. Sebetulnya *lakon* tersebut tidaklah baik ketika diwujudkan, dikarenakan adanya peristiwa pembunuhan yang amat tidak baik untuk edukasi. Akan tetapi ada sisi positif yang dapat dipetik dari peristiwa tersebut. Antara lain, sesuatu hal berbau kekejaman pasti memiliki kilas

balik yang pilu. Maka dari itu sebagai manusia harus saling menjaga ucapan, perbuatan bersikap baik dengan sesama, dan saling bahu-membahu. Dari *lakon* tersebut menjadikan inspirasi untuk direspon dan mewujudkannya ke dalam karya tari tunggal dengan format tari video. Setelah itu masuk kedalam proses kreatif secara mandiri yang dikolaborasikan dengan teknologi masa kini.

Pada karya ini memiliki pesan tersirat yang baik untuk diterapkan bahkan sebagai metode merefleksikan diri. Antara lain pada sifat dan karakter *teteg, tatag, tanggon, dan tangguh*. Karakter di atas merupakan prinsip hidup yang baik dan berguna bila mana dapat diterapkan kepada masyarakat. Pastinya dinamika kehidupan akan lebih *eling lan waspada*. Fenomena perubahan kepribadian atau psikis (kejiwaan) Ramabargawa yang menjadi brutal, depresi, dan pendendam. Dalam kehidupan nyata seperti adanya kasus diskriminasi terhadap seseorang yang dapat merubah karakter, kejiwaan dan aktivitas di luar nalar. Alangkah baiknya hal tersebut untuk dihindari. Adanya kesadaran Ramabargawa yang menginginkan ketenangan batin secara lahiriyah dan batiniyah, dengan mempertanggung jawabkan atas apa yang diperbuat. Pada peristiwa ini dapat ditemukan sebuah prespektif dalam kiasan berbahasa Jawa yaitu *wani ngunduh yo wani nandur*. Pada kiasan tersebut mengartikan bahwa seseorang yang ingin memiliki sebuah tujuan pastinya berani mengambil resiko dengan caranya sendiri sepertihalnya memberikan jejak kebaikan atau keburukan.

Dalam proses berkarya ini memiliki berbagai rintangan yang berat, akan tetapi itu sebuah resiko yang harus di tanggung oleh seorang seniman. Tuhan menciptakan manusia dengan sempurna, diberi otak untuk berfikir, diberi hati

untuk merasakan. Maka dari itu seorang seniman dituntut untuk berfikir dan terus berfikir, peka terhadap situasi dan kondisi. Seperti halnya masa sekarang yang kebetulan beriringan dengan pandemi, dimana seniman dituntut untuk berinisiatif dalam berkarya. Salah satunya mengekspresikan karya tari dengan menggunakan bentuk koreografi tunggal dengan alasan menghindari kerumunan secara masal. Serta menggunakan media digital sebagai visual karya. Ketelitian dan kecerdasan seniman sangatlah teruji. Seperti halnya dalam menciptakan koreografi yang dilihat dengan perwakilan mata penonton yaitu kamera. Hal tersebut tidaklah menyurutkan semangat dalam mewujudkan karya tari. Dari situlah proses belajar yang sebenarnya, tidak memandang sisi negatifnya saja. Akan tetapi berusaha membaca situasi dan kondisi.

Salah satu visinya mengajak para generasi muda untuk merenungkan kembali supaya lebih dekat dengan budaya dan tradisi yang sudah diturunkan kepada kita. Ada banyak cara, salah satunya mengenalkan budaya jawa ke berbagai kalangan masyarakat umum bahkan penjuru dunia. Supaya tradisi tidak akan punah walau ditelan oleh zaman, bahkan lebih baiknya dapat diselaraskan dengan kemajuan teknologi masa kini.

## DAFTAR SUMBER ACUAN

### A. Sumber Tertulis

- AK, R Soetarno. 1994. *Ensiklopedia Wayang*. Semarang: Dahara Prize
- Diarbaningsih. 2013. *Ramaparasu: Jalan Panjang Menggapai Nirwana*. Sukoharjo: Panembahan Senopati.
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2007. *Kajian Tari Teks Dan Konteks*. Yogyakarta. Pustaka book publisher.
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2017. *Koreografi : Ruang Prosenium*. Yogyakarta. Cipta Media
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2017. *Koreografi: Bentuk-Teknik- Isi*. Yogyakarta. Cipta Media
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2019. *Ruang Kreatif Dalam Pengkajian Penciptaan, Dan Pendidikan Seni*. Yogyakarta. BP ISI Yogyakarta.
- Hawkins, Alma. M. 1988. *Creating Through Dance* cetakan ke-2 atau *Mencipta Lewat Tari* terjemahan Y. Sumandiyo Hadi. 2006. Yogyakarta: Manthili
- Hidajat, Robby. 2013. *Kreatifitas Koreografi: Pengetahuan Dan Praktikum Koreografi Bagi Guru*. Malang. Surya Pena Gemilang.
- Humphrey Doris. 1983. *Seni Menata Tari*. Dewan Kesenian Jakarta.
- Kurt Lancaster, *Basic Cinematography* 2019. *a Creative Guide to Visual Storytelling*, London, New York . Routledge.
- Kussudiardja, Bagong. 2000. *Dari Klasik hingga Kontemporer*. Yogyakarta: Padepokan Press.
- La Meri. 1975. *Elemen-Elemen Dasar Komposisi Tari*. Terjemahan Soedarsono. Yogyakarta: Lagaligo.
- Martono Hendro. 2010. *Mengenal Tata Cahaya Seni Pertunjukan*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Martono, Hendro. 2008. *Sekelumit Ruang Pentas Modern dan Tradisi*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Martono, Hendro. 2012. *Ruang Pertunjukan dan Berkesenian*. Yogyakarta: Cipta Media.

- Mulyono, Sri. 1979. *Wayang dan Karakter Manusia*. Jakarta: Gunung Agung.
- Padmosoekotjo. S. 1995. *Silsilah Wayang Purwa Mawa Carita* Jilid I. Cet. V. Surabaya: Citra Jaya Murti.
- Poerwa, Darminta. 1939. *Baousastra Djawa*. Yogyakarta. Batavia.
- Pratista, Himawan. 2017 *Memahami Film Edisi Kedua*. Sleman. Montase Press.
- Rajagopalachari, C. 2008. *Mahabharata dan Ramayana*. DiIndonesiakan oleh Wahyudi Murtanto. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Sindhunata, 1981. *Anak Bajang Menggiring Angin*. Jakarta: Pustaka Umum
- Suryobrongto, GBPH. 1981. *Mengenal Tari Klasik Gaya Yogyakarta*: Kanisius
- Sumaryono. 2003. *Restorasi Seni Tari dan Transformasi Budaya*. Yogyakarta: Lembaga Kajian Pendidikan dan Humaniora Indonesia
- Sumaryono. 2014. *Karawitan Tari Suatu Analisis Tata Hubungan*. Yogyakarta: Cipta Media
- Smith Jacqueline. 1985. *Komposisi Tari: Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru*, terjemahan Ben Soeharto. Yogyakarta: Ikalasti.
- Yudiaryani, et.all.2017. *Karya Cipta Seni Pertunjukan*. Yogyakarta: JB Publisher bekerjasama dengan Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

## B. Sumber Lisan

Sugeng Widodo/*Mas lurah Cermo Handoko* usia 64 tahun dalang sekaligus *abdi dalem* Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat. Alamat Ngajeg, Tirtomartani, Kalasan, Sleman.

Fani Rickyansyah alumni Jurusan Pedalangan ISI Yogyakarta, pada Tugas Akhir mengangkat *lakon* Ramabargawa, yang saat ini sedang menempuh pendidikan S2 di ISI Surakarta.

### C. Discografi

Pergelaran wayang kulit Ramabargawa oleh Ki Fani Rickyansyah dalam ujian Tugas Akhir S1 Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tahun 2016.

Film berjudul *Joker* dibintangi oleh Joaquin Phoenix dan disutradarai Todd Phillips. rilis pada 2 Oktober 2019.

Pergelaran wayang orang Panca Budaya yogyakarta dengan *lakon Parasurama*.

Karya kolaborasi pedalangan, karawitan dan tari berjudul Ramabargawa dalam acara wayang kontemporer doc anter asmorotedjo 28 februari tahun 2009.

### D. Webtografi

<https://id.wikipedia.org/wiki/Parasurama>

<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20191001111403-220-435620/sinopsis-joker-kisah-pilu-di-balik-kebengisan-musuh-batman>

[https://id.wikipedia.org/wiki/Depresi\\_\(psikologi\)diunduh](https://id.wikipedia.org/wiki/Depresi_(psikologi)diunduh)

<https://www.sastra.org/bahasa-dan-budaya/kamus-dan-leksikon/2699-kawi-indonesia-wojowasito-1977-1019-r-t>



## GLOSARIUM

- Adigang, Adigung, Adiguna** : Sifat menyombongkan apa pun yang dimilikinya, Merasa paling kuat, merasa paling tinggi, merasa paling penting.
- Asih/sih** : Kasih sayang
- Bargawastra** : Senjata berupa busur panah milik ramaparasu yang di berikan oleh dewa.
- Cermo** : Sebutan dalang atau pemain utama pertunjukan wayang di kalangan Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat.
- Director** : Orang yang mengontrol tindakan dan dialog di depan kamera dan bertanggung jawab untuk merealisasikan apa yang dimaksud oleh naskah dan produser.
- FPP(*first person prespective*)** : Perspektif kamera yang cukup populer digunakan dalam mengakomodasi game-game shooter. Sesuai namanya, perspektif ini memposisikan pemain sebagai orang pertama, dalam hal ini karakter utama permainan dan melihat segala sesuatu langsung dari pandangannya. Ciri-ciri perspektif satu ini biasanya memperlihatkan bagian tangan karakter saat memegang senjata atau benda-benda lainnya.
- Kambeng** : Merupakan salah satu ragam tari klasik gaya yogyakarta. Dalam pertunjukan wayang wong, kambeng diterapkan pada tokoh tertentu seperti halnya werkudara, anoman, dan trah bathara Bayu lainnya. Karakteristik dari kambeng sendiri yaitu tenang, seimbang, bulat, dan kuat.
- Multi camera** : Sistem multi camera adalah proses produksi yang menggunakan dua (atau lebih) camera dan terhubung dalam satu system yang terintegrasi, jadi walaupun menggunakan lebih dari dua kamera (tiga, empat, lima.....bahkan sepuluh kamera) itu belum merupakan multi camera, jadi harus

ada system yang mengintegrasikan (menyatukan) yaitu switcher.

**Periskop**

: Merupakan alat optik untuk mengamati suatu objek dari posisi tersembunyi.

**Sineas**

: Orang yang ahli tentang cara dan teknik pembuatan film

**Sinematografi**

: Adalah ilmu yang membahas tentang teknik dalam pengambilan gambar dan mengabungkan gambar sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide dan cerita dalam bentuk video.

**TPP (*third person prespective*)**

: Perspektif kamera third-person bisa dibidang yang paling umum karena hanya memposisikan pemain sebagai orang ketiga atau orang sekadar yang memainkan video gamenya. Ciri-ciri perspektif satu ini cenderung memperlihatkan keseluruhan tubuh karakter yang dimainkan. Berbagai perspektif lainnya yang ada pada list ini biasanya merupakan varian atau turunan langsung dari third-person dengan ciri-ciri yang lebih spesifik.

**Wadung**

: Adalah kapak jawa dalam ukuran besar yang biasa digunakan untuk menumbangkan pohon besar. dan juga sebagai senjata dari tokoh Ramabargawa.



