

***RISANG TETUKA:***  
**ADAPTASI *LAKON GATHUTKACA LAHIR***  
**KE DALAM FILM TARI**



**DISERTASI**

**Program Doktor Penciptaan dan Pengkajian Seni  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Minat Utama Penciptaan Seni Media Rekam**

**Deny Tri Ardianto**

**PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2014**

## LEMBAR PENGESAHAN

Naskah Disertasi ini telah Disetujui

Tanggal: 17 Juni 2014

Oleh

Promotor,

**Profesor Drs. Soeprapto Soedjono, M.F.A., Ph. D.**  
NIP. 194902281981031002

Kopromotor I

Kopromotor II

**Profesor Dr. A. M. Hermien Kusmayati**  
NIP. 195202191974032001

**Profesor Drs. SP. Gustami, S.U.**

Telah diuji pada Ujian Terbuka  
Tanggal: 17 Juni 2014

---

**PANITIA PENGUJI DISERTASI**

Ketua : Profesor Dr. Djohan Salim, M.Si.

Anggota : 1. Profesor Drs. Soeprapto Soedjono, M.F.A., Ph.D.  
2. Profesor Dr. A.M. Hermien Kusmayati  
3. Profesor Drs. SP. Gustami, SU.  
4. Profesor Dr. PM. Laksono  
5. Dr. ST. Sunardi  
6. Dr. Sal Murgiyanto  
7. Helly Minarti, Ph.D.  
8. Ki Slamet Rahardjo Djarot

Ditetapkan dengan Surat Keputusan  
Direktur PPs Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Nomor: 163B/K14.04/PP/2014  
Tanggal: 4 Maret 2014

## PANITIA PENGUJI DISERTASI

Status	Nama	Tanda Tangan
Ketua	1. Profesor Dr. Djohan Salim, M.Si.	1.
Anggota	2. Profesor Drs. Soeprapto S., M.F.A., Ph.D	2.
	3. Profesor Dr. A.M. Hermien Kusmayati	3.
	4. Profesor Drs. SP. Gustami, S.U.	4.
	5. Profesor Dr. PM. Laksono	5.
	6. Dr. ST. Sunardi	6.
	7. Dr. Sal Murgiyanto	7.
	8. Helly Minarti, Ph.D.	8.
	9. Ki Slamet Rahardjo Djarot	9.

Direktur,

**Profesor Dr. Djohan Salim, M.Si.**  
NIP. 1961 1217 1994 031001

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa Disertasi yang ditulis dan karya seni yang dipergelarkan atau dipamerkan ini, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Disertasi sebagai wujud pertanggungjawaban verbal dari sebuah karya seni merupakan hasil penelitian dan penciptaan yang didukung berbagai referensi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat pendapat yang pernah ditulis, atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Saya bertanggung jawab atas orisinalitas disertasi maupun karya seni tersebut, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 18 Mei 2014

Deny Tri Ardianto  
NIM. 023C/S3-VG/08

## KATA PENGANTAR

Kemuliaan dan puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Disertasi ini. Penulis menyadari sepenuhnya tidak sedikit bantuan yang diperoleh dari berbagai pihak dalam penelitian, penciptaan karya film, dan penulisan Disertasi ini. Oleh karena itu dengan penuh hormat dan rasa bangga, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang tulus kepada Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, Ph.D., selaku promotor, yang selalu mendorong dan memberi petunjuk dengan sabar, teliti, dan bijak. Ucapan terimakasih yang mendalam juga penulis sampaikan kepada Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati dan Prof. Drs. SP. Gustami, S.U., selaku Kopromotor yang dengan sabar dan teliti telah memberi arahan kritis dalam pembimbingan karya penciptaan dan penulisan laporan Disertasi. Demikian pula ucapan terimakasih juga disampaikan kepada Prof. Dr. Djohan Salim, M.Si., Prof. Dr. PM. Laksono, Dr. ST. Sunardi, Dr. Sal Murgiyanto, Ki Slamet Rahardjo Djarot, dan Helly Minarti Ph.D., selaku penguji Disertasi.

Penulis juga menyampaikan terimakasih kepada Pemerintah Republik Indonesia c.q. Menteri Pendidikan Nasional yang telah memberikan Beasiswa Program Pascasarjana (BPPS). Terimakasih juga kepada Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Prof. Dr. Djohan Salim, M.Si., selaku Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Ucapan terimakasih juga saya sampaikan kepada Dr. Rina Martiara, M.Hum selaku Asisten Direktur I, Dr. Prayanto Widyo Harsanto selaku Asisten Direktur II, dan Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si., selaku Ketua Program Doktor Pascasarjana ISI Yogyakarta. Juga kepada staf pengajar Program Doktor Pengkajian dan Penciptaan Seni beserta para staf administrasi di lingkungan kerja Pascasarjana ISI Yogyakarta.

Ucapan terimakasih juga tidak lupa penulis haturkan kepada Dekan Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Drs. Riyadi

Santosa, M.Ed., Ph.D., dan Drs. M. Suharto, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan izin mengikuti Program Doktor, juga kepada seluruh staf pengajar di Deskomvis FSSR UNS atas dukungannya. Terimakasih kepada para narasumber, Prof. Sardono W. Kusumo, Eko Supriyanto, Garin Nugroho, dan Prof. David Rousseve. Terimakasih kepada ibu Nita Triyana yang telah memberikan dukungan tenaga, pikiran, dan pendanaan secara penuh dalam produksi film *Risang Tetuka*. Tidak lupa penulis sampaikan terimakasih kepada Dr. Romo Budi Subanar, yang telah memberikan banyak masukan dalam penyusunan Disertasi ini. Selain itu, terimakasih kepada Wahyu Novianto, S.Sn, M.Sn. dan Drs. Indro Moerdisuroso, M.Sn, yang selalu memberi semangat dan menjadi teman diskusi yang luar biasa selama menempuh pendidikan doktor.

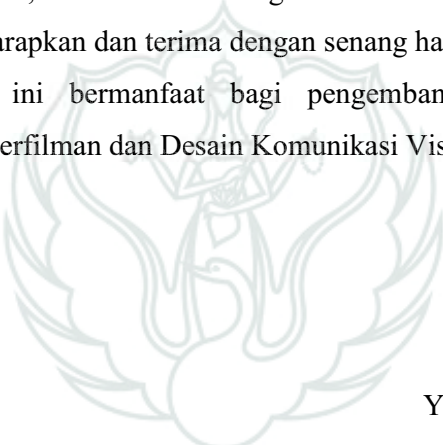
Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada kedua orang tua, Djoko Lelono, BA (alm) dan Sutarti Wahyu yang telah melahirkan, membesarkan, mendidik, memberikan perhatian dan dorongan tanpa kenal lelah. Atas doa restunya pula penulis berusaha dapat memenuhi harapan dan amanah beliau berdua. Juga terimakasih kepada kedua mertua, Nyoman Astika dan Putu Suastiti atas dukungan, doa dan restunya.

Ucapan terima kasih istimewa kepada Luh Ketut Yuningsih dan Lynn Ardianto yang dengan penuh cinta kasih, kesabaran, dan keikhlasan mendampingi dan mendukung penulis sepenuhnya dalam penyelesaian film serta penulisan Disertasi ini. Terimakasih juga kepada Dian Susetyaningrum beserta keluarga, Dian Kusumaningrum beserta keluarga, Luh Sri Budiani beserta keluarga, Made Suardani Tanzius beserta keluarga, dan Ketut Wirawan beserta keluarga, atas perhatian dan doanya.

Untuk teman-teman seangkatan, Nurlina Syahrir, Martion, Prayanto, Bing Bedjo Tanujaya, Hening Swasana, Kus Yuliadi, I Wayan Suardana, Hendro Martono, Martono, dan Miroto, terimakasih atas kerjasamanya dalam susah dan senang selama menempuh pendidikan Doktor di Pascasarjana ISI Yogyakarta. Selain itu terimakasih juga kepada Deni Rabid Oktofianto, Dwi Windarti, Whanny Darmawan, Subowo, Dwi Kurniawan, Danang Ramadhan, Kelik, Janu,

Vian, Jarwo, Fahmi, Ambar, Inggit, Kori, Yani Sunarso, Zia, Zen, Seno, Krisna Purna, Heru, Pandu, dan semua tim yang terlibat dalam produksi *dummy clip* maupun film *Risang Tetuka*. Juga terimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam berbagai bentuk. Begitu banyak nama yang begitu berperan penting dalam pembuatan film *Risang Tetuka* dan penulisan Disertasi ini yang sebenarnya wajib disebut, tetapi karena ruang dan keadaan tidak mungkin bisa disebutkan satu persatu.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa memberikan berkah dan rahmat-Nya serta membalas segala jasa dan kebaikan seluruh pihak yang telah membantu penulis. Penulis menyadari ketidaksempurnaan dalam penciptaan karya film dan Disertasi ini, oleh karena itu segala saran dan kritik yang membangun sangatlah penulis harapkan dan terima dengan senang hati. Semoga karya film dan tulisan sederhana ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bidang perfilman dan Desain Komunikasi Visual di Indonesia



Yogyakarta, 18 Mei 2014

Deny Tri Ardianto



## ABSTRACT

*Risang Tetuka* is a movie in which dance becomes the story central theme and medium of communication. In an effort to create this movie, a creative process is involved by using the theory of adaptation by Linda Hutscheon. Based on the adaptation of the characters and story of *lakon Gathutkaca Lahir* in Wayang Orang Sriwedari stage, the movie is produced in a popular art form, by adjusting the spirit of the new generation era.

Some of the steps of the creative process is involved in the creation of this adaptation work, namely; reception, reinterpretation, recreation, and transposition of the script of the *Gathutkaca Lahir* into a *Risang Tetuka* movie script. In the final step of this creative process, the screenplay will be completely transformed into a movie, in which there is a combination of images, sounds, and dance movements.

A thoughtful adaptation in the creation of the dance movie of *Risang Tetuka* opens a dialogue which ultimately inspires the emergence of new ideas and creative things. Adaptation theory gives an opportunity to the sustainability and existence of traditional art forms in order to be accepted and embraced by the younger generation.

**Keywords:** *adaptation, dance movie, wayang orang*

## ABSTRAK

Penciptaan film tari *Risang Tetuka* merupakan upaya dalam mencipta sebuah film dengan tarian sebagai bahasa tutur. Dalam upaya penciptaan ini, digunakan proses kreatif yang bersifat adaptif menggunakan teori adaptasi Linda Hutscheon. Berangkat dari adaptasi tokoh-tokoh dan cerita naskah *lakon Gathutkaca Lahir* panggung Wayang Orang Sriwedari, film *Risang Tetuka* dihadirkan dalam kemasan populer, menyesuaikan semangat dan jiwa jaman generasi masa kini.

Beberapa proses yang hadir dalam penciptaan karya adaptasi ini meliputi; proses me-resepsi naskah *lakon Gathutkaca Lahir*, proses mereinterpretasi, merekreasi, dan mentransposisikan teks naskah wayang orang *lakon Gathutkaca Lahir* menjadi teks naskah film *Risang Tetuka*, serta mentransformasi naskah film ke dalam bentuk film seutuhnya, yang di dalamnya ada perpaduan unsur gambar, suara, dan gerak tari.

Mendalami adaptasi melalui penciptaan film tari *Risang Tetuka*, memicu adanya dialog yang akhirnya menginspirasi adanya kemunculan hal-hal baru. Teori adaptasi memberikan peluang terhadap kelangsungan dan keberadaan bentuk-bentuk seni tradisi agar tetap diterima oleh generasi muda.

**Kata Kunci:** *adaptasi, film tari, wayang orang*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRACT .....	ix
ABSTRAK .....	x
Daftar Isi .....	xi
Daftar Gambar .....	xv
Daftar Tabel .....	xxiii
Daftar Istilah .....	xxiv
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Ide Penciptaan .....	1
1. Gathutkaca Dulu dan Sekarang .....	3
2. Transformasi Imaji Gathutkaca dalam Film Tari .....	7
B. Rumusan Masalah Penciptaan .....	11
C. Estimasi Karya dan Metode Penciptaan .....	12
D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan .....	12
1. Tujuan .....	13
2. Manfaat .....	13
II. TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORETIS	
A. Subjek Studi .....	14
1. Pengertian Film Tari .....	14
2. Sejarah Film Tari .....	19
a. Film Bisu (akhir 1800 – 1930) .....	19
b. Film Musikal (1930-1950) .....	22
c. Film Eksperimental (1940-1960) .....	25
d. Video (1960-1980) .....	29
e. Tari dalam Film (1980-2000/sekarang) .....	31
f. Era Digital (2000-sekarang) .....	33
B. Karya-Karya Terdahulu (Film Tari di Indonesia) .....	35
1. Dokumentasi Tari .....	36
2. <i>Dongeng dari Dirah (The Sorceress of Dirah)</i> (1992) .....	38
3. Film Tari dan Digital Video .....	42
4. <i>Opera Jawa</i> (2006) dan <i>Generasi Biru</i> (2008) .....	47
C. Kerangka Teoretis .....	55
1. Adaptasi .....	56

2. Resepsi .....	63
3. Transformasi .....	68
D. Unsur-unsur Produksi Film Tari .....	70

### III. METODE DAN PROSES PENCIPTAAN

A. Metode Penciptaan Film Tari.....	75
B. Proses Penciptaan Film Tari.....	81
1. Pengembangan Skenario .....	81
a. Struktur <i>Lakon Gathutkaca Lahir</i> .....	84
1) Tema .....	84
2) Alur .....	85
3) Penokohan .....	88
b. Struktur Skenario <i>Film Risang Tetuka</i> .....	90
1) Tema .....	90
2) Alur .....	91
3) Penokohan .....	95
c. Proses Adaptasi <i>Lakon Gathutkaca Lahir</i> ke dalam Skenario	
<i>Film Risang Tetuka</i> .....	97
1) Babak I.....	99
2) Babak II .....	103
3) Babak III.....	109
2. Praproduksi .....	112
a. Departemen Produksi .....	115
b. Departemen Kreatif.....	119
3. Produksi .....	152
1). <i>Blocking</i> .....	154
2). <i>Lighting</i> .....	155
3). <i>Final Rehearsals</i> .....	156
4). <i>Shooting</i> .....	157
4. Pasca Produksi .....	159
1). <i>Off-line Edit</i> .....	161
2). <i>On-line Edit</i> .....	162
3). <i>Audio Synchronizing</i> .....	162
5. Penayangan dan Distribusi.....	162

### IV. ANALISIS DAN SINTESIS

A. Analisis.....	164
1. Struktur Naskah Film <i>Risang Tetuka</i> .....	164
a. Tema.....	164
b. Alur .....	165

c. Penokohan .....	166
2. Tekstur Film <i>Risang Tetuka</i> .....	168
a. Koreografi .....	168
b. Sinematografi .....	200
1). Jenis-jenis Pengambilan Gambar dalam Film <i>Risang Tetuka</i> .....	201
2). Sudut Pengambilan Gambar.....	206
3). Gerakan Kamera .....	210
c. Artistik.....	212
1). <i>Setting</i> dan Properti.....	212
2). Busana (Kostum) dan Tata Rias.....	233
d. Audio (Musik, <i>Sound Effect</i> , dan <i>Speech</i> ) .....	236
e. Editing .....	239
B. Sintesis .....	241
1. Struktur Film <i>Risang Tetuka</i> .....	242
a. Tema.....	242
b. Alur .....	242
c. Penokohan .....	243
2. Tekstur (Bentuk) Film <i>Risang Tetuka</i> .....	243
a. Koreografi .....	243
b. Sinematografi.....	244
c. Artistik.....	245
d. Audio (Musik, <i>Sound Effect</i> , dan <i>Speech</i> ) .....	246
e. Editing.....	247
V. PENUTUP	
A. Kesimpulan .....	249
B. Saran dan Rekomendasi .....	253
VI. KEPUSTAKAAN DAN WEBTOGRAFI	
A. Buku.....	256
B. Tesis .....	259
C. Koran.....	259
D. Jurnal dan <i>Proceeding</i> .....	259
E. Publikasi <i>Online</i> .....	259
F. <i>E-mail</i> .....	260
G. <i>Website</i> .....	260
H. Naskah Wayang .....	261
I. Wawancara .....	261

LAMPIRAN

A. Naskah <i>Lakon Gathukaca Lahir</i> Wayang Orang Sriwedari .....	262
B. Skenario Film <i>Risang Tetuka</i> .....	278
C. DVD <i>Behind The Scene</i> dan film <i>Risang Tetuka</i> .....	324



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kartu perdana Esia Joglo (Jogja-Solo 2011) .....	7
Gambar 2. <i>Performance art</i> kolaborasi dengan Tisna Sanjaya (2007).....	8
Gambar 3 Keping cakram Zoopraxiscope Eadweard Maybridge.....	20
Gambar 4. Potongan adegan film <i>Imperial Japanese Dance</i> (1894).....	21
Gambar 5. Koreografi tari dan kamera oleh Busby Berkeley pada film <i>Gold Diggers</i> (1933).....	24
Gambar 6. Klip-klip gambar film <i>Ballet Mécanique</i> (1924) .....	26
Gambar 7. Poster Film tari Wim Wenders, <i>PINA</i> (2011).....	32
Gambar 8. Potongan adegan film <i>Bali, The Island Paradise</i> (1932).....	37
Gambar 9. Potongan adegan film <i>Bali Beyond The Postcard</i> (1932) .....	38
Gambar 10. Rangda dalam film <i>Dongeng dari Dirah</i> (1992) .....	40
Gambar 11. Potongan adegan dalam <i>Exodus</i> (2003).....	43
Gambar 12. Potongan adegan dalam <i>Tamansari Mongso Rendheng</i> (2003) .....	44
Gambar 13. Potongan adegan dalam <i>Of Lilies, How They Grow</i> (2004) .....	45
Gambar 14. Potongan adegan dalam film <i>Cabdance</i> (2009).....	46
Gambar 15. Potongan adegan Film Musikal <i>Opera Jawa</i> (2006) .....	48
Gambar 16. Potongan adegan Film Musikal <i>Generasi Biru</i> (2009).....	51
Gambar 17. Bagan Metode Penciptaan Film <i>Risang Tetuka</i> .....	80
Gambar 18. Tahapan Produksi film.....	81
Gambar 19. Pembabakan dalam naskah <i>Lakon Gathutkaca Lahir</i> .....	86
Gambar 20. Pembabakan dalam naskah film <i>Risang Tetuka</i> .....	92

Gambar 21. <i>Timeline</i> adegan atau <i>scene</i> hasil adaptasi naskah <i>lakon Gathutkaca Lahir</i> menjadi naskah film <i>Risang Tetuka</i> ke dalam Struktur Tiga Babak. ....	98
Gambar 22. Skema Kerja Tahap Praproduksi .....	114
Gambar 23. <i>Storyboard scene</i> 1 film <i>Risang Tetuka</i> .....	121
Gambar 24. Contoh <i>Floor Plan</i> Departemen Sinematografi.....	129
Gambar 25. Contoh desain Artistik film <i>Risang Tetuka</i> .....	130
Gambar 26. Contoh desain kostum film <i>Risang Tetuka</i> .....	142
Gambar 27. Struktur Kerja Tahap Produksi .....	153
Gambar 28. <i>Blocking</i> pemain film <i>Risang Tetuka</i> .....	155
Gambar 29. Suasana syuting film <i>Risang Tetuka</i> .....	158
Gambar 30. Struktur Kerja Tahap Pasca Produksi .....	160
Gambar 31 Struktur Kerja Tahap Penayangan dan Distribusi.....	163
Gambar 32 Gerak <i>taps dance</i> Komandan Satpol PP dalam koreografi <i>Perintah Penggusuran</i> .....	168
Gambar 33. Tetuka dan teman-temannya dalam koreografi <i>Cantrik Goyang Motor</i> .....	169
Gambar 34. Dua pemuda bermain catur dalam koreografi <i>Pasar Senggol</i> .....	170
Gambar 35. Penjual peralatan rumah tangga memainkan dagangannya dalam koreografi <i>Pasar Senggol</i> .....	170
Gambar 36. Penjual pakaian menjajakan dagangannya dalam koreografi <i>Pasar Senggol</i> .....	171
Gambar 37. Pengrajin wayang kulit memainkan wayangnya dalam koreografi <i>Pasar Senggol</i> .....	171
Gambar 38. Kedatangan Tetuka dan para cantrik di pasar dalam koreografi <i>Pasar Senggol</i> .....	171



Gambar 39. Para pemuda belajar menari dalam koreografi <i>Pringgondani I</i> .....	172
Gambar 40. Arimbi menari di dapur dalam koreografi <i>Pringgondani II</i> .....	173
Gambar 41. Tetuka dan para cantrik berlatih menari dan beladiri dalam koreografi <i>Pringgondani III</i> .....	173
Gambar 42. Tetuka kecil melawan Patih Sekipu dalam koreografi pentas <i>Gathutkaca Lahir I</i> .....	174
Gambar 43. Bethara Narada menghadap Bethara Guru dalam pentas <i>Gathutkaca Lahir I</i> .....	174
Gambar 44. Bethara Narada menceburkan Tetuka ke kawah Candradimuka beserta pusaka para dewa dalam pentas <i>Gathutkaca Lahir I</i> .....	175
Gambar 45. Tiga orang pemuda menari <i>hip hop</i> dalam koreografi <i>Street dance Masuk Desa</i> .....	176
Gambar 46. Arya Bima hendak merebut <i>handphone</i> Tetuka dalam koreografi <i>Berebut HP</i> .....	177
Gambar 47. Empat orang pemuda dan dua orang gadis menari dalam koreografi <i>Joget Tanam</i> .....	178
Gambar 48. Tetuka menari penuh kemarahan dalam koreografi <i>Amuk Sang Tetuka</i> .....	178
Gambar 49. Awak panggung bernyanyi dan beraktivitas mengikuti alunan musik dalam koreografi <i>Kerja Bakti</i> .....	179
Gambar 50. Para Satpol PP dan awak panggung saling berseteru dalam koreografi <i>Amuk Satpol</i> .....	180
Gambar 51. Arya Bima mendorong Tetuka dengan penuh kemarahan dalam koreografi <i>Amuk Arya Bima</i> .....	181
Gambar 52. Raka dan teman-temannya menari dalam koreografi <i>Street dance Manahan I (Happy Dance I)</i> .....	182
Gambar 53. Raka <i>versus</i> Tetuka 1 dalam Koreografi <i>Street dance Manahan I</i> .....	182

Gambar 54. Tiga orang gadis menari <i>sexy dance</i> dalam koreografi <i>Street dance Gudang I (Sexy Dance)</i> .....	183
Gambar 55. Raka <i>versus</i> Tetuka yang kedua dalam koreografi <i>Street dance Gudang I</i> .....	184
Gambar 56. Empat orang teman Raka menari di dekat motor Tetuka yang dilalap api dalam koreografi <i>Bakar Motor</i> .....	185
Gambar 57. Tetuka seakan terhipnotis oleh tari <i>Jathilan</i> yang dibawakan oleh gadis Pengamen dalam koreografi <i>Ngamen 1</i> .....	185
Gambar 58. Teman-teman Raka menari dalam koreografi <i>Street dance Manahan 2</i> .....	186
Gambar 59. Tetuka berlatih menari <i>street dance</i> dalam koreografi <i>Lorong 1</i> .....	187
Gambar 60. Arimbi menari dalam koreografi <i>Pamitan</i> .....	188
Gambar 61. Tetuka mengamen di pinggir jalan dalam koreografi <i>Ngamen 2</i> .....	189
Gambar 62. Teman-teman Raka dalam koreografi <i>Street dance Manahan 2</i> .....	189
Gambar 63. Tetuka berlatih menari <i>street dance</i> dalam Koreografi <i>Lorong 2</i> .....	190
Gambar 64. Tetuka dan para pengamen dalam Koreografi <i>Ngamen 3</i> .....	191
Gambar 65. Tetuka dan Sekar menari di warung ( <i>angkringan</i> ) dalam koreografi <i>Romansa</i> .....	191
Gambar 66. Raka menari dengan Sekar dalam koreografi <i>Street Dance Gudang 2</i> .....	193
Gambar 67. Raka dan Tetuka bertarung dalam koreografi <i>Final Battle</i> .....	194
Gambar 68. Arya Bima memainkan lidinya dalam koreografi <i>Cambuk Lidi Arya Bima</i> .....	195

Gambar 69. Penolakan para Cantrik atas kepulauan dalam koreografi <i>Pulang</i> .....	195
Gambar 70. Tetuka berada di dunia imajiner dalam koreografi <i>Kelahiran Kembali</i> .....	196
Gambar 71. Tetuka diruwat oleh Arimbi dalam koreografi <i>Ruwatan</i> .....	197
Gambar 72. GWO Pringgondani kembali mementaskan <i>lakon</i> <i>Gathutkaca Lahir</i> dalam koreografi <i>Pentas Gathutkaca Lahir 2</i> .....	197
Gambar 73. DJ mengiringi perpaduan musik <i>hip hop</i> dengan musik tradisi dalam koreografi <i>Pentas Gathutkaca Lahir 2</i> .....	198
Gambar 74. Tetuka berhasil memalahkan patih Sekipu dalam koreografi <i>Pentas Gathutkaca Lahir 2</i> .....	198
Gambar 75. Arimbi yang sedang meratapi kepergian Tetuka .....	201
Gambar 76. Tetuka menjalani prosesi <i>ruwatan</i> .....	202
Gambar 77. Tangan Komandan Satpol PP mengetuk pintu ruang kerja Pejabat Pemkab.....	203
Gambar 78. Tetuka dan teman-teman sedang bekerja di bengkel pembuatan gamelan padepokan Pringgondani.....	203
Gambar 79. Tetuka dan para Cantrik berlatih menari .....	204
Gambar 80. Sekar dan Tetuka di warung ( <i>angkringan</i> ) .....	205
Gambar 81. <i>Point of view</i> Arya Bima dari sudut pandang Tetuka .....	205
Gambar 82. Arya Bima dan Arimbi memasuki halaman rumah .....	206
Gambar 83. Arimbi menari di dapur.....	207
Gambar 84. Tetuka dan para <i>Cantrik</i> berkendara sambil bergoyang dan bersendau gurau.....	207
Gambar 85. Arya Bima dan Arimbi memasuki halaman rumah .....	208
Gambar 86. Narada dari arah pandang Tetuka .....	209

Gambar 87. Tetuka berlari menghindari Sekar dan masuk dalam lorong gang sempit.....	210
Gambar 88. Tetuka membasuh mukanya yang berlepotan lumpur .....	210
Gambar 89. Para <i>Cantrik</i> putri berlatih menari .....	211
Gambar 90. Komandan Satpol PP berjalan di lorong.....	212
Gambar 91. Ruangan Pejabat Pemkab.....	213
Gambar 92. Jalan menuju pasar desa Pringgondani .....	213
Gambar 93. Suasana pasar desa Pringgondani .....	214
Gambar 94 Tetuka dan para <i>Cantrik</i> menempel poster.....	214
Gambar 95. Arya Bima menyetem ( <i>laras</i> ) gamelan.....	215
Gambar 96. Arimbi memasak air di dapur .....	215
Gambar 97. Arya Bima berjalan menuju bengkel pembuatan gamelan .....	216
Gambar 98. Tetuka memasuki halaman rumah .....	216
Gambar 99. Para <i>Cantrik</i> putri berlatih menari .....	217
Gambar 100. Suasana pagi hari di rumah sekaligus bengkel pembuatan gamelan Pringgondani .....	217
Gambar 101. Tetuka dan para <i>Cantrik</i> sedang berlatih menari dan beladiri .....	218
Gambar 102. Adegan Sekipu melawan Tetuka dalam pentas <i>lakon Gathukaca Lahir I</i> .....	218
Gambar 103. Para awak panggung berseteru dengan Satpol PP .....	219
Gambar 104. Para awak pementasan memutuskan meninggalkan GWO Pringgondani.....	219
Gambar 105. Narada memberikan nasehat kepada Arya Bima dan Arimbi .....	220
Gambar 106. Suasana meriah pementasan <i>lakon Gathukaca Lahir II</i> .....	220

Gambar 107. Arimbi membangunkan dua <i>Cantrik</i> yang ketiduran saat pertunjukan berlangsung.....	221
Gambar 108. Suasana ruang rias atau ganti pakaian GWO Pringgondani .....	221
Gambar 109. Tiga anak muda menari <i>hip hop</i> dan <i>breakdance</i> .....	222
Gambar 110. Tetuka bersantai di teras belakang rumah.....	222
Gambar 111. Jalan desa menuju ke sawah .....	223
Gambar 112. Dua orang gadis dan empat orang pemuda sedang menggarap sawah.....	223
Gambar 113. Tetuka membasuh muka dan badannya yang berlepotan lumpur .....	224
Gambar 114. Arimbi bermaksud meredakan amarah Arya Bima pada Tetuka .....	224
Gambar 115. Tetuka pergi meninggalkan rumah dan desanya menuju ke kota.....	225
Gambar 116. Tetuka berhenti di warung <i>angkringan</i> dan terlihat sibuk membetulkan <i>handphone</i> .....	225
Gambar 117. Tetuka mengintip Raka dan teman-temannya ketika sedang berlatih <i>street dance</i> .....	226
Gambar 118. Raka dan teman-temannya menari <i>hip hop</i> dan <i>breakdance</i> .....	226
Gambar 119. Tetuka diajak Raka ke gudang.....	227
Gambar 120. Penuh amarah Tetuka menyaksikan motornya dibakar .....	227
Gambar 121. Seorang pencuri mencoba mengambil barang-barang Tetuka .....	228
Gambar 122. Tetuka berlatih <i>street dance</i> di sebuah lorong tempat ia tinggal selama di kota.....	228
Gambar 123. Saat Tetuka terluka Narada hadir	

dalam imajinasi Tetuka.....	229
Gambar 124.	
Gadis pengamen sedang menarikan tari <i>Jathilan</i> di tepi jalan .....	229
Gambar 125.	
Di sebuah trotoar penampilan Tetuka berhasil menarik perhatian banyak orang .....	230
Gambar 126.	
Tetuka dan Sekar menari di trotoar.....	230
Gambar 127.	
Sekar selalu meniru gerakan Tetuka, termasuk gerakan makan dan minum di sebuah warung ( <i>angkringan</i> ) di pinggir jalan. ....	231
Gambar 128.	
Di sebuah jalur lambat Tetuka dan Sekar menari di atas becak.....	231
Gambar 129.	
Tetuka dan Sekar menari di sebuah lorong sempit.....	232
Gambar 130.	
Sketsa kostum Arimbi dan realisasi dalam film <i>Risang Tetuka</i> .....	233
Gambar 131.	
Sketsa kostum Arya Bima dan realisasi dalam film <i>Risang Tetuka</i> .....	235
Gambar 132.	
Sketsa kostum Tetuka dan realisasi dalam film <i>Risang Tetuka</i> .....	235
Gambar 133.	
Potongan klip animasi <i>Opening</i> : Tetuka hendak dimasukkan dalam kawah Candradimuka oleh Narada .....	240
Gambar 134.	
Potongan klip animasi <i>Opening</i> : Tetuka terbang ke angkasa untuk melawan Sekipu .....	240

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.	
Tabel contoh transposisi dialog dan pengadeganan dari naskah <i>lakon Gathutkaca Lahir</i> menjadi dialog dan pengadeganan di film <i>Risang Tetuka</i> .....	78
Tabel 2.	
Tabel Penokohan dalam naskah <i>lakon Gathutkaca Lahir</i> .....	88
Tabel 3.	
Tabel Penokohan dalam naskah film <i>Risang Tetuka</i> .....	95
Tabel 4	
Tabel <i>draft</i> awal <i>breakdown</i> koreografi tari film <i>Risang Tetuka</i> .....	123
Tabel 5.	
Tabel <i>breakdown</i> artistik film <i>Risang Tetuka</i> .....	131
Tabel 6.	
Tabel <i>breakdown</i> musik film <i>Risang Tetuka</i> .....	145
Tabel 7	
Tabel Sintesa film <i>Risang Tetuka</i> .....	248



## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Ide Penciptaan

Cerita kelahiran Raden Gathutkaca, sosok Satria Pringgondani, merupakan cerita pewayangan favorit yang sudah saya akrabi sejak masa anak-anak. Pengenalan yang akrab itu sudah berlangsung sejak usia enam tahun saat berlatih tari di Sanggar Tari Arena Langen Budaya Surakarta pimpinan bapak Pitoyo di tahun 1985. Masih lekat dalam ingatan saya saat harus berlatih tari dua hingga tiga kali dalam sepekan, diantar-jemput becak langganan sepulang sekolah, dan baru tiba di rumah sekitar pukul 21.00 wib. Pekerjaan rumah (PR) yang ditugaskan oleh Guru pun harus diselesaikan di sanggar. Sanggar Tari Arena Langen Budaya Surakarta telah menjadi rumah kedua, tempat di mana saya menghabiskan masa kecil.

Berawal dari sanggar itulah aktivitas menari dari pentas ke pentas saya lakukan. Sudah menjadi rutinitas Sanggar Tari Arena Langen Budaya mengisi pentas sendratari Ramayana di Joglo Sriwedari Surakarta dan Teater Tertutup Candi Prambanan. Pentas di Teater Tertutup Candi Prambanan biasanya merupakan kerjasama antara Sanggar Arena Langen Budaya dan Keraton Kasunanan Surakarta. Dalam setiap pementasan itu, saya selalu terlibat menjadi penari *Wanara* atau prajurit kera, yang turut berperan dalam penyerangan ke Alengka membantu keberhasilan pihak Ramawijaya mengalahkan Rahwana. Meskipun peran kecil, namun dapat tampil di atas panggung disaksikan oleh beratus-ratus pasang mata penonton adalah kebahagiaan yang luar biasa.



Tahun demi tahun berjalan, pementasan dari panggung ke panggung menjadi bagian dari kehidupan masa kecil yang terus saya jalani. *Lakon-lakon* pewayangan yang dibawakan pun turut berkembang, hingga suatu saat Sanggar Arena Langen Budaya menggarap *lakon Gathutkaca Lahir*. Sebuah cerita pewayangan yang menjadi idola anak-anak pada masa itu. Bahkan, dalam benak saya sering membayangkan tokoh Gathutkaca itu benar-benar hidup dan nyata, menjadi pahlawan atau *superhero* berpakaian wayang, muncul di tengah-tengah keramaian melawan monster atau musuh dengan bersenjata laser. Setelah musuh terkalahkan, kemudian terbang melesat pergi seakan menghapus jejak di tengah ketakjuban kerumunan orang yang ada.

Masa kecil yang selalu mengidentifikasi diri dengan tokoh-tokoh pahlawan yang memiliki kemampuan super seperti bisa terbang, memiliki pedang sakti, dan tidak terkalahkan itu pun juga saya lakukan. Jauh kiranya jika saya harus mengimajinasikan ‘menjadi’ seperti Batman atau Superman yang hadir setiap sore di televisi melalui film anak-anak. Saat film anak-anak itu diputar saya justru sedang berlatih tari di sanggar berperan sebagai *baladhupak* atau pasukan *Denawa* (raksasa), anak buah Patih Sekipu musuh Gathutkaca. Maka tokoh pahlawan yang paling dekat mengisi imajinasi saya setiap hari adalah Gathutkaca. Gathutkaca inilah yang kemudian menjadi tokoh idola, dan berujung cita-cita dalam hati untuk memerankan tokoh yang digambarkan berotot kawat dan bertulang besi ini.

Tahun 1991, saat usia menginjak 12 tahun saya memperoleh kesempatan mengikuti lomba tari putra berpasangan, dalam rangka Pekan Olah Raga dan

Kesenian (Porseni) di tingkat Provinsi se-Jawa Tengah, mewakili Sekolah Lanjut Tingkat Pertama (SLTP) se-Kotamadya Surakarta. Repertoar tari yang dilombakan adalah tari putra berpasangan “*Gathutkaca-Antasena*”. Hati saya berbunga-bunga membayangkan betapa gagahnya memerankan tokoh Gathutkaca di atas pentas dengan mengenakan *Caping Basunanda*, *Kotang Antrakusumo*, dan *Terompah Padakacarma*. Namun sayang peran Gathutkaca itu jatuh pada Haryo Caraka, pasangan menari saya dalam lomba itu. Dengan berat hati, peran Antasena harus saya diterima. Pupus sudah cita-cita untuk memerankan dan ‘menjadi’ tokoh Gathutkaca. Sejak Porseni SLTP saat itu sampai kini, kesempatan memerankan tokoh Gathutkaca tidak juga datang, namun kekaguman atas kesaktian tokoh Gathutkaca ini tidak pernah surut.

### **1. Gathutkaca Dulu dan Sekarang**

Dalam versi Jawa, Gathutkaca terlahir dengan nama Jabang Tetuka dari seorang ibu perkasa keturunan raseksi Arimbi dan Bima. Fisik Jabang Tetuka tumbuh dewasa dengan cepat, dan semakin sakti setelah ia dilebur ke dalam kawah Candradimuka bersama dengan berbagai senjata pusaka dari Kahyangan. Melalui titah para Dewa, Jabang Tetuka yang sudah beralih nama menjadi Gathutkaca berhasil menghancurkan kekuatan kerajaan Trabelasuket dan berhasil membunuh Prabu Kalapracana beserta patihnya, yaitu Patih Sekipu. Kisah kelahiran yang kontroversial, kekuatan, dan jiwa patriot yang selalu ia kedepankan di atas kepentingan pribadinya, menjadikan Gathutkaca sebagai tokoh legenda dalam dunia pewayangan.

*Lakon* Gathutkaca di Surakarta telah menjadi cerita favorit dalam pagelaran *wayang wong* Sriwedari sejak 1901. Pada waktu itu tokoh Gathutkaca diperankan oleh Harjowugu Wibaksa. Tahun 1960-an fenomena kejayaan penokohan Gathutkaca dalam pertunjukan *wayang wong* atau Wayang Orang Sriwedari kembali muncul dan tidak dapat dipisahkan dengan popularitas penari legendaris Rusman Harjowibaksa. Nilai kharismatik Rusman sebagai penari utama dan sebagai tokoh idola penonton adalah sebuah kekuatan pencitraan bintang sebagai daya tarik penonton. Bahkan sebagai pemeran tokoh Gathutkaca, Rusman menjadi ‘ikon’ Wayang Orang Sriwedari yang diabadikan dalam sebuah patung *Gathutkaca-Sekipu* (1956) dan patung *Bondhanan* (1993). Hal ini menunjukkan bahwa Rusman tidak hanya sebagai simbol sebuah nilai artistik Wayang Orang Sriwedari, tetapi juga sebagai simbol *spirit* dan profesionalisme berkesenian (Hersapandi, 2011: 6).

Penggambaran jiwa patriotik dan loyalitas tokoh Gathutkaca dalam mengabdikan pada bangsa dan negara menginspirasi banyak orang, salah satunya adalah Presiden Republik Indonesia yang pertama, Soekarno. Soekarno mengidolakan Rusman sebagai pemeran tokoh Gathutkaca, begitu pula Soekarno juga merupakan tokoh idola Rusman. Simbiosis mutualistik dari kedua tokoh tersebut menguntungkan Wayang Orang Sriwedari sebagai arena meraih profit. Tetapi jauh di luar itu, Rusman memang memiliki keunggulan. Sebagai seorang pemain utama Wayang Orang Sriwedari, Rusman mengetahui secara baik tentang dunia panggung sebagai sebuah teks. Lembar demi lembar teks wayang kulit diangkat ke dalam dunia panggung. Rusman menerjemahkan teks wayang kulit ke

dalam dirinya sendiri, sehingga tercipta bahwa Gathutkaca adalah juga dirinya sendiri.

Gathutkaca yang dihadirkan pada zaman itu adalah pilihan yang tepat. Saat revolusi Indonesia belum berakhir, Bung Karno membutuhkan figur pemberani, panglima perang dan figur teladan yang tidak pernah takut menghadapi musuh. Rusman adalah figur pilihan, Sang Panglima Perang imajiner, yang mewakili gagasan Bung Karno tentang Bharatayuda, yaitu peperangan antara blok Barat dan blok Timur, sementara Indonesia adalah kelompok non Blok, tetapi ikut aktif ambil bagian dalam peperangan Bharatayuda. Meskipun pada saat itu, tidak terjadi Perang Dunia III, tetapi perang ideologi, teknologi dan perang ekonomi terus berlangsung sampai hari ini, sehingga kehadiran Gathutkaca sebagai figur pembangkit tenaga muda yang berani memang sesuai dengan konteks zamannya. Gathutkaca yang diperankan Rusman memberi inspirasi bagi banyak orang. Oleh karena itu, Rusman tidak saja dinilai sebagai penari yang handal, Rusman juga menjadi tipe ideal seperti yang dikehendaki oleh zamannya.

Soekarno di banyak kesempatan selalu menggunakan tokoh Gathutkaca untuk mengobarkan semangat juang rakyat Indonesia. Salah satunya di artikel *Nasionalisme, Islamisme, dan Marxisme dalam Dibawah Bendera Revolusi*, Soekarno membuka tulisannya dengan sebuah pernyataan:

“Sebagai Aria Bima-Putera, jang lahirnja dalam zaman perdjoangan, maka Indonesia-Muda inilah melihat tjahaja hari pertama-tama dalam zaman jang rakjat-rakjat Asia, lagi berada dalam perasaan tak senang dengan nasibnja. Tak senang dengan nasib-ekonominja, tak senang dengan nasib-politknja, tak senang dengan segala nasib jang lain-lainnja. Zaman "senang dengan apa adanja", sudahlah lalu. Zaman baru: zaman muda, sudahlah datang sebagai fadjar jang terang tjuatja” (Ir. Soekarno. 1964:1).

Pernyataan di atas merupakan manifesto Soekarno saat berbicara tentang Suluh Indonesia Muda ditahun 1926, sebuah majalah bulanan yang didirikan Soekarno sebagai organisasi *Algemeene Studie Club* yang juga didirikannya. Dalam imaji Soekarno, Suluh Indonesia Muda harus menjadi majalah yang cerdas, cerdas, sakti, dan tahan banting bagai tokoh Gathutkaca. Imaji Soekarno tentang Gathutkaca tidak jauh dari imaji orang Jawa pada umumnya, yakni Gathutkaca sebagai sosok yang berani tidak mengenal takut, teguh, tangguh, cerdas, waspada, tangkas dan terampil, tabah dan mempunyai rasa tanggung jawab yang besar. Gathutkaca juga digambarkan sebagai kesatria sakti yang memiliki *otot kawat balung wesi, sumsum gagala, kulit tembaga, driji gunting, dengkul paron* (Ensiklopedi Wayang Purwa, BP, 1991: 219). Proses pengemblengan Gathutkaca oleh para Dewa dalam Kawah Candradimuka merefleksikan sebuah proses pendewasaan dalam diri setiap orang yang harus melewati tantangan dan hambatan. Di sana kesabaran, konsentrasi, komitmen, usaha dan etos kerja sedang diuji.

Hingga kini, tokoh Gathutkaca masih cukup populer di masyarakat, dan tetap menjadi ikon jiwa, semangat, dan fisik seorang pahlawan di kawasan nusantara, khususnya Jawa. Meskipun tokoh-tokoh *superhero* dari Barat semakin kuat membanjiri media di kawasan nusantara, tokoh Gathutkaca tidak pernah mati. Terbukti dengan masih dipakainya figur maupun nama tokoh Gathutkaca ataupun nama kecilnya, Tetuka, di berbagai kesempatan, seperti sebagai nama pesawat udara CN-235, logo Pekan Olah Raga Provinsi Jawa Tengah 2009, iklan produk obat, kartu telepon seluler, novel fiksi, komik, film cerita animasi, dan

sebagainya. Hal itu membuktikan bahwa bangsa Indonesia masih memiliki komitmen untuk menjaga dan melestarikan produk dari budaya tradisi, bukan hanya fisik, melainkan juga semangat dan ruhnya, dalam rangka untuk membangun bangsa yang lebih baik.



Gambar 1.  
Kartu perdana Esia Joglo (Jogja-Solo 2011).

## 2. Transformasi Imaji Gathutkaca dalam Film Tari

Bermula saat bertemu dengan Tisna Sanjaya, dosen Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Institut Teknologi Bandung yang pada saat itu sedang mengisi *workshop* studio seni grafis di kampus Hochschule Bildende Kuenste (HBK) Braunschweig-Jerman (2007). Selain dikenal sebagai seniman grafis, Tisna juga seorang pelukis, pemain teater, pembaca puisi, dan *performer*. Bersama Tisna Sanjaya saya kemudian melakukan kolaborasi karya *performance art* yang dilakukan di jantung kota tepat di depan stasiun besar kota Hannover, Jerman. *Performance art* tersebut dilakukan dalam rangka penyambutan atas kedatangan para pelajar Indonesia di Jerman.



Gambar 2.  
*Performance art kolaborasi dengan Tisna Sanjaya (2007)*

Sebagai seorang yang pernah mendalami tari klasik Jawa gaya Surakarta, saya masih dapat bergerak dengan lincah mengikuti ritme bunyi kendang yang ditabuh oleh Tisna Sanjaya. Gerakan demi gerakan mengalir seiring dengan bunyi kendang yang ditabuh. Kolaborasi inilah yang kemudian menumbuhkan kesadaran bahwa terdapat kerinduan untuk kembali menari. Kerinduan yang akhirnya menuntun saya untuk mendalami dan melakukan eksplorasi penciptaan karya film tari. Karya-karya film tari yang dihasilkan telah diikutsertakan dalam beberapa festival film di Jerman maupun festival film Internasional. Berkat tanggapan publik yang selalu positif, semakin meyakinkan saya untuk terus menciptakan film tari sebagai identitas berkesenian. Film tari pertama yang saya ciptakan berjudul *Mantra* (2007), kemudian menyusul film-film tari yang lain seperti *Slit on My Dream* (2007) dan *Soekma* (2008).

Atas kesadaran itulah penciptaan karya film tari berjudul *Risang Tetuka* diciptakan. Rasa 'dendam' untuk 'menjadi' Gathutkaca yang sejak kecil selalu gagal, dengan penciptaan film tari ini seakan terbayar. Saat ini Gathutkaca saya hadirkan tidak dalam bentuk pertunjukan tari di panggung melainkan melalui medium film. Melalui film tari ini saya hendak menghidupkan kembali kerinduan saya terhadap tari dalam bentuk yang berbeda yaitu film. Gerak tari akan menjadi bahasa ekspresi dan bahasa tutur dalam penceritaan film. Melalui medium film ini imajinasi saya sejak masa kecil tentang sosok pahlawan Gathutkaca yang berotot kawat bertulang besi, dapat terbang, dan berbagai kesaktian yang lain dapat dengan mudah saya hadirkan. Hal itu tentu akan berbeda jika Gathutkaca saya tarikan di atas panggung. Teknik sinematografi, animasi, dan teknik editing film mampu mewujudkan imajinasi melampaui realitas sehari-hari.

Dalam film *Risang Tetuka* tokoh Gathutkaca akan mengalami transformasi menjadi figur dan karakter orang biasa, bukan seorang tokoh imajiner dengan kostum wayang. Latar dan *setting* yang dibangun pun juga merupakan penggambaran realitas sehari-hari. Dalam film tari ini ingin ditekankan bahwa Gathutkaca adalah figur yang hidup dan inspiratif. Materi gerak tari yang digunakan dalam penciptaan karya film ini menggunakan tari tradisi gaya Surakarta, *popular dance*, dan kontemporer. Tari tradisi gaya Surakarta digunakan sebagai pilar utama penciptaan film tari dikarenakan latar belakang budaya penulis sebagai orang Jawa sehingga lebih dapat memahami tari tradisi Jawa dibanding dengan daerah lain. Pertimbangan lain seperti yang diungkapkan Mariantio (2007) bahwa:



”Kesadaran manusia dibentuk oleh tafsir terhadap dunia atau lingkungan fisik di mana ia hidup. Bahasa percakapan sehari-hari nan alami dari semua bangsa di mana pun berada, selalu dibangun secara metaforikal dari materi-materi atau elemen-elemen atau perbendaharaan yang diserap dari dunia fisik sehari-hari” (Marianto. 2007:56).

Selain itu pada kenyatannya keberhasilan seseorang dalam mengaktualisasikan dirinya tergantung dari kecerdasan personal dalam melihat potensi diri dan lingkungannya. Saat seseorang mencoba mencari ide untuk berkreasi akan lebih mudah jika ia memulainya dari kejadian-kejadian, memori atau lingkungan terdekat yang selalu bersinggungan dengan dirinya. Peristiwa-peristiwa fisik dan non fisik yang melingkupi dirinya akan mempengaruhi dan memperkuat karakter dalam karya yang diciptakan.

Oleh karena itu, objek penciptaan karya film tari ini berangkat dari naskah *lakon Gathutkaca Lahir* dalam panggung Wayang Orang Sriwedari. Karena saya merasa ada kedekatan emosional dengan Wayang Orang Sriwedari di kota Surakarta, tempat di mana saya tinggal. Selain sering datang untuk menyaksikan pementasan wayang orang, semasa kecil saya juga beberapa kali tampil menari di sana. Cerita *lakon Gathutkaca Lahir* sendiri merupakan cerita favorit yang sering saya tonton, dan menurut pengakuan beberapa pemain Wayang Orang Sriwedari, *lakon Gathutkaca Lahir* termasuk cerita yang paling sering dibawakan. Terutama saat diadakan pertunjukan khusus untuk anak-anak di Taman Kanak-kanak dan pelajar Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas dalam rangka mengenalkan seni budaya tradisi.

*Lakon Gathutkaca Lahir* ini kemudian diadaptasi untuk dijadikan skenario film. Adaptasi yang dilakukan disandarkan pada teori adaptasi menurut pandangan Linda Hutcheon. Hutcheon berpendapat bahwa adaptasi selalu berada di ruang lateral bukan linier, dan dengan adaptasi kita mencoba keluar dari mata rantai sumber yang hirarkis (Hutcheon, 2006: 171). Artinya adaptasi bergerak melampaui kesetiaan pada sumber asli. Adaptasi dalam film *Risang Tetuka* menghasilkan produk dan proses penciptaan skenario film, yang kemudian ditransformasikan ke dalam satu karya utuh sebagai sebuah garap film tari berjudul *Risang Tetuka*.

Film *Risang Tetuka* ingin saya dudukkan sebagai sebuah film fiksi naratif yang dekat dengan realitas kehidupan pelaku seni, khususnya seni wayang orang. Persoalan-persoalan yang ada dalam kehidupan pelaku seni wayang orang hendak saya hadirkan dengan pola bertutur yang sederhana, sehingga mudah untuk dimengerti oleh berbagai segmen masyarakat. Hal ini menciptakan posisi tawar yang berbeda dari film tari yang pernah hadir sebelumnya, khususnya film tari di Indonesia. Selain itu, dengan dukungan animasi diharapkan bisa membantu mendekatkan film ini kepada generasi masa kini dalam mengenal atau bahkan mendalami kesenian tradisi, khususnya seni wayang orang.

## **B. Rumusan Masalah Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penciptaan dapat diutarakan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengangkat sosok Tetuka lewat film *Risang Tetuka* sebagai tokoh yang inspiratif bagi masyarakat?
2. Bagaimana teori adaptasi menjadi dasar proses penciptaan film *Risang Tetuka*?
3. Bagaimana menampilkan aspek artistik tari yang digabungkan dengan aspek estetis film melalui film *Risang Tetuka*?

### **C. Estimasi Karya dan Metode Penciptaan**

Film tari ini berdurasi 80 menit dan digarap dengan menggunakan teknologi *Digital Video - Full High Definition* (HD). Film *Risang Tetuka* menggabungkan unsur *live shots* antara orang yang menari, animasi dan musik. Tarian dalam *Risang Tetuka* berangkat dari transformasi gerak tubuh dan ekspresi yang distilisasi, kemudian dipadukan dengan animasi, musik, olah suara, dan dialog, sehingga menjadi sebuah kesatuan yang utuh. Dalam proses penyampuran itu, bahasa gerak diterjemahkan ke dalam bahasa film, hingga eksistensi gerak yang muncul merupakan perpaduan gerak tubuh dan gerak kamera. Hasilnya bukan seperti yang disaksikan di panggung atau di pentas secara langsung (*live show*), melainkan sebuah film yang membuat kombinasi antara gerak-gerak tari, musik, dan sinematografi.

### **D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan**

Sesuai dengan perumusan masalah penciptaan maka tujuan dan manfaat penciptaan karya film tari *Risang Tetuka* ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

## **1. Tujuan**

- a. Menciptakan film tari dengan mengadaptasi *lakon Gathutkaca Lahir*.
- b. Menciptakan film tari berdasarkan teori adaptasi.
- c. Mendapatkan faktor-faktor kreatif estetis dalam proses penciptaan film tari.

## **2. Manfaat**

- a. Sebagai media ekspresi sekaligus mengasah kemampuan kreatif dalam berkarya seni, khususnya penciptaan film tari.
- b. Memperdalam dan mengembangkan pengetahuan dan daya apresiasi tentang nilai-nilai budaya tradisi, kontemporer, dan populer melalui karya film tari.
- c. Memperkenalkan atau mengingatkan kepada generasi muda tentang eksistensi kesenian wayang orang saat ini.
- d. Memperkaya khasanah bidang perfilman di Indonesia, sekaligus inspirasi para pembuat film dan koreografer untuk berkreasi mencipta film tari.